

COMO A METODOLOGIA LÚDICA INFLUENCIA NO PROCESSO DE APRENDIZADO - EXPERIÊNCIA DE PIBID

Antonio Samuel Estevão Oliveira¹
Edmara Eufrásio Bôto²
Maria Lairane Pereira Barros³
Antonia Edilania da Silva Rodrigues⁴
Raquel Oliveira dos Santos Fontenelle⁵

INTRODUÇÃO

A metodologia lúdica envolve uma bagagem de aspectos importantes no processo de aprendizagem, desde do princípio didático através de modelos recriados pelo professor, até a questão da prática que se desenvolve a partir de jogos e brincadeiras desportivas. Nesse contexto, por intermédio desse método de ensino os alunos conseguem aprender mediante uma interação cooperativa, designada pela diversão.

A partir disso, a atividade lúdica pode influenciar a praticidade dos alunos a fazerem parte do seu próprio processo de aprendizagem, tornando-os protagonistas. Pois com a estimulação, os mesmos conseguem ter interesse por determinados conteúdos, enriquecer a sua participação durante as aulas, de modo, a proporcionar uma melhor assimilação e compreensão do que está sendo repassado.

Desse modo, com a efetuação do lúdico na escola Santos (2010) afirma que:

a utilização do lúdico na escola é um recurso muito rico para a busca da valorização das relações, onde as atividades lúdicas possibilitam a aquisição de valores já esquecidos, o desenvolvimento cultural, e, com certeza, a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo, assim, a sociabilidade e a criatividade.

Baseando-se nisso, este trabalho tem por objetivo identificar como a metodologia lúdica influencia no processo de aprendizado dos estudantes do Ensino Médio, de uma escola do município de Sobral. Com intuito de demarcar os aspectos que se encontram a partir dessa abordagem foi realizado uma pesquisa qualitativa e quantitativa com o alunado para obtenção dos resultados, o que se mostraram favoráveis para diagnosticar a execução do trabalho.

MATERIAIS E MÉTODOS

Este trabalho foi realizado com uma turma do 1º ano do ensino médio de uma escola do município de Sobral a qual faço-me presente como bolsista, seguindo a partir de duas etapas: a primeira etapa enquadrava-se na intervenção de um conteúdo específico da série em questão, no caso, tratou-se de citologia. Por ser um conteúdo de biologia tematicamente abstrato com um nível de complexidade que requer uma maior atenção dos alunos para o seu entendimento,

¹ Graduando do Curso de Ciências Biológicas – Licenciatura da Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA, samuelestevaoipu@gmail.com;

² Graduanda pelo Curso de Ciências Biológicas – Licenciatura da Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA, edmara.boto@gmail.com;

³ Graduanda pelo Curso de Ciências Biológicas – Licenciatura da Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA, lairaneagro@gmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de Ciências Biológicas – Licenciatura da Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA,, edilania.silva55@hotmail.com;

⁵ Professor orientador: Doutora pela Universidade Estadual do Ceará - UECE, raquelbios@yahoo.com.

foi realizado uma palestra resumida sobre o determinado conteúdo, pautada do que se tratava citologia, os tipos celulares existentes e organelas constituintes.

Em detrimento disso, foi aplicado o primeiro questionário com as seguintes perguntas: “qual melhor forma você consegue entender melhor o conteúdo lecionado pelo professor?”; “para você o professor costuma realizar aulas diferenciadas?”; “na sua concepção a utilização de aulas práticas com auxílio de jogos e diversão influencia em sua participação na sala de aula, além de ajudar na compreensão do conteúdo proposto?”. Nesse primeiro momento, contou-se com a participação de dezoito alunos.

A segunda etapa foi pautada pela execução da metodologia lúdica, a partir da efetuação de um jogo de palavras cruzadas denominado citocruzada. Baseando-se pelo conteúdo proposto de citologia, os alunos formariam e descobriam as palavras de acordo com os conceitos existentes nela. Esse método foi utilizado para identificar a interação dos alunos entre si, de maneira cooperativa e divertida. Em sequência, foi aplicado um segundo questionário em que continha perguntas do tipo: “o que você achou desse jogo?”; “você considera que esse modelo de aula influenciou na sua participação?”; “para você esse jogo ajudou na sua melhor compreensão do conteúdo?” e por último, “após a aplicação desse jogo, para você, ele contribuiu para o seu aprendizado?”. O segundo momento, contou-se com a participação de doze alunos. Ressalta-se que para o envolvimento do alunado nessa pesquisa, foi elaborado um termo de consentimento livre esclarecido, na qual os alunos que participaram de todo o processo assinaram esse termo permitindo a utilização de seus dados para a efetuação do estudo.

DESENVOLVIMENTO

Com a intenção de procurar entender na prática de que forma a metodologia lúdica pode influenciar no processo de aprendizado, é preciso compreender em que aspecto o seu significado se enquadra. Para Almeida (2009, p.01):

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer jogo. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Nesse sentido, o lúdico traça um caminho em que pode-se construir um aprendizado influenciando na ampliação e no aprimoramento do conhecimento dos alunos. Segundo Kishimoto (1996, p. 37), “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico”. Desse modo enquadrando o processo de aprendizagem enriquecendo e tornando significativo, essencialmente para o desenvolvimento e melhor implicação didática.

Tratando-se do âmbito em que se encontra os aspectos que podem ajudar na formação de conhecimentos dos alunos, Castro (2011, p. 29) conclui “que os jogos são uma alternativa viável e interessante para aprimorar as relações entre professor – aluno – conhecimento” proporcionando ao indivíduo um ambiente agradável e mais simples para a aprendizagem.

De acordo com Kishimoto (2003, p.13):

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como aliado importante para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas. O jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola.

Portanto a metodologia lúdica seja ela pautada na efetuação de uma brincadeira ou mesmo no que diz respeito a execução de uma jogo, pode auxiliar nos caminhos metodológicos do professor, diversificando o modo de ensino permitindo os alunos que através do estímulo, desenvolva suas funções cognitivas, sociais e interativas, que juntamente contribua na sua participação como instrumento fundamental do percurso de seu conhecimento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A investigação deste trabalho teve enfoque em pesquisa quantitativa e qualitativa. Com a tabulação dos dados coletados do primeiro questionário, no que diz respeito ao aspecto de como o aluno aprende melhor o conteúdo, cerca de doze dos dezoitos que participaram concluíram que aprendem melhor com o auxílio de aulas práticas, os outros seis consideram que com o auxílio de jogos aprendem melhor o conteúdo lecionado pelo professor, permitindo assim, destacar que com a influência de práticas e jogos, os mesmos, conseguem assimilar e entender melhor o conteúdo proposto.

Na pergunta que indaga os alunos a dizerem se o professor costuma inovar em suas aulas, cerca de sete alunos disseram que sim, o professor costuma realizar aulas diferenciadas, porém, cerca de dez consideram que não é hábito do professor inovar, demonstrado um dado em que as vezes por falhas metológicas o professor ainda segue ligeiramente o modelo convencional em suas aulas, apenas um aluno não soube responder.

Já na pergunta que demonstra que com o auxílio de jogos existe a influência na participação na aula e interesse pelo conteúdo proposto, cerca de dezessete alunos concluem que para eles os jogos contribui sim na participação e interesse pela aula, apenas um considerou que não existe relação.

Nesta direção Rizzi e Haydt (2007) afirmam que:

O jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco [...]. Mas além desse valor educacional, que lhe é inerente o jogo tem sido utilizado como recurso pedagógico. Várias são as razões que levam os educadores a recorrer ao jogo e a utilizá-lo como recurso no processo ensino-aprendizagem: o jogo corresponde a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. A atividade de jogo apresenta dois elementos que a caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo (RIZZI E HAYDT 2007. p 13,14).

Esse dado justifica o fato de que com a ajuda de jogos, os alunos se inteira mais em participar das aulas por serem mais divertidas, de forma que tenha interesse por determinado conteúdo e por meio disso conseguem aprender melhor a partir de uma vivência marcante.

Na segunda etapa do estudo, mesmo envolvendo um total de doze alunos foi perceptível o interesse e participação dos mesmos, conseguiram interagir cooperativamente com a turma. Ao analisar os dados coletados do segundo questionário, entende-se que cerca de seis alunos consideraram que o jogo foi bom, cinco destacaram que o jogo foi muito proveitoso e apenas um concluiu como regular. Sobre o jogo ter influenciado na participação dos alunos, todos os dozes concluíram que o jogo que foi aplicado influenciou em sua participação ativa.

É possível uma aprendizagem com características lúdicas, com o objetivo de dinamizar a aprendizagem, pela iniciativa do aluno e pela motivação gerada pelo trabalho grupal. Nessa medida, a participação do professor no jogo e na brincadeira dos alunos tem a finalidade de ajudá-lo a perceber como podem participar da aprendizagem e da convivência em geral. [...] (TEIXEIRA, apud MOREIRA, 2010, p.71).

Com isso acredita-se que a partir de um diferencial em aulas mesmo sendo uma inovação simples pelo, os alunos despertam muito interesse e curiosidade em participar, visto que é um

dos primeiros aspectos para que o mesmo consiga se habituar com o que está sendo repassado, seja em um nível mais complexo, porém ele consegue demonstrar empenho.

Sobre a compreensão do conteúdo abordado a partir do jogo, onze alunos afirmaram que conseguiram assimilar melhor o conteúdo com o auxílio da metodologia lúdica aplicada e apenas um não concordou com os demais. Com relação após a aplicação do jogo, onze concluíram que o mesmo o ajudou em seu aprendizado.

Nessa perspectiva, pode-se destacar que a presença de metodologia lúdica no ensino foi de grande relevância no processo de aprendizagem dos estudantes, pois a partir de uma coisa nova incumbida em sala de aula os alunos demonstraram aspectos contribuintes de interesse, conseguiram ter uma interação, cooperação e ainda puderam se divertir com um conteúdo teoricamente abstrato, além de influenciar em sua participação ativa, permitindo assim, uma maior visibilidade do conteúdo. Dessa maneira pode diagnosticar e identificar onde e como a metodologia lúdica influencia no processo de aprendizado.

Salienta-se que este estudo não comprova totalmente se a metodologia lúdica influencia nesse processo pois precisaria passar por um série de critérios que poderiam durar mais tempo, porém destaca dados de uma pesquisa que pode relativamente diagnosticar e identificar por meio de uma situação empírica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, é de grande importância a contribuição de metodologias lúdicas no âmbito de ensino, pois a partir da recriação de ideias como fundamento para o aprendizado do alunado, torna-se um aspecto em que ele possa ser protagonista do seu próprio conhecimento. Visto que essa atribuição não só valoriza o aluno em questão, mas também, o professor sendo ambos colaboradores no aprimoramento didático, o que justifica um vínculo proporcionando um melhor convívio e por fim um melhor aprendizado. Concluindo que, a metodologia pode influenciar no processo de aprendizado. Com a efetuação deste trabalho espera-se que este sirva de base para futuros professores, assim como, para futuros pesquisadores determinando uma boa fundamentação teórica.

Palavras-chaves: Metodologia lúdica, aprendizado, jogo de palavras cruzadas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, jan. 2009. Seção Publicação de Trabalhos. Disponível em <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em 08 Jul. de 2019.

Castro, B. J. Costa, P. C. F. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencias, vol. 6, núm. 2, julio-diciembre, 2011, pp. 25-37

Kishimoto, T. M. (2003). Jogo, brinquedo e brincadeira. São Paulo: Cortez.

Kishimoto, T. M. (Org.) (1996). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Régina Célia Calazauk. Atividades lúdicas na educação infantil: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau. 7 Ed. São Paulo: ática, 2007.

SANTOS, S. C. **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.** 2010. 50f. Monografia de especialização. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria. 2010.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: wak, 2010. IN: MOREIRA, Paulo Roberto. Psicologia da Educação. Interação e Individualidade. São Paulo: FTD, 1999.