

O TRABALHO DOCENTE LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: DESAFIOS E POSSIBILIDADES PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Marcos de Figueiredo Andrade¹; Carlos Eduardo Gomes de Barros²; Suzana Cínthia Gomes de Medeiros Silva³

1- *Faculdades Integradas da Vitória de Santo Antão / FAINTVISA. E-mail: marcos.andrade20@hotmail.com*

2- *Faculdades Integradas da Vitória de Santo Antão / FAINTVISA. E-mail: duddu-u@hotmail.com*

3- *Universidade Federal Rural de Pernambuco UFRPE. E-mail: suzanabiologia2011@gmail.com*

INTRODUÇÃO

O atual modelo educacional vem sendo caracterizado por um grande contingente de informações que demandam o desenvolvimento de novas habilidades que sejam capazes de suprir as exigências desse novo século e oferecer um ensino mais produtivo. São inúmeros os desafios propostos aos docentes nos dias de hoje, sendo necessária uma formação que contemple, além dos aspectos que se relacionam a uma nova postura didático-metodológica para o ensino de ciências.

Algumas pesquisas na área de ensino de ciências recomendam que o ambiente escolar precisa estimular o aluno a participar ativamente de sua própria aprendizagem. Consideramos, portanto, que as aulas de ciências nos anos iniciais precisam estar baseadas nessa proposta, onde o aluno seja desafiado a pensar e a buscar respostas para resolver os desafios propostos pelo professor (LOPES, 2007; CACHAPUZ et al, 2011). Assim, torna-se necessário o desenvolvimento de novas metodologias para o ensino e acreditamos que a ludicidade pode ser considerada uma boa proposta que poderá contribuir para esse ideal (KISHIMOTO, 2000; SANTOS, 2002; LEITE, 2013).

É nesse sentido que a ludicidade pode ser compreendida como uma ferramenta que busca a superar o modelo tradicional de ensino, proporcionando ao aluno a construção do conhecimento de forma interativa e participativa. Santos (2002) destaca que o lúdico é uma necessidade do ser humano e precisa ser compreendido como algo além da diversão.

Justificamos a escolha desse tema por acreditarmos na superação de um modelo de ensino baseado na exposição do conteúdo, levando o aluno a receber passivamente o que está sendo ensinado, sem ao menos participar e questionar o que está sendo aprendido. Assim, partimos da seguinte questão: *De que forma a ludicidade pode contribuir para o processo ensino-aprendizagem dos componentes curriculares de ciências no Ensino Fundamental I de uma escola municipal da cidade de Passira-PE?* Nesse sentido, delimitamos como objetivo geral, compreender o papel da ludicidade no processo ensino-aprendizagem de ciências no ensino fundamental I de uma escola

municipal de Passira-PE, identificando as dificuldades e facilidades em trabalhar a ludicidade no desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem de ciências nos anos iniciais.

METODOLOGIA

Em nosso tudo, optamos pela abordagem qualitativa, onde priorizamos a utilização da Metodologia Interativa como uma técnica de coleta e análise de dados que facilita o entendimento e a interpretação da fala e do depoimento dos atores sociais em seu contexto (OLIVEIRA, 2013). A Metodologia Interativa é composta por dois instrumentos de pesquisa: o Círculo Hermenêutico-Dialético – CHD e a Análise Hermenêutica Dialética – AHD. Como atores sociais de nosso estudo, trabalhamos com um grupo de cinco professoras de Ciências do 1º ao 5º ano de uma escola municipal da cidade de Passira - PE. Como instrumento de pesquisa, realizamos entrevistas baseadas na técnica do Círculo Hermenêutico-Dialético – CHD (Figura 1) que foram videografadas, sendo transcritas posteriormente, visando auxiliar nosso processo de análise.

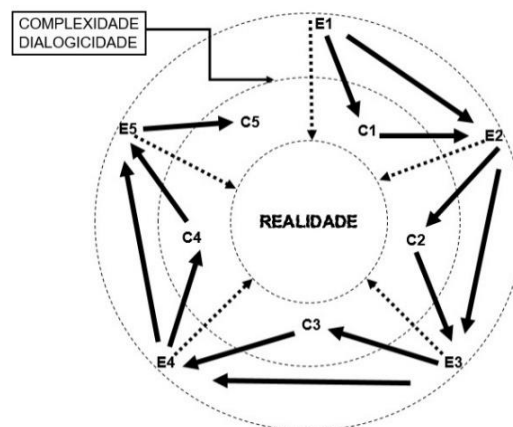


Figura 1 - Círculo Hermenêutico-Dialético - CHD
Fonte: Oliveira, 2013

Na figura acima, o primeiro círculo pontilhado representa o grupo dos entrevistados, o segundo, a dinâmica do vai-e-vem das construções e reconstruções da realidade pesquisada (síntese de cada entrevista). Os entrevistados são representados pela letra E, e a síntese das entrevistas, pela letra C (construção da realidade). O processo ocorreu da seguinte forma: o resultado (síntese) da primeira entrevista (E1) foi entregue a segunda pessoa após ter respondido o mesmo roteiro da entrevista anterior. Depois da leitura da síntese 1 pelo entrevistado 2, foi realizada a entrevista seguinte e após dar suas respostas, recebeu a síntese das entrevistas anteriores e fez seus comentários, adicionando novos elementos. Nesse exemplo, foi composto por C1 e C2, sucessivamente até o último entrevistado. O terceiro círculo em que aparece no centro a palavra

REALIDADE, representa o resultado do encontro final com todas as pessoas entrevistadas, e/ou a síntese geral das entrevistas realizadas. Nesse encontro final, foi discutido o resultado global das entrevistas realizadas, para comentários e novos aportes, dando-se aí o fechamento da pré-análise dos dados da realidade estudada em seu movimento.

No tratamento dos dados, utilizamos a técnica da Análise Hermenêutica-Dialética - AHD (MINAYO, 2013) que se apresenta como uma complementaridade à técnica do CHD, onde realizamos um cruzamento de dados ancorando-os aos aportes teóricos presentes na fundamentação teórica desse estudo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os dados coletados foram organizados em três grupos, conforme nos orienta Oliveira (2013): as *categorias teóricas*, aquelas que foram geradas a partir do tema central de nosso estudo (Processo ensino-aprendizagem lúdico de ciências); as *categorias empíricas*, aquelas que emergiram do instrumento de coleta de dados (entrevistas CHD), e as *unidades de análise*, que emergiram das respostas dos pesquisados, de acordo com o quadro 1 abaixo.

Quadro 1 - Matriz geral das categorias

CATEGORIA TEÓRICA	Categorias empíricas	Unidades de análise
PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM LÚDICO DE CIÊNCIAS	Facilidades para trabalhar a ludicidade	<ul style="list-style-type: none"> • Gera estímulo, interesse e facilita o aprendizado • Motiva o aluno • Possibilita a troca de experiências e construção do conhecimento • Participação dos alunos • Aprendizagem prazerosa
	Dificuldades para trabalhar a ludicidade	<ul style="list-style-type: none"> • Adequar a ludicidade a faixa etária dos alunos • Falta de domínio do conteúdo de ciências para adequá-lo a uma atividade lúdica • Falta de recursos/matérias para confeccionar as atividades lúdicas • Pouco tempo do professor para planejar • Número reduzido de aulas de Ciências

Fonte: Sistematização dos autores

Facilidades para trabalhar a ludicidade

No que concerne à nossa primeira categoria empírica, facilidades em trabalhar a ludicidade no ensino de ciências, as professoras participantes nos colocam com clareza aquilo que os estudos de Kishimoto (2000); Miranda (2001) e Rodrigues (2013) comprovam acerca do lúdico como algo que pode estimular e despertar o interesse do aluno, além de poder facilitar a aprendizagem. Isso

nos conduz a compreensão de que o lúdico, na visão das professoras, é percebido como algo sério e necessário para o desenvolvimento dos alunos em qualquer faixa etária.

Vejamos a seguir, a síntese geral das concepções apresentadas pelas professoras:

A ludicidade estimula/motiva o interesse dos alunos, facilitando a aprendizagem e desafiando o aluno a construir seu próprio conhecimento, criando um ambiente escolar mais atrativo e acolhedor, favorecendo a troca de experiências por meio do trabalho em grupo e a participação dos alunos nas aulas. Além disso, torna a comunicação entre alunos e entre aluno e professor mais fácil, pois os alunos deixam a timidez de lado e procuram realizar as atividades com prazer, divertimento, autonomia e interação (Síntese geral das falas das professoras).

A partir dos estudos mencionados, e em relação à opinião das professoras, concordamos que já é consenso, entre boa parte de estudiosos e profissionais da educação, o fato do lúdico ser considerado um instrumento que pode contribuir para a construção do conhecimento de forma divertida e participativa, permitindo a troca de experiências através da interação e favorecendo o desenvolvimento das potencialidades dos alunos. Em concordância com essa concepção, Rodrigues (2013) recomenda que uma aprendizagem lúdica pode priorizar a participação ativa dos alunos, procurando articular os conhecimentos científicos às concepções prévias que eles trazem de sua realidade, fornecendo-lhes a autonomia necessária para que possam agir e aprender dentro do contexto lúdico, preparado pelo professor, para facilitar a aprendizagem.

Dificuldades para trabalhar a ludicidade

Em contrapartida, em nossa segunda categoria empírica, procuramos identificar quais as principais dificuldades em trabalhar a ludicidade no ensino de ciências. As professoras citaram que o tempo é um fator limitante, visto que trabalhar baseado no lúdico requer um bom planejamento que demanda, por exemplo, tempo para pesquisar, escolher, criar ou até mesmo adequar a atividade lúdica à turma na qual se deseja inserir. Zago (2003) recomenda aos profissionais da educação o cuidado em planejar previamente a intervenção lúdica e todos os aspectos relacionados à aula, desde o material a ser utilizado até mesmo ao espaço disponível em sala de aula, para que essa prática não seja vista pelos demais profissionais como um simples passatempo ou algo que pode desorganizar a aula.

Outra dificuldade colocada, por exemplo, versa em torno da falta de domínio do conteúdo de ciências para adequá-lo a uma atividade lúdica, visto que a formação inicial dessas professoras que atuam nos anos iniciais não é um curso de Ciências e sim Pedagogia. Essa questão que tem sido discutida por alguns autores, tais como, Delizoicov, Angotti e Pernambuco (2011); Carvalho e Gil-



Pérez (2011), os quais nos levam a questionar o processo de preparação do docente que vai atuar nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Analisemos abaixo a soma das falas das professoras quanto às dificuldades que elas listaram diante do trabalho escolar baseado no lúdico:

Consideramos que as principais dificuldades em trabalhar com o lúdico sejam: A falta de recursos/materiais para confeccionar as atividades lúdicas, pois nem sempre a escola disponibiliza esses materiais e muitas vezes compramos com nosso próprio dinheiro; o pouco tempo do professor para planejar as atividades lúdicas, pois além de nossa vida profissional temos que ter tempo para nossa vida pessoal e familiar; adequar a atividade lúdica à faixa etária dos alunos, pois existem algumas atividades lúdicas difíceis de serem realizadas em determinada série e outras que não são interessantes de serem aplicadas, como por exemplo, para os alunos maiores; A falta de domínio do conteúdo que vai ser ensinado para adequá-lo a uma atividade lúdica, pois as vezes a gente tem um jogo muito bom, mas não tem conhecimento suficiente dos conteúdos de ciências para trabalhá-lo direitinho a partir de um jogo, até porque nossa graduação não foi em Ciências e sim em Pedagogia (Síntese geral da fala das professoras).

Frente à síntese apresentada, acreditamos que seria interessante que os professores pudessem adquirir subsídios suficientes durante sua formação para atuar de forma lúdica. Daí porque consideramos que são inúmeras as responsabilidades do professor que atua nos anos iniciais, pois além de incluir metodologias que tornem esse ensino atrativo, ele também precisa ter o conhecimento do conteúdo específico de ciências e o compromisso em relacionar o conhecimento científico ao cotidiano do aluno, gerando uma lógica entre o que está sendo ensinado e o que está sendo aprendido, segundo as ideias de Delizoicov, Angotti e Pernambuco (2011).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho se propôs a compreender o papel que a ludicidade pode assumir no processo de ensino-aprendizagem de ciências de uma escola municipal da cidade de Passira-PE, no contexto do Ensino Fundamental I, onde foi possível perceber, por meio de nossas entrevistas, que as professoras consideram o lúdico como algo sério e necessário para o desenvolvimento dos alunos e o valorizam como um bom instrumento para o ensino-aprendizagem dos componentes curriculares de ciências.

No que diz respeito às facilidades em trabalhar a ludicidade, é um consenso entre as professoras o fato de que o lúdico pode ser uma boa alternativa didático-metodológica que pode reformular a maneira como o ensino de ciências tem sido desenvolvido, revelando a necessidade em aperfeiçoar o aprender lúdico nos anos iniciais, possibilitando o desenvolvimento de práticas inovadoras, críticas e reflexivas.

Já em relação às dificuldades, as concepções apresentadas não se constituíram um impedimento em promover a prática de ludicidade, visto que as professoras a todo o momento reafirmaram a responsabilidade e o comprometimento com um ensino de ciências lúdico, no intuito de promover uma educação mais dialógica e contextualizada. Por conseguinte, concluímos que as concepções levantadas por meio das entrevistas configuraram-se em um momento de estímulo às professoras, além de permitirem uma autorreflexão por parte das mesmas acerca de suas práticas lúdicas nos anos iniciais.

REFERÊNCIAS

- CARVALHO, A. M. P.; GIL-PÉREZ, D. (2011). **Formação de professores de ciências: tendências e inovações**. 10 ed. São Paulo: Cortez.
- CACHAPUZ, A; GIL-PÉREZ, D; CARVALHO, A. M. P; PRAIA, J; VILCHES, A. (Orgs.). (2011). **A necessária renovação do ensino das ciências**. 2. ed. São Paulo: Cortez.
- DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A.; PERNAMBUCO, M.M. (2011). **Ensino de Ciências: fundamentos e métodos**. 4. ed. São Paulo: Cortez.
- KISHIMOTO, T. M. (2000). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez.
- LEITE, D. M. T. (2013). Metodologia de ensino criativa: aulas com sabor lúdico. In: D'AVILA, C. M. (Org.). **Ser professor na contemporaneidade: desafios, ludicidade e protagonismo**. 2. ed. Curitiba, PR: CRV.
- LOPES, A. O. (2007). Relação da interdependência entre ensino e aprendizagem. In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro (Org.). **Didática: O ensino e suas relações**. 12 ed. Campinas, SP: Papirus.
- MIRANDA, S. (2001). **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. São Paulo: Papirus.
- MINAYO, M. C. S. (2013). **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 13. ed. São Paulo: Hucitec-Brasco.
- OLIVEIRA, Maria Marly de. **Sequência didática interativa no processo de formação de professores**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- RODRIGUES, L. S. (2013). **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Brasília. 2013. 97 f. Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de Pós – Graduação.
- SANTOS, S. M. P. (2002). Atividades lúdicas. In: _____. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- ZAGO, C. U. (2003). **Alternativas para trabalhar as dificuldades de aprendizagem baseadas no lúdico**. Porto Alegre: Faculdade de Educação: PUCRS.