

ENSINO DE CIÊNCIAS ATRAVÉS DE GINCANAS EDUCATIVAS: Uma proposta de ludicidade

Thaynan Larissa Rodrigues de Melo¹⁻³; Gabriela Gomes da Silva¹; Brenda Winne da Cunha Silva¹; Maria da Conceição Costa Melo²

¹Licenciandas do curso de Ciências Biológicas, Universidade Federal de Pernambuco (UFPE);

²Docente na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE); ¹⁻³thaynan.rodrigues@hotmail.com.

INTRODUÇÃO

Ensinar ciências não se restringe a transmitir informações ou apresentar apenas um caminho, mas é ajudar o aluno a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. (OLIVEIRA, 1999). Apesar de a ludicidade ser debatida constantemente nas escolas, no ensino de ciências tem sido uma atividade pouco praticada.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão (ANDRADE, 2011). Essa ferramenta induz aluno assimile de forma fácil e sem muitas complicações, aprimorando sua cognição, e desenvolvendo o interesse e a criatividade, além de proporcionar afinidade com o ensino de ciências. Os jogos podem ser considerados uma grande carta na manga quando o assunto é aprendizagem, cujos podem auxiliar na transposição de conteúdo, tornando aprendizagem bastante eficaz.

Os jogos educativos são uma via de mão dupla, a medida se interage mais se aprende, todos podem aprender e ensinar na mesma atividade. As atividades culturais não são lúdicas por si mesmas, mas que a ludicidade depende da vivência dos sujeitos (GOMES, 2004). De acordo com Rau (2011), O jogo possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu pleno desenvolvimento, já que conta com conteúdo do cotidiano, como as regras, as interações com objetos e a diversidade de linguagens envolvidas em suas práticas.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais, relativo à educação básica, os jogos são apontados como um apetrecho para o progresso total do aluno. Partindo do referencial teórico de que a prática pedagógica pode propiciar alegria aos alunos no processo de aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, acomodando as práticas pedagógicas por meio do jogo, ganhando com isso, o aprendizado da forma mais simples. Podemos inferir, que a formação lúdica do docente favorece essa prática, positiva ou negativamente.

De acordo com González Rey (2005), quando pensamos em ludicidade, é fundamental considerar a singularidade dos sujeitos e conceber a subjetividade como uma produção de sentidos que é inseparável da complexidade dos contextos sociais.

A Gincana Educativa tem como objetivo principal revisar os conteúdos de Ciências ministrados pelos professores no primeiro semestre do ano letivo através de brincadeiras, atividades lúdicas e jogos esportivos educativos. E com isso, incentivar a compreensão de tais conceitos de forma a permitir uma melhor qualidade no ensino de Ciências em escolas da Educação Básica.

METODOLOGIA

Acredita-se que a utilização de jogos na educação pode ser caracterizada com um modo novo e diferenciado de aprender, capaz de atuar como reforço de conteúdo, e também como instrumento motivador no ensino-aprendizagem. É de extrema importância que antes da aplicação dos jogos o aluno possua um prévio conhecimento do assunto.

O trabalho foi realizado em de ensino fundamental localizada na zona rural do município de Limoeiro, agreste de Pernambuco. A Gincana ocorreu integralmente com os dois turnos da escola, e pôde contar com a participação das turmas do Ensino Fundamental I e II que compreendeu uma faixa etária de alunos entre 8 a 12 anos de idade.

Antes de serem iniciadas as atividades, foi analisado com o professor das turmas qual o desempenho dos alunos nos assuntos passados, para diagnosticar quais as principais dificuldades dos mesmos, e com isso tentar buscar a melhor forma de saná-las.

Notou-se uma grande dificuldade no aprendizado de ciências, um certo desapontamento por parte dos alunos, que se encontram exaustos do modelo de reprodução do conhecimento, onde o professor é detentor e o aluno apenas recebe, de forma cansativa e metodologia repetitiva.

Posteriormente, com os grupos já definidos em suas salas de aula, os alunos participaram de todas as atividades por meio de um rodízio, que permitia o ajuste de alunos por jogo e a qualidade da abordagem dos temas, proporcionando com isso um melhor aprendizado.

Ao início dos jogos, os alunos eram motivados a responder um quis, a cada questão correta acarretava em um passo à frente na gincana, passando do grupo adversário. Um circuito foi devidamente planejado para atender todos os temas, os quais tornavam-se mais difíceis a medida que os passos aumentavam.

O circuito contou com jogos simples e eficazes como corrida de saco, corrida do limão, lançamento de dardos, lançamento de argolas. Os materiais utilizados na realização de tais jogos populares estão disponíveis em vários manuais de atividades lúdicas em sites da internet, além de fazer parte do imaginário cultural do Estado de Pernambuco, por sua cultura local. Materiais simples, de baixo custo e fácil confecção podem ser o grande diferencial quando se trata de inovação em sala de aula, são acessíveis e agradam a todos os alunos, e podem tornar o aprendizado mais produtivo.

Se o aluno além de responder corretamente e também vencer as brincadeiras, marcará ainda mais pontos para sua equipe. A atividade se encerra na conferência dos resultados e anúncio dos vencedores, porém vale salientar que é um dos objetivos básicos da Gincana Educativa trabalhar com o conceito de que todos são verdadeiramente vencedores. No fim, todos foram premiados por sua participação na atividade.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A realização da Gincana educativa teve um papel fundamental na revisão final de conceitos construídos durante o período letivo, além de mostrar um ponto de partida para que os demais docentes da escola se sintam encorajados a tentar modificar sua metodologia educacional. A Atividade lúdica, que foi representada por jogos e brincadeiras, pode desenvolver o aprendizado da criança dentro da sala de aula: o lúdico se apresentou-se como um mecanismo de ensino para a evolução educacional dos alunos. O jogo na escola acarretou benefícios a todos os participantes, proporcionando momentos únicos de diversão e comprometimento com o aprender.

Para Girard (1908), o jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio de onde seu nome educativo que toma cada vez mais lugar na linguagem da pedagogia maternal.

A interação dos alunos foi máxima, de forma que o empenho e a colaboração superaram as expectativas em todos os aspectos. Não apenas os alunos, mas também o corpo escolar, direção, professores e demais funcionários, todos mostraram uma grande dedicação a promover o melhor do evento. Ficou comprovado através de interação com os docentes da escola que a aplicação de jogos e gincanas educativas pode tornar-se uma metodologia de incentivo a professores para uma mudança de paradigmas e a ajudar inter-relacionar conhecimentos específicos, exercitando a criatividade e o senso crítico

Ao fim do evento uma pesquisa de satisfação foi realizada com os alunos, de modo a saber se a ação atingiu o objetivo desejado pelos monitores, e a resposta não poderia ter sido mais satisfatória, *“Eu aprendi muito hoje professora, se todos os professores fossem assim, ninguém acharia ruim ir pra escola”*, J. A., aluno do Nível II A.

Segundo os alunos, as aulas de ciências são monótonas, fadadas ao modelo clássico com poucas alterações incisivas, que impulsionem o aluno a despertar o interesse pela disciplina. Tal ensino, associado a uma prática pedagógica rotineira, é apontado por alguns alunos como uma das causas da falta de motivação nos estudos (CUNHA, 2013).

Impossível não perceber quantos benefícios o uso do lúdico em sala de aula proporciona para o desenvolvimento da criança: a vontade da criança em aprender cresce, seu interesse aumenta, pois desta maneira ela realmente aprende o que lhe está sendo ensinado. Como salientou Santana (2008), a introdução de jogos didáticos no cotidiano escolar é importante devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos nesta atividade torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

CONCLUSÃO

A promoção da ludicidade facilita a aprendizagem, o progresso pessoal, social e cultural, além de facilitar os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Um dos desafios enfrentado em salas de aula, é despertar interesse nos alunos. E nessa vertente os jogos didáticos, podem promover e facilitar o processo ensino-aprendizagem despertando motivação e estímulo nos alunos.

Com a ação realizada na referida escola, pôde-se observar claramente o quanto a educação pode realizar-se através de inúmeros caminhos, dependendo apenas de um impulso do professor. Os jogos são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento, pois permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais e do trabalho em equipe. (SANTANA, 2008).

A dificuldade enfrentada por alguns professores no trabalho com lúdico e jogos nas aulas ainda é frequente, observou-se que os mesmos pareciam inseguros, aparentando não sentir firmeza quanto à eficácia do jogo para o aprimoramento do aprendizado dos alunos. A escola também não continha projetos elaborados para uso de ferramentas lúdicas. Essas ferramentas podem e devem constar no Projeto Político Pedagógico da escola, o qual deve-se mandar sempre atualizado com novos métodos de troca de conhecimento e contendo em suas metodologias de trabalho, o uso de jogos e práticas inovadoras.

Acreditamos assim, como Kishimoto (1996), que o professor deve utilizar os jogos passando a adotá-los em sua prática, pois atuam como componentes fundamentais para a aprendizagem, favorecendo a construção do conhecimento.

Os resultados comprovaram a eficácia da exposição teórico-prática, no processo ensino-aprendizagem em Ciências, pode-se perceber também que os alunos apreciaram os jogos, pois, através deles, os conteúdos foram revisados e a assimilação de novos assuntos foi favorecida. Desta forma, a utilização de jogos se mostrou como facilitadora no processo educativo, pois promoveu a compreensão dos conteúdos, a argumentação e socialização entre os alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FIALHO, Neusa Nogueira. Jogos no ensino de química e biologia. Curitiba: IbpeX, 2007.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações problemas**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- MARINHO, Hermínia Regina Bugeste; JUNIOR, Moacir Ávila de Matos; FILHO, Nei Alberto Salles; FINCK, Silvia Christina Madrid. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. Curitiba: IbpeX, 2007.
- ANDRADE, M. L. F.; Massabni, V. G. O desenvolvimento de atividades práticas na escola: um desafio para os professores de ciências. *Ciência & Educação*, v. 17, n. 4, p. 835-854, 2011
- RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: IbpeX, 2011.
- GOMES, C. L. Dicionário crítico do lazer. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- GONZÁLEZ REY, F. L. **Sujeito e subjetividade: uma aproximação histórico-cultural**. São Paulo: Thomson Learning, 2003.
- GIRARD, J. M. **Éducation de la petite enfance**. Paris: Librairie Armand Colin 1908
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994
- CASTRO, D. A. **O lúdico no ensino-aprendizagem da língua portuguesa: sugestões de aulas criativas e divertidas aplicado a alguns conteúdos do ensino fundamental - 5ª a 8ª série**. 2006.
- SANTANA, E. M. **A Influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos**. In: SENEPT, 2008, Belo Horizonte. Anais... São Paulo: Universidade de São Paulo, Instituto de Física - Programa de Pós-Graduação, 2008. p. 1-12.