

SUSTENTABILIDADE E ENSINO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Maria Rita Themistocles Araujo da Silva ¹

Vitória da Costa Gomes ²

Mileno Augusto Andrade de Oliveira ³

Tarciana Carvalho Gurgel de Azevedo ⁴

João Batista Barbalho Bezerra Júnior ⁵

RESUMO

Atualmente, vê-se um crescente aumento das instituições de ensino que optam por atividades lúdicas como prática de ensino, proporcionando aos indivíduos o convívio social e diversão. O lúdico nas escolas cria nos alunos o interesse pelo assunto tratado, podendo, assim, ser trabalhado em todas as áreas e gerando grandes resultados. Portanto, o objetivo do presente trabalho é conhecer as percepções dos alunos à respeito da influência do ensino lúdico no ambiente escolar. O trabalho foi desenvolvido através do projeto “Educação para desenvolvimento da cidadania e sustentabilidade: a influência das atividades lúdicas no ambiente escolar”, cujo ao qual ocorreu no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN campus Natal - Central. A coleta de dados foi realizada por meio dos registros do questionário final. Dos cinco relatos analisados, 75% (N=4) consideraram inovadora a proposta apresentada. A importância da escolha do tema “sustentabilidade” para a confecção dos jogos, foi evidenciada por 100% deles (N=5) e de mesmo modo, 100% (N=5) acreditam que a aplicação de projetos como esse são de extrema importante nas escolas e sociedade. Além disso, 75% (N=4) demonstraram sentimentos de contribuição do projeto para a sua formação pessoal e/ou profissional. As atividades lúdicas causaram impactos muito positivos para a formação dos alunos, proporcionando divertimento e promovendo o desenvolvimento do seu pensamento crítico e de sua autonomia. Reconhecemos, portanto, o ensino lúdico e as metodologias ativas de ensino, como uma contribuição significativa e diferenciada para aprendizado dos alunos.

Palavras-chave: Ensino Lúdico; Atividades recreativas; Brincadeiras escolares; Ambiente escolar.

INTRODUÇÃO

Nos dias atuais diversas escolas (públicas e particulares) adotam atividades lúdicas como prática de ensino, aplicando em sua grade curricular projetos recreativos como sendo

¹Graduando do Curso Técnico em Controle Ambiental do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN *campus* Natal – Central, mariaritathe14@hotmail.com;

²Graduado pelo Curso Técnico em Controle Ambiental do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN *campus* Natal - Central, vitoria.cg@outlook.com;

³Graduado pelo Curso Técnico em Controle Ambiental do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN *campus* Natal - Central, mileno_augusto@hotmail.com;

⁴Professora coautora: Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN *campus* Natal - Central, tarcianagurgel@hotmail.com;

⁵Professor orientador: Graduado em Ciências Biológicas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, joabatista.97g@gmail.com.

obrigatórios, principalmente, na educação infantil. Segundo Franco (2016), a criança adquire conhecimento no ato do brincar:

Jogando e brincando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua condição social e ao seu pleno bem-estar, tais como: atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades, como, a motora, a cognitiva e a afetiva. (FRANCO, 2016, p.199).

Historicamente, esse meio de aplicar uma atividade de maneira lúdica vem sendo utilizado desde o séc. XIX, quando o ensino por meio de jogos começou a ser estudado cientificamente por psicólogos e pedagogos. Antes disso, na Idade Média, outra personalidade importante para a utilização de jogos didáticos foi o frade Franciscano Thomas Murner, notando a dificuldade dos seus alunos em compreender o dialeto Espanhol, em suas aulas de filosofia, desenvolveu um jogo de cartas para auxiliá-lo em sala, obtendo assim um ótimo desempenho entre eles (KISHIMOTO, 1995).

O ensino lúdico então veio ganhando mais destaque nas escolas quando os educadores começaram a notar a importância de um ensino recreativo, uma vez que com os jogos, os alunos desenvolvem o trabalho em grupo e convívio social, como também têm contato com as diversas culturas presente em seu meio, desenvolvendo-o e o educando para a vida em sociedade, pois de acordo com Almeida (1994, p.18): "O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover educação para as crianças". Portanto, trabalhos de cunho recreativos são, em maioria, feitos em equipe, justamente para que os alunos tenham uma interação social e, assim, alcancem o seu máximo. Tarefas assim, necessitam que todos os grupos trabalhem em conjunto, pois, desse modo, fica pronto mais rápido e há uma discussão de ideias para complementá-lo.

Diante disso, as mais diversas temáticas podem ser trabalhadas associadas ao ensino lúdico, gerando ótimos debates críticos. Os temas "educação ambiental" e "educação para a cidadania", por exemplo, vem sendo muito trabalhados no ensino básico e, com os avanços tecnológicos, a mídia contribui para o aprendizado, envolvendo sustentabilidade, respeito e convivência, tornando, assim, o indivíduo apto para a sociedade e preservando o meio ambiente, pois segundo Dias (2013, p.6): "Com o brincar, se faz o processo de humanização ética da criança, por isso, deve ser utilizado para o desenvolvimento das crianças".

Após um extenso período de ações de degradação ambiental causada pela irresponsabilidade humana, notamos que o termo “*sustentabilidade*” vem sendo mais utilizado no cotidiano. Os professores começaram a ensinar as crianças a serem cidadãos não poluentes e falam mais sobre os impactos ambientais na escola, conscientizando-os sobre a influência das atividades humanas no meio ambiente e explicando como as más atividades podem ser prejudiciais às comunidades e sociedades.

Nesse sentido, evidenciar e colocar em discussão temáticas sobre sustentabilidade aos estudantes, pais, curiosos e cidadãos como um todo, é motivador e engrandecedor, porque propicia que a sociedade reveja a sua relação com o ambiente natural e social. Isso remete à população um repensar sobre as bases de sustentação do nosso planeta, indo desde as práticas mais elementares e aparentemente ingênuas dos indivíduos, como o ato de jogar papel no chão, passando pelas práticas de consumo exacerbado e indo até a elaboração e aplicação de políticas públicas e ambientais baseadas na ética (HIGUCHI E AZEVEDO, 2004).

Neste contexto, o objetivo deste trabalho é conhecer os relatos e percepções de estudantes do ensino médio do IFRN na participação de um projeto pedagógico, sobre o ensino lúdico aliado à sustentabilidade, e a contribuição desta para a sua formação cidadã, pessoal e profissional.

METODOLOGIA

No primeiro semestre letivo do ano de 2019, no Instituto Federal de Educação, Ciência e tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, campus Natal/RN, houve o desenvolvimento do projeto intitulado “Educação para desenvolvimento da cidadania e sustentabilidade: a influência das atividades lúdicas no ambiente escolar”. O projeto consistia em incentivar os alunos a desenvolverem jogos pedagógicos voltados a resolução de problemas relacionados aos impactos ambientais, lhes dando a oportunidade de obterem contato com atividades direcionadas à sustentabilidade.

O projeto foi desenvolvido de modo a propor uma dinâmica interativa entre as equipes, através da criação de um jogo, cujo ao qual deveria possuir problemáticas relacionadas a sustentabilidade. Para a confecção do mesmo, deveriam ser utilizados materiais de potencial reciclável e reutilizável, e, portanto, foram utilizadas cartas usadas, folhas de papel A4,

materiais de papelaria e de colorir. Várias temáticas surgiram e foram propostas pelo professor na sala de aula e dentre elas foi escolhida a temática de doenças relacionadas à poluição.

A fim de conhecer as percepções dos alunos sobre o desenvolvimento desta atividade, foram realizadas perguntas através de um questionário aplicado ao final do projeto, sendo os dados coletados desses registros. O uso das informações contidas no questionário foi autorizado pelos cinco alunos, atuantes na EQUIPE 04, tal como da professora supervisora e do orientador do projeto, assegurando os procedimentos éticos e metodológicos de pesquisa.

A análise qualitativa dos dados, de caráter descritivo, foi realizada seguindo a metodologia da análise de conteúdo de Bardin (2010). Após a leitura e exploração minuciosa dos registros escritos, houve a transcrição literal de trechos dos relatos de experiências, expressadas nos resultados como fragmentos dos relatos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

IMPORTÂNCIA TEMÁTICA DO JOGO

Quando o trabalho foi proposto pelo professor na sala de aula, a EQUIPE 04, depois de formada, fez uma pesquisa sobre doenças associadas à poluição. Com as informações adquiridas e compartilhadas entre o grupo, foi constatado que o *Aedes Aegypti* é uma doença que aumentou no Brasil no ano de 2019 em comparação com o mesmo período em 2018, segundo os dados epidemiológicos (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2019). De acordo com Dias et al (2010), esse mosquito é responsável pela transmissão da dengue, uma doença que causa ao indivíduo uma série de sintomas, tais como: dor abdominal intensa e contínua; vômitos persistentes e desconforto respiratório, o que pode levar o indivíduo a óbito se não tratado. A partir disto o jogo foi nomeado de: “VIVA: A sobrevivência do mais forte”, fazendo alusão a competição entre os jogadores até que um deles sobreviva, no caso o jogador ganhador.

Ficou-se então decidido que esse seria o tema do jogo, com objetivo de desenvolver informações sobre o mosquito e alertar a população, as possíveis formas de prevenção contra o mesmo. Além da diversão e o raciocínio lógico, o jogo foi criado baseado na conscientização de sustentabilidade, uma vez que a maior parte dos materiais utilizados para a sua confecção foram de origem reciclável e reutilizável, além de oferecer informações visuais acerca desta doença. “VIVA” se trata de um jogo de cartas com o propósito de facilitar o aprendizado e

divulgação da doença relacionada, nesse caso, a dengue, com finalidade de levar para as comunidades um meio de melhorar a saúde e o convívio dos envolvidos.

PERCEPÇÕES DOS ALUNOS

Após a leitura e exploração minuciosa dos registros escritos, contatou-se que dos cinco relatos analisados, 75% (N=4) consideraram inovadora a proposta apresentada. A importância da escolha do tema “*sustentabilidade*” para a confecção dos jogos, foi evidenciada por 100% deles (N=5) e de mesmo modo, 100% (N=5) acreditam que a aplicação de projetos como esse são de extrema importância nas escolas e sociedade. Além disso, 75% (N=4) demonstraram sentimentos de contribuição do projeto para a sua formação pessoal e/ou profissional.

O propósito do jogo foi trabalhar com jovens e adultos uma atividade lúdica, de forma divertida, fazendo com que aprendam sobre doenças, seus males e modo de evitá-las ou tratá-las, desenvolvendo assim sua sustentabilidade e ainda fortalecendo o convívio social. Através de exercícios lúdicos, a educação proporciona uma visão do todo e propicia o convívio social, pois segundo Dias (2013, p.6): “O lúdico é um instrumento que permite a inserção da criança na cultura, por meio do qual podem permear suas vivências internas com a realidade externa. É um facilitador para a interação com o meio, embora seja muito pouco explorado.

Desse modo, a primeira pergunta feita pelo professor, objetivou compreender se a proposta por ele apresentada foi considerada inovadora. Atualmente o ambiente escolar é um tanto quanto limitado, com professores apenas falando em frente a um quadro e causando desinteresse nos alunos, uma vez que todos os dias eles veem o assunto da mesma forma e com dificuldades, cujo aos quais vão se acumulando ao longo dos anos, pois de acordo com Boruchovitch e Bzuneck (2001): “à medida que as crianças sobem de série, cai o interesse e facilmente se instalam dúvidas quanto à capacidade de aprender certas matérias”.

Portanto, ao abordar o ensino de maneira lúdica, fugindo do padrão tradicional, aguçando a curiosidade e interesse dos alunos, é possível compreender melhor a temática e desenvolver nos indivíduos o desejo pelo aprendizado, como é possível observar nas respostas dos alunos:

“É diferente de todas as propostas que eu já vi e a mais dinâmica.” (Aluno 1).

“Achei uma boa iniciativa, tendo em vista os problemas ocorridos atualmente no mundo (problemas ambientais).” (Aluno 2).

“Sim, com certeza.” (Aluno 3).

“Sim, pois eu tenho um grande interesse em todos os tipos de jogos.” (Aluno 4).

A segunda pergunta feita pelo professor, objetivou compreender se os alunos consideraram importante a escolha da temática sustentabilidade para a confecção dos jogos. Segundo Lopes e Tenório (2011), ser sustentável significa ser capaz de satisfazer as necessidades das gerações presentes, sem o comprometimento da sobrevivência das gerações futuras, causando mínimos impactos no meio ambiente e comunidade. Desse modo, realizar uma confecção de jogos de forma sustentável é criar atividades lúdicas de uma forma que utilize o máximo de materiais recicláveis ou reutilizáveis, reduzindo, portanto, os prejuízos ao meio ambiente.

Devido ao crescimento populacional do mundo, torna-se necessário atender a maiores demandas de recursos buscando melhorar a qualidade de vida das pessoas. Devido tal demanda excessiva, é utilizada a produção em massa de diversos produtos como plástico, vidro e metais, cujo aos quais estão presentes em diversos materiais do nosso cotidiano e, portanto, acabam indo parar nas ruas, por falta de conscientização. Portanto a adesão da temática sustentabilidade no trabalho de confecção de jogos permitiu que os alunos descobrissem novas formas de aprender enquanto ajudam o meio ambiente a ser salvo. É possível perceber pelo relato dos alunos que o tema sustentabilidade pode ser amplamente trabalhado na disciplina, uma vez que se trata de um tema importante e cujo ao qual é atual devido ao descaso dos seres humanos com o meio ambiente, devido ao aumento da poluição. A seguir são apresentadas as respostas expressando tais indícios:

“Sim, pois ensina de forma dinâmica as formas de ser sustentável no dia a dia.” (Aluno 1).

“Dá para trabalhar com muitas coisas com esse tema.” (Aluno 2).

“Sim, mesmo que vemos isso com frequência quando fizemos o trabalho descobrimos novas coisas e aprofundamos as que já sabíamos.” (Aluno 3).

“Sim, os projetos em sua maioria tem várias partes de materiais que foram reutilizados.” (Aluno 4).

“Sim, pois é algo que precisa ser trabalhado devido a grande poluição.” (Aluno 5).

Para os estudantes desenvolverem este tipo de projeto, eles devem possuir o conhecimento de outros tipos de atividades sustentáveis e auxiliar também na resolução de problemas, ampliando o seu acesso a outras leituras, como artigos que apresentam uma visão mais ampla das temáticas. Nesse caso é muito importante a atuação do professor como um facilitador de ensino, de modo a guiar o estudante ao desenvolvimento de sua autonomia, conscientização social e visão crítica da realidade. Portanto, a terceira pergunta questionou aos alunos se os mesmos consideram importante a aplicação de projetos como esse nas escolas e sociedade. Percebe-se pela fala dos alunos que a consciência ambiental pode ser proporcionada por projetos como esse, motivando os indivíduos de todas as idades e a população, ao desenvolvimento de hábitos saudáveis. As respostas que proporcionam tais impressões, foram:

“Sim, porque, assim, os alunos criam uma consciência ambiental mais descontraída”
(Aluno 1).

“Sim, tendo em vista que a educação ambiental é quase essencial nas escolas e no cenário mundial atual, misturando o conhecimento de forma mais dinâmica.” (Aluno 2).

“Sim, projetos como esse trazem um novo olhar.” (Aluno 3).

“Esses jogos podem conscientizar as pessoas que jogarem.” (Aluno 4).

“Principalmente para crianças, adultos e idosos.” (Aluno 5).

Em sua última pergunta, o professor buscou compreender se esse projeto contribuiu para a formação pessoal e/ou profissional dos seus alunos. Levando em conta a maneira sob a qual o ensino atual está causando diversos problemas no processo de ensino-aprendizagem, o processo tradicional de ensino segundo Borges e Alencar (2014, p.125):

Não contribui para uma formação crítica dos estudantes, pois centraliza na figura do professor todo o conhecimento, e menospreza nos alunos as qualidades e capacidades que deles podem ser desenvolvidas.
(BORGES E ALENCAR, 2014, p.125).

Portanto é possível que através das atividades lúdicas os alunos sejam os protagonistas do seu próprio aprendizado, desenvolvendo no mesmo a formação de seu pensamento crítico sobre o mundo e sociedade, tornando-o apto na sua jornada de vida, seja pessoal ou profissional. Foi possível perceber a significância dos demais jogos para os alunos, nos quais continham informações novas e diferenciadas que contribuirão para as suas vidas, além de ser possível constatar a influência positiva dessa proposta causada na vida de um estudante em particular,

que possui um sonho a ser afluído, no caso, de tornar-se um designer de jogos. A seguir estão descritos os relatos confirmando tal fato:

“Teve uns jogos que tiveram informações novas e interessantes” (Aluno 1).

“Sim, trabalhamos em grupo e cada um fez o que sabia mesmo que outros tenham feito mais.” (Aluno 3).

“Agora eu posso ter o sonho de ser um designer de jogos.” (Aluno 4).

“Com ele posso fazer artigos e apresentar em congressos.” (Aluno 5).

No geral, tanto no decorrer do desenvolvimento do jogo quanto após a sua apresentação (Fig. 1), a EQUIPE 04 recebeu inúmeros elogios do professor orientador do projeto e da professora responsável pela disciplina. Foi-se possível perceber que os grupos se divertiram com todos os jogos, cada qual com o seu tema específico e materiais utilizados, compartilhando, assim, conhecimentos diversos adquiridos durante o processo de criação da atividade lúdica, formando assim, um método de aprendizado interativo para jovens e adultos. Em síntese, as respostas resumem o sentimento de dever cumprido e conscientização dos alunos frente a aplicação da proposta sustentável.

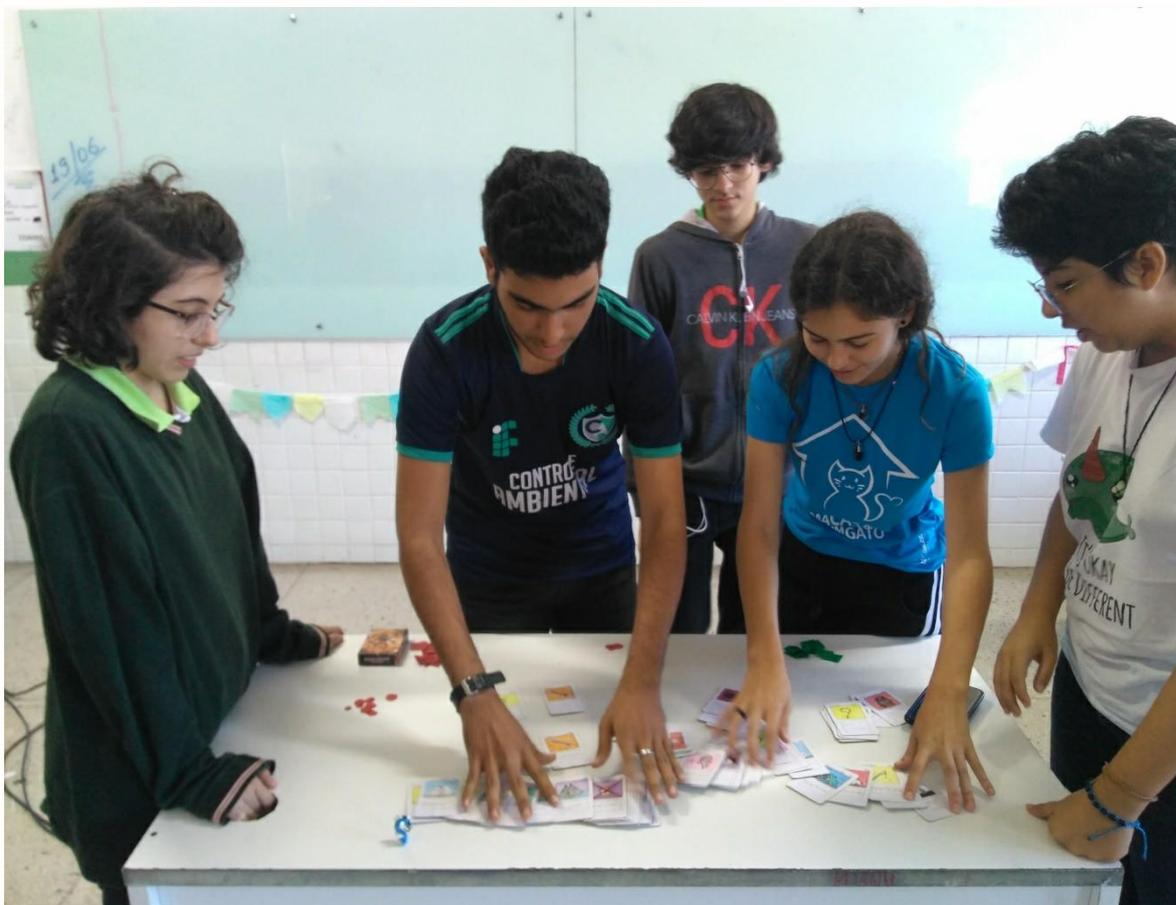


Figura 1: Fotografia da apresentação do jogo “VIVA: A Sobrevivência Do Mais Forte”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatamos por meio desta atividade que o uso de jogos como proposta de ensino nas escolas ajuda os alunos a compreenderem com mais facilidade os conteúdos e melhora o meio de convivência entre os mesmos, desenvolvendo vínculos entre todos. É reconhecível a importância de práticas metodológicas construtivistas de ensino, nesse caso o ensino lúdico, que busquem promover mudanças na sociedade e desenvolver a autonomia e pensamento crítico dos estudantes, como neste trabalho evidenciou-se. É notável o ensino sustentável e a educação ambiental como de extrema importância para conscientização dos indivíduos sobre os malefícios das ações humana na natureza, proporcionando uma mudança positiva nos indivíduos. Portanto, tratou-se de uma experiência de aprendizado transformadora, onde viu-se prosperar os resultados de uma proposta trabalhosa, que ao final mostrou-se uma experiência magnífica.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos alunos da minha equipe: Giovanna de Moraes, Felipe Camilo, Vitória da Costa e Mileno Augusto, que permitiram o uso de seus relatos neste trabalho, a professora do IFRN, Tarciana Carvalho Gurgel de Azevedo pela orientação e ao professor e orientador do projeto, João Batista Barbalho Bezerra Júnior pelos conselhos e orientações. Muito obrigado a todos e todas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. Dinâmica lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

BARDIN, L. Análise de conteúdo. Lisboa, Portugal: Edições 70 LDA, 2010.

BORGES, T. S.; ALENCAR, G. Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. Cairu em Revista, ano 3, n. 4, p. 119-143, Jul/Ago 2014. ISSN 22377719.

BORUCHOVITCH, E.; BZUNECK, J. A. A motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2001. 183 p.

DIAS, E. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Revista Educação e Linguagem – Artigos – ISSN 1984 – 3437, v. 7, n.1, 2013. Disponível em: <http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>. Acesso em: 12 ago 2019.

DIAS, L. B. A.; ALMEIDA, S. C. L.; HAES, T. M.; MOTA, L. M.; RORIZ-FILHO, J. S. Dengue: transmissão, aspectos clínicos. diagnóstico e tratamento. Revista: Medicina (Ribeirão Preto), v. 43, n. 2, p. 143-152, 2010.

FRANCO, E. C. O lúdico na infância: a relevância do brincar na interação e na estimulação infantil. Revista Olhar Científico – Faculdades Associadas de Ariquemes – v. 2, n.2, p. 198 Ago./Dez. 2016.

HIGUCHI, M. I. G.; AZEVEDO G. C. Educação como processo na construção da cidadania ambiental. Revista brasileira de educação ambiental, Brasília, número Zero, p. 63-70, 2004.

KISHIMOTO, T. M. O brinquedo da educação: Considerações históricas. Revista: Série Idéias (São Paulo), n. 7, p. 39-45, 1995.

LOPES, U. M.; TENÓRIO, R. M. Educação como fundamento da sustentabilidade. Salvador: EDUFBA, 2011. 170 p.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. Ministério da Saúde alerta para aumento de 149% dos casos de dengue no país. Disponível em: <<http://www.saude.gov.br/noticias/agencia-saude/45257-ministerio-da-saude-alerta-para-aumento-de-149-dos-casos-de-dengue-no-pais>>. Acesso em: 30 jun 2019.