



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

O USO DO LÚDICO PARA O APRENDIZADO DO ALUNO NO ÂMBITO DO ESTAGIO SUPERVISIONADO EM CIÊNCIAS

Jéssica Araujo¹; José Guilherme Pereira Neto¹; Mayara Silva Araujo¹; Flavia Veras Marques Carvalho²

¹Universidade Federal do Piauí - CMRV/Jessykaraujo2@hotmail.com, ²Profª de Ed. Básica da rede Estadual do Piauí

RESUMO: O estágio supervisionado é o principal meio de contato do acadêmico e o futuro campo profissional, o estágio é uma vivência em que o estagiário vai aplicar seus conhecimentos, habilidades e suas práticas, o presente trabalho teve como objetivo analisar do ponto de vista dos alunos no âmbito do estágio sobre o uso do lúdico no aprendizado nos conteúdos de ciências. O Lúdico é uma ferramenta para acrescentar na teoria a utilização de usos de jogos que dinamize o conteúdo de ciências, não seguindo apenas o livro didático como leitura e explicação e questionário, após aplicação do jogo sobre o sistema circulatório para os alunos do 8º ano do turno manhã na escola Ozias Correia situado na cidade de Parnaíba, Piauí, os mesmos foram entrevistados com um questionário contendo quatro perguntas sobre o uso do lúdico, os resultados foram satisfatórios e positivos em relação à aplicação de jogos nas aulas de ciência, portanto o uso dos jogos possibilita na compreensão, interação e a capacidade de treinar o raciocínio mais rápido diante das perguntas elaboradas no jogo.

Palavras-chave: Ensino de Ciências, Lúdico, Aprendizado.



1 INTRODUÇÃO

O estágio supervisionado é o principal meio de contato do acadêmico com sua futura área de atuação, propiciando um contato entre o aluno e o professor, podendo vivenciar práticas que auxiliam na sua formação, propiciando o conhecimento entre a teoria e a prática, uma importante oportunidade para que o acadêmico vivencie a realidade, aprofunde habilidades e conhecimentos em sua área de estudo, além de conhecer o futuro ambiente profissional (CARDOSO, *et al*, 2011).

O acadêmico procura-se a integração entre a prática e os conhecimentos teóricos adquiridos, através de sua aplicação, reflexão, debate e reelaboração. Sendo que, muitas vezes é na prática de ensino que o licenciando em Ciências Biológicas terá o primeiro contato real e contínuo com a escola como espaço de produção e de conhecimentos (MENDES, MUNFORD, 2005).

Atuando no campo de estágio o licenciado põe em prática ideias de aprimoramento de métodos para que os alunos possam ter a compreensão diante dos conteúdos de difícil assimilação, quando o assunto é voltado apenas para teoria. A estratégia eficaz é envolver a teoria ao lúdico, que serve como facilitador para a aprendizagem dos alunos em determinados conteúdos em ciências, assim os alunos possam assimilar as explicações de um determinado assunto, como por exemplo, o sistema circulatório por se tratar de um conteúdo tão rico em detalhes.

Segundo Balbino (2005), as aulas de ciências estão centradas nos conteúdos, tendo o livro didático como grande referência. E a desculpa das aulas práticas é a falta de laboratório e assim as aulas são feitas seguindo o livro didático: leitura do texto, explicações e questionário. Para isso, é preciso buscar um caminho de movimento, construção e reconstrução buscando o sentido do próprio ato de ensinar, ocorrer troca de experiências e descobertas. As aulas é um processo, nessa concepção de aula, educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele que o professor considera o mais correto. É preciso oferecer várias ferramentas para que o aluno possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com sua visão de mundo.

É preciso inovar, as aulas práticas podem ajudar no desenvolvimento de conceitos científicos, além de permitir que os estudantes aprendam como abordar objetivamente o seu mundo e como desenvolver soluções para problemas complexos (LUNETTA, 1991).

O uso do lúdico é uma estratégia que faz o professor retomar ao determinado conteúdo, facilitando no esclarecimento das dúvidas dos alunos, o recomendável para que as aulas não fiquem cansativas e repetitivas, a ação lúdica é uma ferramenta formidável. São instrumentos que motivam, atraem e estimula o processo de construção do conhecimento, a ação lúdica pode ser



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

definida, de acordo com Soares (2004), como uma ação divertida, seja qual for o contexto linguístico, desconsiderando o objeto envolto na ação. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo.

O jogo possui duas funções: a lúdica e a educativa (Kishimoto, 1996). Esses dois aspectos devem coexistir em equilíbrio, pois caso a função lúdica prevaleça, a atividade não passará de um jogo, e se a função educativa for a predominante, têm-se apenas um material didático.

Os jogos são elementos motivadores e facilitadores do processo de ensino e aprendizagem de conceitos científicos, enfatizando que o objetivo dos jogos não se resume apenas à facilitação da memorização do assunto pelo aluno, mas sim a induzir ao raciocínio, à reflexão, ao pensamento e, conseqüentemente, a construção do seu conhecimento e aprimoramento diante do assunto relacionado (LIMA, 2011).

Muitos estudiosos defendem o uso do jogo como um método eficaz e lúdico para as aulas tornando mais agradáveis e naturais, Luiz confirma isso nas palavras de Piaget,

“ [...] para Piaget, o jogo constitui-se quando a assimilação e produzida antes da acomodando, sendo o jogo considerado um complemento da imitação. Considerando a imitação, este autor reconhece a existência de seus estágios progressivos e a partir desses estágios define três grandes tipos de estruturas mentais que surgem na evolução do brincar: o exercício, o símbolo e a regra (LUIZ, 2014, p.1).

As atividades do lúdico não levam apenas para o lado da memorização do conteúdo, mas induzem o aluno ao raciocínio, aumenta a motivação do aluno perante as aulas, embora os alunos do ensino fundamental e médio o interesse tenha mudado bastante, mas a ludicidade ainda é importante fator de construção de conhecimento (ROLOFF, 2010).

O trabalho teve como objetivo apresentar avaliação no ponto de vista dos alunos o uso lúdico como uma estratégia para o ensino e aprendizagem no conteúdo de ciências no âmbito do estágio supervisionado.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

2 METODOLOGIA

O trabalho foi realizado na escola campo (Ozias Correia) do estágio supervisionado III, escola pública do ensino fundamental, a atividade aplicada foi sobre o conteúdo de ciências “sistema circulatório” da turma de 8º ano do turno manhã, situada na cidade de Parnaíba do estado do Piauí, no mês de junho de 2016. Após aplicação do jogo foi realizado uma pesquisa avaliativa contendo quatro perguntas de natureza qualitativa, totalizando 32 alunos.

2.1 DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Inicialmente os alunos ficaram sentados na cadeira em formato de meia lua, solicitado pela professora estagiária para melhor executar o progresso do jogo, pois a caixa seria passada aos colegas do lado e assim facilitaria a passagem da caixa, foi feita perguntas sobre o conteúdo do sistema circulatório, digitalizadas em papel sulfite e imprensa e recortada em tiras e colocadas em uma caixa de papelão (Figura 2), e em seguida os alunos remexeram a caixa e retirou o papel incluindo a pergunta, a passagem da caixa se dava ao som de qualquer musica para descontrair os alunos, no momento em que a professora estagiária apertava o botão de pausa o aluno que tivesse com a caixa iria retirar o papel e responder ou caso tivesse alguma surpresa no papel poderia se livrar ou indicar um amigo para responder em seu lugar.



FIGURA 2: Arquivo Araujo, 2016.

2.2 REGRAS DO JOGO

O jogo teve como regra:

- Tempo cronometrado (30s) para responder.
- Proibido (soprar) a resposta, enquanto o aluno raciocina na resposta.
- A caixa contém surpresa (Figura 3).



- Orientador (professor) fica de preferência virado contra os alunos para não ver onde a caixa irá parar.

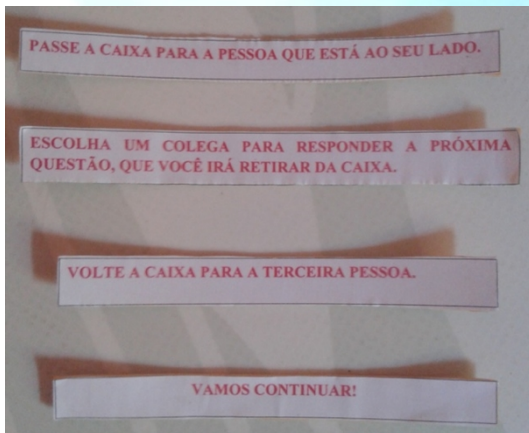


FIGURA 3: Arquivo Araujo, 2016.

3 RESULTADO E DISCUSSÃO

Aplicação do uso lúdico nas aulas de ciências é uma ferramenta formidável no ensino e aprendizagem dos alunos, segundo Melo (2005), vários estudos a respeito de atividades lúdicas vêm comprovar que o jogo, além de ser fonte de prazer e descoberta para o aluno, é a tradução do contexto sócio- histórico refletido na cultura, podendo contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento do aluno como mediador da aprendizagem.

Ao observar as respostas dos alunos na (questão 1) questões do questionário sobre análise do uso lúdico nos conteúdos de ciências obtivemos, podemos mencionar a resposta de dois deles:

“O jogo é algo como competir e se divertir” (Aluno A)

Enquanto a importância: *“É aprendizagem, desenvolver a capacidade de raciocinar e testar os conhecimentos.” (Aluno A)*

“Diversão e competição” (Aluno B)

Enquanto a importância: *“Aprender de forma descontraída” (Aluno B)*

Como confere Cabrera & Salvi (2005), Aprender e ensinar brincando, enriquece as visões do mundo e as possibilidades de relacionamento e companheirismo, de socialização e troca de experiências, de conhecimento do outro e respeito às diferenças e de reflexão sobre as ações.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Na análise da (questão 2) confere a visão do aluno quando o professor leva um jogo ou uma atividade diferenciada na aula de ciências, o que os alunos acham que a aula fica, interessante, boa, regular, ruim ou chata, o estudo de Negrine (1998) mostra que as atividades prazerosas atuam no organismo causando sensação de liberdade e espontaneidade. Conclui-se que, devido à atuação das atividades prazerosas no organismo, as atividades lúdicas facilitariam a aprendizagem por sua própria aceção, pois os mecanismos para os processos de descoberta são intensificados. Os resultados podem ser observados no (Gráfico 1), em que os alunos responderam que o uso de jogos na sala de aula torna-se interessante, pois são diferentes das aulas normais, contribuindo para a melhor compreensão dos assuntos, deixando a aula mais animada e facilitando para se expressar.

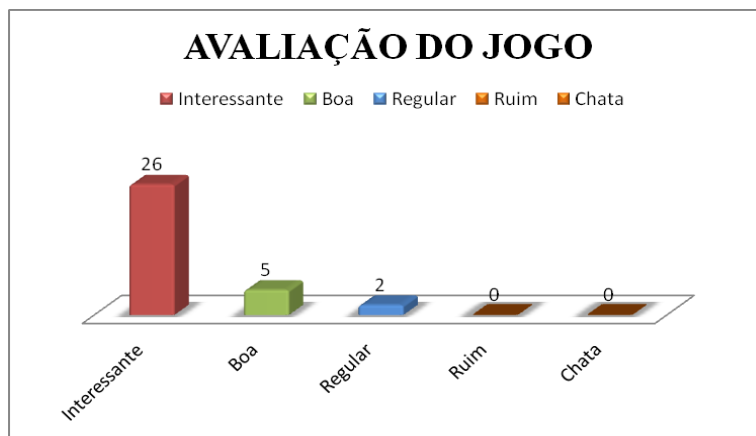


GRÁFICO 1: Avaliação dos alunos sobre o jogo aplicado nas aulas de ciências.

Ao responderem a (questão 3), 28 dos alunos concluíram que a aprendizagem é interferida de forma satisfatória com a utilização de jogos, pois a aula fica mais legal, compreensiva, divertida, descontraída e ocorre a interação entre os alunos, conforme afirma em seu trabalho Santana (2008), 83% dos alunos concluíram que a aprendizagem é influenciada positivamente com a utilização de jogos nas aulas.

O jogo pode proporcionar interação dos alunos com os seus colegas, podendo contribuir, de acordo com Carvalho (2004) para melhorar o relacionamento entre os mesmos. E vai possibilitar o estímulo à participação, o interesse nas aulas e assuntos, induzindo à aprender de forma prazerosa, num contexto desvinculado da situação de aprendizagem formal, apenas 2 alunos acham que os jogos não influenciam é apenas uma diversão e nada mais e o restante não souberam responder.

Na (questão 4) os alunos entrevistados responderam a preferência da forma do jogo ser elaborado individual ou equipe, conforme mostra o (Gráfico 2), a preferência ao jogar é em equipe,



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

pois o jogo pode proporcionar interação dos alunos e o jogo fica mais fácil com os colegas, podendo contribuir, de acordo com Carvalho (2004) pode vir melhorar o relacionamento entre os mesmos.

Como podemos perceber nas seguintes respostas de alguns dos alunos:

“Porque temos que testar nossos próprios conhecimentos” (Aluno C)

“Porque todos interagem e compartilha o conhecimento” (Aluno D)

O jogo é caracterizado como um tipo de recurso didático-educativo que, de acordo com Cunha (2004), pode ser utilizado em momentos distintos, tais como: na apresentação e desenvolvimento de um conteúdo ou na ilustração de seus aspectos relevantes, na avaliação de conteúdos já desenvolvidos ou, ainda, na revisão ou síntese de conceitos importantes.



GRÁFICO 2: Análise de preferência dos alunos em jogar.

O professor se torna o responsável por criar zonas de desenvolvimento proximal, ou seja, proporciona condições e situações para que o aluno transforme e desenvolva em sua mente um processo cognitivo mais significativo.

O futuro professor de Ciências e Biologia na atualidade necessita oferecer-lhe momentos práticos para reflexões sobre esse mesmo ensino, antecedendo a sua atuação enquanto docente, e assumir uma postura pedagógica de investigação e não ser um repetidor de conhecimentos (BAPTISTA, 2003).



4 CONCLUSÃO

Portanto o uso do lúdico aplicado nos conteúdos de ciência propicia aos alunos uma melhor fixação e aprendizagem, estimulando seu raciocínio diante de possíveis questões relacionadas ao assunto abordado pelo professor.

A importância da ludicidade no contexto escolar no processo ensino-aprendizagem é oferecer o estímulo no ambiente para propiciar o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos além de permitir que o professor amplie seus conhecimentos sobre técnicas no ensino de ciências.

A construção do conhecimento se dá a partir do envolvimento do aluno com as atividades propostas e através da forma lúdica, é uma alternativa para escolas que não têm laboratório e não centralizam as aulas no livro didático de Ciências, tornando o ambiente escolar prazeroso e motivador, o lúdico torna as aulas de Ciências mais diferenciadas e algo alternativo para imaginação do aluno.

O jogo é algo que facilita aos alunos compreender determinados conteúdos de ciências, ao mesmo tempo em que aprende os alunos passam por momentos de descontração, interação com os colegas, testando seus conhecimentos, experimentando algo diferente, tornando uma aula legal que diferente da rotina de aulas anteriores, despertando o interesse em estudar, pesquisar e aprender cada vez mais com ferramentas simples envolvendo conteúdos de ciências.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

5 REFERÊNCIAS

BALBINO, M. C. **Uso de modelos, numa perspectiva lúdica, no ensino de ciências.** In: Encontro Ibero-Americano de Coletivos Escolares e Redes de Professores que fazem Investigação na sua Escola, 4., Lajeado (RS). Anais... Lajeado:UNIVATES, 2005.

BAPTISTA, C.S.G. **A importância da reflexão sobre a prática de ensino para a formação docente inicial em Ciências e Biológicas.** Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências. UFMG, v.5, n.2, p.4-12, 2003.

CARDOSO et al. **Estágio Supervisionado em Unidades de Produção Agrícola.** Editora da UFRGS. Porto Alegre/RS, 2011. 100p.

CARVALHO, A. M.R. **Jogos pedagógicos ou a gestão lúdica das necessidades.** O Professor. III Série n. 87 2004 p. 26-29.

CABRERA, W.B.; SALVI, R. **A ludicidade no Ensino Médio: Aspirações de Pesquisa numa perspectiva construtivista.** In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 5. Atas , 2005.

CUNHA, M. B. **Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo.** In: ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE QUÍMICA, 12, Goiânia (Universidade Federal de Goiás; Goiás), 2004. Anais, 028, 2004.

KRASILCHIK, M. **Tendências do Ensino de Biologia no Brasil.** Editora da Universidade de São Paulo. São Paulo/SP, 2008. 195p.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** Cortez, São Paulo, 1996.
LIMA, E.C.; MARIANO, D.G.; PAVAN, F.M.; LIMA, A.A.; ARÇARI, D.P. **Uso de jogos lúdicos como auxílio para o ensino de química.** Educação em Foco, V. 3, 2011

LUIZ, Jessica Martins Marques. *et al.* **As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski** **Las concepciones de los juegos para Piaget, Wallon y Vygotski** **The concepts of games Piaget, Wallon and Vygotski.** Revista Digital. Buenos Aires, Argentina, ano 19, n 195, Agosto/2014. Disponível em: ><http://www.efdeportes.com/efd195/jogos-para-piaget-wallon-e-vygotski.htm><
Acesso em: 06. Junho. 2016.

LUNETTA, V. N. Atividades práticas no ensino da Ciência. **Revista Portuguesa de Educação**, v.2, p. 81-90, 1991.

MELO, C. M.R. **As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento.** Información Filosófica. V.2 nº1 2005, p.128- 137.

MENDES, R.; MUNFORD, D. **Dialogando saberes- Pesquisa e Prática de Ensino na formação de Professores de Ciências e Biologia.** Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências. UFMG, v.7, n.3, 2005.

NEGRINE, Airton. **Terapias corporais: a formação pessoal do adulto.** Porto Alegre: Edita, 1998.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula.** In: X Semana de Letras, 2010, Porto Alegre. Anais da X Semana de Letras. PUC, ISSN: 2237-1591 2010. Disponível em: ><http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>< . Acesso em: 06. Junho. 2016.

ROSA, P.R.S. **O que é ser Professor? Premissas para a definição de um domínio da matéria na área do Ensino de Ciências.** Cad. Cat. Ens. Fís. v.16, n.2, p.195-207, 1999

SOARES, M.H.F.B. O lúdico em Química: **jogos e atividades aplicados ao ensino de Química.** Universidade Federal de São Carlos (tese de doutorado, 2004).