

ATIVIDADE LÚDICA PARA O DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL JOÃO MANOEL PESSOA NA CIDADE DE ITAJÁ-RN

Lucas Bandeira de Lucena 1
Kamila da Silva Costa 2
Maria Jaqueline Pereira Lourenço 3
Jessica Nicolle Matias Rodrigues 4
Carlos Antônio Barros e Silva Junior 5

RESUMO

O lúdico é essencial para o processo de ensino-aprendizagem, pois permite aos discentes um conhecimento diferenciado do ensino tradicional que é praticado por muitos, estimulando a interpretação e a imaginação para novas descobertas e fazendo com que o alunado venha a ter um conhecimento significativo e investigativo. Partindo dessas premissas, atividades recreativas foram realizadas para fundamentar essa teoria na Escola Estadual João Manoel Pessoa – EEJMP, localizada na cidade do Itajá-RN, através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência -PIBID. As práticas foram desenvolvidas com alunos do Ensino Médio, objetivando uma interpretação mais ativa e significativa na participação das atividades propostas, estimulando a assimilação dos conteúdos trabalhados em sala de forma mais dinâmica, levando ao desenvolvimento cognitivo de uma forma mais divertida e diferenciada.

Palavras-chave: Educação pública; Ensino médio; Atividade Lúdica, PIBID.

INTRODUÇÃO

Lúdico tem sua origem no latim *ludus*, referindo-se a divertimentos e jogos. As atividades lúdicas quando aplicadas nas escolas, estimulam a criatividade, contribuem para o crescimento intelectual dos alunos, assim como colaboram na interação social de cada indivíduo.

Segundo PRESCHER a partir de Ausubel

“O fator isolado mais importante que influencia o aprendizado é aquilo que o aprendiz já conhece. (...) É com base nos conhecimentos prévios que o indivíduo interpreta o mundo. Aprendizagem significativa ocorre toda vez que um novo conhecimento se relaciona a outro já existente”

Assim, entendemos que atividade lúdica influencia diretamente no ensino do indivíduo e o estimula, sendo desenvolvida a partir de um conhecimento já estabelecido de maneira tradicional na qual possa ser rerepresentada de forma estimulante.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em química do Instituto Federal - IF, lucas17b@hotmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em química do Instituto Federal - IF, kamillascsta@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em química do Instituto Federal - IF, mariajaqueline2221@gmail.com;

⁴ Mestrado do Curso de Ciências Naturais na UFRN – Campus Mossoró, nicollemattias@gmail.com;

⁵ Professor orientador: Mestre em Educação, Universidade Estadual UERN – Campus Pau dos Ferros, carlos.junior@ifrn.edu.br.

O lúdico é um dos principais métodos utilizados para o estímulo do pensamento na Educação Infantil, porém se torna algo irrelevante no Ensino Médio. Os alunos da rede pública passam por uma realidade onde não é necessário a formação de um pensamento e acabam sofrendo com isso quando chegam nas universidades. Com isso, os educadores devem buscar sempre novas didáticas, tentando motivar os estudantes, seja com formas lúdicas ou assimilando o assunto com fatos do cotidiano.

Segundo MORATORI a partir de Gardner (1985, Pág. 04)

“Resta, portanto, ao educador descobrir alternativas que colaborem para o desenvolvimento das diversas competências do aprendiz, e que o conduzem não só ao conhecimento cognitivo, mas a um conhecimento do seu ser com o um todo.”

Diante dessa preposição, visamos contribuir de forma significativa na aprendizagem dos alunos, fazendo com que sejam estimulados a desenvolver o hábito de interpretação e absorção dos conteúdos fundamentais de forma significativa através de atividades interativas, proporcionando o desenvolvimento cognitivo.

A pesquisa qualitativa visa analisar o quanto a aplicação de atividades interativas pode contribuir para o desenvolvimento dos participantes e promove uma ação reflexiva e auto reflexiva sobre as implicações dos momentos vivenciados no âmbito escolar, possibilitando aos discentes maiores atenções a partir dos jogos lúdicos, proporcionando o desenvolvimento cognitivo dos conteúdos básicos para a compreensão de assuntos mais complexos, consolidando assim os conhecimentos já estabelecidos.

Tomando por importante a questão do processo educacional hoje, o desenvolvimento deste trabalho também propõe repensar essa questão e apresenta o lúdico como alternativa metodológica para o enriquecimento do processo de ensino aprendizagem.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de objeto qualitativo e de caráter descritivo. As informações obtidas podem ser quantificáveis. As pessoas envolvidas são docentes do Ensino Médio, juntamente com os licenciandos que foram os responsáveis por organizar e promover esta atividade lúdica na Escola Estadual João Manoel Pessoa localizada na cidade de Itajá, no Rio Grande do Norte.

A princípio foi aplicado um questionário com os alunos da escola visando compreender o nível de conhecimento dos alunos e a importância da aplicação para o desenvolvimento das atividades. “Metodologia (...) que procura quantificar os dados e, geralmente, aplica alguma forma de análise estatística”. (CHAER, 2011 apud MALHOTRA, 2006, Pág. 257). O questionário era relacionado a percepção dos alunos sobre as aulas de química e como o

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

programa (PIBID) poderia ajudar no rendimento dos discentes nas disciplinas tais como se os discentes utilizavam o laboratório para a realização das aulas práticas, e quais atividades poderiam auxiliar na compreensão dos conteúdos. Por fim, havia uma avaliação de como eles mensuram o desempenho dos professores em sala.

Após a apresentação inicial, no turno vespertino realizamos apenas dois experimentos devido ao curto tempo para prosseguir a programação. Os experimentos foram “A vela que levanta água” que abordava sobre o efeito de pressão e uma competição do “Sopro mágico” que apresenta a reação de uma substância indicadora (determinando o ph). Já no turno noturno realizamos o mesmo experimento realizado no turno anterior com mais três experimentos e uma tentativa, que foram: Inicialmente tentamos realizar o experimento do extintor, porém o local onde estava sendo desenvolvido não ajudava para o desenvolvimento do experimento (devido ao clima), sendo assim prosseguimos com a apresentação. Realizamos os experimentos: “Fazendo fogo com permanganato de potássio e glicerina” que explica a reação exotérmica; “Soprando fogo com amido de milho (maizena)” explica que o amido de milho é um pouco inflamável e que polvilhado e espalhado no ar tem facilidade em entrar em combustão; “Sangue do Diabo” a explicação é semelhante ao experimento do sopro mágico a diferença é que quando a amônia evapora a substância que tinha uma colocação rosa (devido ser uma substância base) tornasse branca (substância ácido).

Após os experimentos realizou-se um pequeno quis com quinze (15) perguntas relacionadas as explicações dos experimentos e conceitos básicos das disciplinas científicas, assim podendo realizar uma análise associando as respostas do diagnostico realizado na semana anterior com o nível de conhecimento apresentado pelos discentes no quis, na qual percebemos que os discentes têm um nível proveitoso dos conceitos trabalhados. Ao final registramos com uma foto junto aos discentes.

Foi realizada outra atividade baseada em um jogo chamado “Perguntados” na qual readaptamos para se enquadrar as situações na qual tínhamos na escola, o jogo por fim tinha o mesmo objetivo da atividade anterior, porem era totalmente diferente. Demos início ao jogo realizando um desafio para as turmas, aplicamos o mesmo questionário com dez (10) perguntas para todas as turmas, e as duas turmas com maior pontuação iria competir em uma final. Confeccionamos um dado para a final que em cada lado havia áreas temáticas e prendas que eram tortas no rosto.

DESENVOLVIMENTO

É bastante comum nas escolas a utilização da memorização no processo de ensino aprendizagem, apesar de que atualmente possui varios meios alternativos que podem complementar as aulas que fazem com que os discentes sejam mais participativos e ativos no processo de aprendizagem.

Segundo CHAER (2011, Pág. 251)

Os alunos que ingressam nas universidades vêm de uma realidade em que não há o tão necessário estímulo à construção do conhecimento. Pelo contrário, até

o ensino médio, o estudante brasileiro é, via de regra, treinado para memorizar e repetir fórmulas que, se devidamente apreendidas, serão sua chance de aprovação no exame vestibular, o que adviria ideologia de dominação, autoritária, que predomina na escola do mundo capitalista.

As escolas por enfrentarem deficiência em suas estruturas e não dão suporte para o docente por si só implementarem novos meios didáticos para complementarem suas aulas, e os jovens sentem muitas dificuldades, são desestimulados frequentemente ao se depararem com os conteúdos que por sua vez são necessários para a sua formação.

Segundo SANTOS (2015, Pag 75)

Diante desse contexto, nota-se que ao longo dos tempos a educação tem apresentado a necessidade de implantar uma nova pedagogia, já que são muitas as dificuldades que as escolas tem em realizar um trabalho de qualidade e são inúmeros os desafios que os educadores enfrentam para desempenharem suas atividades escolares e tornarem-se formadores de opiniões

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) por sua vez, busca inserir o graduando da licenciatura as escolas com baixo índice de aprendizagem para auxiliarem os professores a complementar o ensino e trabalhar o lúdico como ferramenta facilitadora do ensino.

Segundo SANTOS (2015, Pág. 81) acerca do aprendizado, o lúdico evidencia aspectos importante com relação ao envolvimento dos aspectos emocionais contidos no processo de conhecer e aprender.

Segundo MORATORI (2003, Pág. 02)

É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Nesse sentido, percebe-se que os jogos enquanto atividade ludica por sua teoria dar-se conta da principal questão, que é a necessidade de despertar o discente a se interessar e se integrar dos conteúdos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante a aplicação do questionário online que somente 23 alunos de 314 e 12 professores responderam ao questionário, e em uma das perguntas contida no questionário obtemos esse resultado.

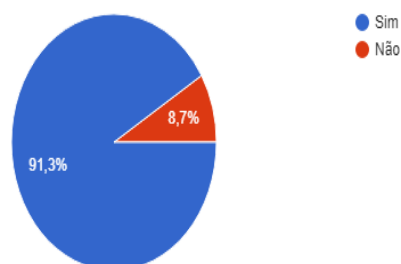


Gráfico 1 Exibe o percentual dos alunos em relação a atividades lúdicas.

Grande parte dos entrevistados 91,3% relataram que atividades diferenciadas seriam de suma importância na aprendizagem do conteúdo. Entretanto 8,7% declararam que não se beneficiam através dessas atividades e que conseqüentemente suas dificuldades permanecem.

Segundos os professores, precisamente 91,7%, atividades lúdicas podem ser de grande ajuda nas dificuldades dos alunos, ajudando então no rendimento escolar. Apenas 8,3% dos 12 entrevistados evidenciam que as dificuldades da escola não serão alteradas por via de práticas divertidas.

Durante a realização da apresentação constatou-se que os alunos participaram ativamente as atividades propostas, atenciosos com as explicações dos experimentos e com questionamentos em determinados momentos. Diante das perguntas sugeridas foi reparado que os alunos possuem um rendimento superior ao que imaginávamos, apesar de que o conhecimento não estava de forma organizada e fixa em suas memórias, dando explicações descontextualizadas, mas de possível compreensão. Com isso, percebemos que a aplicação de jogos é fundamental para o desenvolvimento do ensino, fazendo com que os conhecimentos descontextualizados de forma bem trabalhadas possam ser organizados de forma com que os discentes possam compreender de forma significativa os conteúdos que venham a ser trabalhados.

Figura 1: Desenvolvimento dos experimentos, junto na participação dos estudantes.



Fonte: Arquivo pessoal (2018)

Figura 2: Explicação dos experimentos.



Fonte: Manoel (2018)

Figura 3: Organização do quis.



Fonte: Manoel (2018).

Enquanto aos alunos do turno noturno, no qual existe um grande índice de pessoas adultas, percebemos que ficaram mais envolvidos com os experimentos e explicações possibilitando a organização do contexto na qual os fenômenos acontecem. A maioria do alunado ali presente não havia passado pelo ensino básico na faixa etária correta, não tendo assim, experiências com objetos lúdicos e os benefícios que trazem para o conhecimento cognitivo.

Por fim, percebeu-se que os alunos podem revisar os conhecimentos básicos através de atividades lúdicas, observando a prática experimental e as explicações envolvidas, puderam refletir e retomar esses conhecimentos para a competição de perguntas. Dessa forma, avaliamos o nível de conhecimento dos alunos. Diante isto, conseguimos perceber que a ideia de estimular o aluno a retomar conhecimentos básicos possibilita na compreensão de novos conhecimentos, podendo assim ser analisado diante o questionário aplicado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos sentidos presentes nos discursos dos sujeitos de pesquisa sobre o lúdico como instrumento pedagógico no Ensino Médio aponta para uma compreensão de sua relevância no processo pedagógico. Esta pesquisa responde ao problema e atende ao objetivo, na medida em que identificam sentidos atribuídos ao lúdico e sua inserção nas aulas

O desenvolvimento deste trabalho possibilitou uma análise e reflexão sobre o ensino básico na escola pública da Escola Estadual João Manoel Pessoa e como as atividades lúdicas são importantes para o ensino-aprendizagem.

A análise dos sentidos presentes nos discursos dos sujeitos de pesquisa sobre o lúdico como instrumento pedagógico no Ensino Médio aponta para uma compreensão de sua relevância no processo pedagógico.

REFERÊNCIAS

CHAER, Galdino; DINIZ, Rafael Rosa; RIBEIRO, Elisa Antônia. 2. Pesquisa social. In: CHAER, Galdino; DINIZ, Rafael Rosa; RIBEIRO, Elisa Antônia. **A técnica do questionário na pesquisa educacional**. 7. ed. Araxá: Evidencias, 2011. p. 252-258. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/maio2013/sociologia_artigos/pesquisa_social.pdf. Acesso em: 12 out. 2018.

MORATORI, Patrick Barbosa. **POR QUE UTILIZAR JOGOS EDUCATIVOS NO PROCESSO DE ENSINO A APRENDIZAGEM ?**. 2003. 28 p. TCC (Computação e Eletrônica)- Universidade Federal do Rio de Janeiro, RJ, 2003. Disponível em: http://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf. Acesso em: 12 out. 2018.

PRESCHER, Elisabeth. **Ausubel e a Aprendizagem Significativa**. Blog Disal. 2014. Disponível em: <http://blogdisal.com.br/site/ausubel-e-a-aprendizagem-significativa/>. Acesso em: 12 out. 2018.

SANTOS, Cristiane. A PRÁTICA EDUCATIVA LÚDICA: UMA FERRAMENTA FACILITADORA NA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **ENSAIOS PEDAGÓGICOS**, Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET ISSN 2175-1773, p. 71, 89, 2015. Disponível em: <http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n10/A>