

A ludicidade como ferramenta didática para o ensino de ciências: uma ação do PIBID

Ane Caroline da Silva Santos¹; Maria Janaína da Silva Lima²; Jaqueline dos Santos Ferro³

¹Graduanda em ciências biológicas - Universidade Estadual de Alagoas/ UNEAL; Bolsista do PIBID Arapiraca-Alagoas; email: anne.ok@live.com;

²Graduando em ciências biológicas - Universidade Estadual de Alagoas/ UNEAL; Bolsista do PIBID Arapiraca- Alagoas; email: Janayna_aflor@hotmail.com;

³Professora de Ciências Biológicas na Escola de Ensino Fundamental 31 de Março; Supervisora do PIBID/BIOLOGIA/UNEAL; Arapiraca Alagoas; email: Jaq.ferro@hotmail.com.

Resumo

O presente trabalho apresenta o uso do lúdico como ferramenta didática para o ensino de ciências, sendo uma proposta abordada por pibidianos de biologia, tendo como objetivo apresentar a importância do uso do lúdico como ferramenta didática para o ensino de ciências. Foi aplicado um questionário para 30 alunos de 8º ano para saber a opinião deles sobre o uso de jogos didáticos nas aulas de ciências. Os resultados evidenciaram que o uso de jogos didáticos nas aulas de ciências é muito importante para o melhor aprendizado dos alunos, pois segundo eles, é importante mudar o método de ensino. Conclui-se que o lúdico pode sim ser usado como ferramenta didática, pois ajuda de forma gradativa no processo de ensino-aprendizado dos alunos.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem, jogo, método de ensino.

Abstract

The present work presents the use of the ludic as a teaching tool for teaching of Sciences being a proposal accosted by of biology pibidianos, aiming to make elementary school students can increase the level of learning through a game which was called racing of Sciences. A questionnaire was given to the students of the 8th the year to get their opinions on the use of games didactic in the science classroom. The results evidenced that the use of games didactic in the science classroom is very important for the best student learning, since according to what some have reported, it is important to change the teaching method.

Keywords: Learning, teaching game teaching method.

INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID tem como objetivo a concessão de bolsas de iniciação à docência para alunos de cursos de licenciatura e para coordenadores e supervisores responsáveis institucionalmente pelo Programa. Um dos objetivos do PIBID é a elevação da qualidade das ações acadêmicas voltadas à formação inicial de professores nos cursos de licenciatura das instituições públicas de educação superior, assim como a inserção dos licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, o que promove a integração entre educação superior e educação básica. O programa visa também proporcionar aos futuros professores a participação na criação de estratégias metodológicas inovadoras para o ensino de Ciências.

A ludicidade, hoje, direcionada tanto para crianças, jovens ou adultos em diferentes instituições como escolas, empresas, universidades, hospitais, tem que ser tratada com cientificidade para poder ser um fator transformador (SANTOS, 2001).

Nas escolas de atuação do PIBID biologia, são trabalhadas diversas práticas que visam uma melhoria no processo de ensino e aprendizado dos alunos participantes do programa.

Os recursos didáticos são fundamentais para o ensino de ciências, assim como são importantes para uma melhor aprendizagem dos alunos. Sendo que a maioria dos professores não adota o jogo como ferramenta didática. De acordo com Gomes et al (2001), que o jogo nem sempre foi visto como didático, pois como a ideia de jogo encontra-se associada ao prazer, ele era tido como pouco importante para a formação da criança. Sendo assim, a utilização do jogo como meio educativo demorou a ser aceita no ambiente educacional.

Segundo Kishimoto (1996), o professor deve rever a utilização de propostas pedagógicas passando a adotar em sua prática aquelas que atuem nos componentes internos da aprendizagem, já que estes não podem ser ignorados quando o objetivo é a apropriação de conhecimentos por parte do aluno.

Com o apoio do pibid, programa de bolsas de iniciação a docência, fica mais prático para o educador introduzir novas ferramentas de ensino como nesse caso o jogo, que denominamos corrida de ciências, sendo que o mesmo foi desenvolvido por bolsistas do pibid de biologia. Tendo em vista o melhoramento do conhecimento dos alunos a proposta da introdução de jogos foi proporcionar uma maior interação entre conteúdos e alunos, para que obtivéssemos um maior grau de aprendizado.

Para Miranda (2001), mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade.

Portanto, este trabalho visa apresentar a importância do uso do lúdico como ferramenta didática para o ensino de ciências, sendo uma proposta abordada por pibidianos de biologia, para ampliação do nível de aprendizagem de alunos do ensino fundamental.

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

O presente estudo é uma análise qualitativa, sendo que o mesmo irá mostrar a percepção e interação dos alunos em relação ao jogo a eles aplicados. O desenvolvimento do jogo se deu em uma turma de 8º ano do ensino fundamental, de uma escola parceira do projeto, onde os assuntos abordados como integrantes do jogo foram sistema digestivo e sistema circulatório, os mesmos estão presentes no currículo escolar.

O jogo foi montado com base a partir de papel emborrachado, ilustrando uma pista de corrida, foram utilizados cinco carrinhos representando cada uma das equipes, que possuía de 4 a 5 componentes. Os bolsistas faziam as perguntas juntamente com a professora supervisora, eles tinham cerca de 1 minuto para responder e à medida que a equipe acertava avançavam uma posição na pista. Os pibidianos antes de aplicar o jogo revisaram os conteúdos que seriam deles retiradas as perguntas.

Perante a aplicação do jogo os discentes se mostraram bastantes interessados, o simples jogo estimulou a busca pela aprendizagem. Ao decorrer do jogo percebeu-se que todos queriam participar interagindo uma equipe com as outras. Para obter dados para essa pesquisa foi aplicado um questionário semi-estruturado com cinco questões, sendo três objetivas e duas discursivas, 30 alunos participaram da atividade e os mesmos responderam o questionário.

Os alunos que participaram da pesquisa obedeciam aos seguintes critérios: está cursando o oitavo ano na referida turma, está presente na sala de aula no momento da atividade e da pesquisa, e aceitar responder ao questionário.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O questionário foi aplicado no período de 2015.1 no decorrer das aulas de ciências, com 30 alunos de 13 a 16 anos do 8º ano B de uma das escolas parceira do PIBID. Onde nesse questionário foram abordadas cinco perguntas.

A primeira questão analisa a opinião dos discentes sobre as atividades elaboradas pelos bolsistas do programa PIBID. O resultado obtido foi satisfatório, já que a maioria achou boa ou ótima as atividades. Já a segunda questão teve por objetivo avaliar a importância da utilização dos jogos didáticos nas aulas de ciências. O resultado evidencia que a utilização do lúdico nas aulas de ciências facilitou bastante no ensino-aprendizado dos alunos.

A terceira questão teve como objetivo verificar se as práticas desenvolvidas pelos bolsistas ajudaram no aprendizado dos alunos. A quarta questão visava analisar se os jogos podem ajudar a assimilar melhor o conteúdo trabalhado em aula. Os alunos acham que os jogos é uma maneira diferente de aprender o conteúdo estudado sendo que 22 deles disseram que sim.

Por fim a quinta questão, onde buscava a opinião dos alunos em relação à mudança de método de ensino. O resultado foi que eles acham muito importantes uma mudança no método de ensino, como mostra o quadro abaixo. E segundo eles a utilização de jogos na sala de aula é uma maneira mais fácil de entender o assunto abordado em aula. Conforme o quadro abaixo.

Quadro: Referente ao questionário aplicado aos alunos.

1.O que você achou das atividades elaboradas pelos bolsistas e aplicadas em sala de aula?	2.Você considera importante a utilização de jogos didáticos em sala de aula?	3.As práticas desenvolvidas pelos pibidianos ajudaram no seu aprendizado?	4.Você acha que os jogos pode ajudar a assimilar melhor o conteúdo trabalhado?	5.Você acha importante mudar o método de ensino?
Ruim 0	Sim 25	Sim 20	Sim 22	Sim 25
Boa 10	Não 5	Não 2	Não 0	Não 5
Muito boa 20		Parcialmente 8	Às vezes 8	

Diante das respostas dos alunos percebemos que a ludicidade pode sim contribuir para uma maior aprendizagem. Conforme propõem Capecchi e Carvalho (2006), é no contexto sociocultural da sala de aula que o potencial de uma atividade de ensino pode transformar-se em realização, e a maneira como o professor faz a mediação entre os estudantes e a cultura na qual estão sendo inseridos é elemento decisivo para que isso ocorra. Os resultados demonstram que no contexto da escola e das aulas de ciências a presença dos bolsistas do projeto PIBID foi significativa aos alunos da educação básica, principalmente no que se refere à proposição de aulas com modalidades didáticas diferenciadas e de conteúdos que vão além ao que está proposto no currículo escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esse trabalho podemos dizer que o PIBID é de grande importância tanto para a melhoria da aprendizagem dos alunos, como na contribuição da formação de professores. Ao aproximar a universidade da escola pública, as duas se transformam: o jovem docente adquire experiência e a escola é incitada a repensar seu projeto pedagógico. E que o lúdico pode sim ser usado como ferramenta didática, pois como foi visto ajuda de forma gradativa no processo de ensino-aprendizado dos alunos. Assim como diz LIBÂNEO (1998), A educação então pode ser considerada como prática educativa e no sentido amplo compreende os processos formativos que ocorrem no meio social, nos quais estão envolvidos de modo necessário e inevitável pelo simples fato de existirem socialmente.

REFERÊNCIAS

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, *Anais...*, Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo, 1996.

LIBÂNEO, J. C. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** São Paulo: Cortez, 1998

MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender**. In: *Ciência Hoje*, v.28, 2001 p. 64-66.

SANTOS, S. M. P. **A Ludicidade como Ciência**. Editora Vozes. Petrópolis. Rio de Janeiro, 2001