



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS SOCIAIS E APLICADAS
CAMPUS V
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO: PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS INTERDISCIPLINARES**

ALENA SOUSA DE MELO

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA DO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM: ANÁLISE DOS DISCURSOS DE EFICÁCIA E
APLICABILIDADE, ASSOCIADOS A UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.**

**JOÃO PESSOA – PB
2017**

Alena Sousa de Melo

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA: Análise dos Discursos de Eficácia e Aplicabilidade, associados a um Relato de Experiência.

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares da Universidade Estadual da Paraíba, em convênio com Secretaria de Educação do Estado da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de especialista.

Orientador: Prof. Dr. Francisco Jaime de Mendonça Junior

JOÃO PESSOA – PB
2017

M528l Melo, Alena Sousa de
O lúdico como ferramenta facilitadora [manuscrito] : análise dos discursos de eficácia e aplicabilidade, associados a um relato de experiência / Alena Sousa de Melo. - 2017.
37 p.

Digitado.

Monografia (Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, 2017.
"Orientação: Prof. Dr. Francisco Jaime de Mendonça Junior, Departamento de Ciências Biológicas".

1. Lúdico. 2. Educação. 3. Ferramenta pedagógica. 4. Aprendizagem. I. Título.

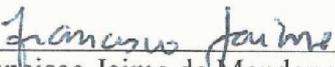
21. ed. CDD 371.904

Alena Sousa de Melo

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA: Análise dos Discursos de Eficácia e Aplicabilidade, associados a um Relato de Experiência.

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares da Universidade Estadual da Paraíba, em convênio com Secretaria de Educação do Estado da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Especialista.

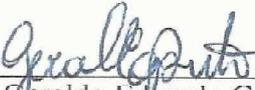
Aprovada em 22/11/2014.



Prof. Dr. Francisco Jaime de Mendonça Júnior/ UEPB
Orientador



Prof. Dr. Francisco José Pegado Abílio / UFPB



Prof. Msc. Geraldo Eduardo Guedes de Brito / UFPB

À minha família pela formação do meu caráter e pela
inspiração à profissão de Educadora, ao meu namorado, Paulo
Jr, por sempre acreditar em mim e pelo suporte dado, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Ao professor Dr. Francisco Jaime de Mendonça Junior, enquanto orientador, por ter gentilmente cedido seu tempo e dedicação para que este trabalho fosse realizado, e enquanto chefe por ter a sensibilidade de realizar uma adequação à distribuição do meu tempo entre expediente e horário de estudo como funcionária e aluna desta Instituição de Ensino.

Aos professores do Curso de Especialização da UEPB, em especial, Maria José Cândido Barbosa, Géssika Cecília Carvalho Silva e Verônica Pessoa da Silva, que conduziram com maestria suas disciplinas, nos fazendo reavivar o interesse pela área da Educação e ainda souberam impor respeito à profissão de Educador quando mostraram competência e domínio do que puderam compartilhar conosco ao longo do curso.

Aos funcionários e amigos do Curso de Ciências Biológicas da UEPB e dos Laboratórios, pelos momentos de descontração que diminuía a ansiedade principalmente na fase de escrita do trabalho de conclusão.

Aos colegas de classe pelos debates enriquecedores, pelas novas amizades construídas, pelo compartilhamento de tempo, de ideias e pelas boas risadas que tornaram as manhãs de sábado dias leves e descontraídos.

Às amigas, Maria Ellem Maciel e Viviane Ribeiro Coutinho, por serem as fiéis amigas que para todos os momentos eu pude contar.

Ao meu namorado Paulo Ricardo de Macedo Junior, por ter tido a paciência de me dividir nos finais de semana com o Curso de Especialização, porque mesmo estando longe soube estar presente, pelas sugestões que contribuíram com o andamento deste trabalho, e por todo o amor e companheirismo a mim dedicados.

Eu agora diria a nós, como educadores e educadoras: ai daqueles e daquelas, entre nós, que pararem com a sua capacidade de sonhar, de inventar a sua coragem de denunciar e de anunciar. Ai daqueles e daquelas que, em lugar de visitar de vez em quando o amanhã, o futuro, pelo profundo engajamento com o hoje, com o aqui e com o agora, ai daqueles que em lugar desta viagem constante ao amanhã, se atrelem a um passado de exploração e de rotina. (FREIRE, 1982, p.101).

RESUMO

O presente estudo buscou realizar uma investigação sobre a prática do lúdico na Educação Básica. Foi traçado um comparativo visando elucidar o sucesso e o fracasso relatado por profissionais da Educação quando buscam desenvolver este método em suas aulas. Para a abordagem foi realizado um levantamento bibliográfico buscando traçar uma linha histórica sobre a evolução dos métodos utilizados para consolidar a aprendizagem e ainda estabelecer um paralelo entre Sociedade e Escola enquanto instrumento de socialização e mantenedora da formação cidadã. O objetivo principal foi promover uma reflexão de que quando bem conduzido é uma ferramenta auxiliar com efeitos positivos na trajetória escolar dos alunos. Inicialmente foi feito um comparativo entre o método de ensino Tradicional e os métodos Construtivistas onde o lúdico é uma estratégia desta última metodologia. Porém, foi questionado se recorrer ao lúdico é “vestir” o conteúdo com uma roupagem nova ou se para alcançar sucesso é necessário que se faça um planejamento envolvendo toda a comunidade escolar. Por fim, fez-se um relato de uma experiência lúdica desenvolvida em uma turma de Ensino Médio na modalidade EJA como uma estratégia de aprendizagem para o ensino de Biologia. Concluímos que aprender brincando favorece o desenvolvimento e amplia as possibilidades de aprendizagem quando encaradas enquanto processo de transformação social.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Educação. Ferramenta Pedagógica. Aprendizagem.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 OBJETIVOS.....	12
2.1 Objetivo Geral.....	12
2.2 Objetivos Específicos.....	12
3 REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
3.1 A Origem das Escolas e o Sistema Tradicional de Ensino	13
3.2 O Fracasso do Ensino Tradicional	14
3.3 O Método Construtivista e a motivação do aluno.....	15
3.4 O Lúdico como Estratégia Pedagógica Construtivista.....	17
4 METODOLOGIA.....	19
5 CAPÍTULO I – CONSIDERAÇÕES SOBRE O LÚDICO E APRENDIZAGEM.....	20
6 CAPÍTULO II – PROBLEMATIZAÇÕES DO LÚDICO.....	24
7 CAPÍTULO III – RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA).....	27
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
9 REFERENCIAS.....	36

1 INTRODUÇÃO

Quando se fala em processos pedagógicos que auxiliem na consolidação do aprendizado, imediatamente remete-se às estratégias utilizadas pelos professores para atingir tal objetivo. Buscar uma fórmula pronta para resolver os problemas que permeiam a Teoria da Aprendizagem Significativa tem sido objetivo de diversos Educadores pelo mundo, e é a escola o palco de onde vão surgir as experiências que irão proporcionar ao aluno as primeiras transformações que o conduzirão à efetiva participação na sociedade enquanto cidadão.

Nas metodologias tradicionais de ensino o professor é o único sujeito ativo do processo, e restringe-se à transmissão de conteúdos através de uma repetição de modelos e padrões que não contemplavam muitas vezes os interesses dos estudantes. A Educação engessava os anseios destes jovens que só tinham como propósito atender a demanda de uma sociedade pautada no mercado de trabalho e na vida acadêmica. O professor era o detentor do conhecimento, o aluno um mero espectador e acumular conhecimentos era sinônimo de aprendizagem.

No início do século XX, o biólogo Jean Piaget, com sua teoria sobre Epistemologia Genética rompeu as barreiras da Educação quando propôs que o aprendizado é fruto das experiências vivenciadas. E desde então, a epistemologia tem sido o foco das discussões sobre o Cognitivismo. Para Piaget o conhecimento era a lógica entre o pensamento e as coisas. A consolidação do aprendizado se dá por meio da organização das ideias quando estas passam a fazer sentido, levando o aluno a formar conceitos subsunçores que servirão de base para a consolidação de novos conhecimentos.

Neste cenário, o lúdico, do latim “*ludus*”, (jogo, diversão), configura como uma das estratégias mais eficazes de que os professores podem lançar mão na sua metodologia para motivar os alunos e consolidar os conhecimentos vivenciados no âmbito escolar. A prática do lúdico valoriza questões de âmbito cultural e proporciona ao aluno a capacidade de criar conceitos e desenvolver habilidades e competências que lhe será útil por toda a vida. O desafio da escola, enquanto espaço de onde devem partir as iniciativas construtivas, está em propiciar um ambiente de afetividade e acolhimento, de forma que o aprendiz sinta-se à vontade para aprender e o professor sinta-se à vontade para trabalhar de forma integrativa com todos os membros da comunidade escolar, explorando novas possibilidades de metodologias inter e transdisciplinares.

Quando se opta por uma estratégia lúdica, o “aprender” acaba se tornando um processo natural, pois chega até o jovem por meio prazeroso, sem imposição. O lúdico requer

gastos inesgotáveis de energia dos educadores uma vez que pede um planejamento organizado, articulação dos planejamentos e conteúdos com diversas áreas de conhecimento, questiona narrativas que constroem a identidade do aluno e desafia “congelamentos” de metodologias tradicionais que já não cabem no modelo atual de aluno e de escola.

A queda da qualidade no aprendizado tem incentivado escolas e educadores a questionar a motivação do aluno para continuar frequentando a escola numa época em que a vida é mais interativa e motivante do que a sala de aula. E quando se fala em lúdico, imediatamente remete-se à fase da Educação Infantil onde jogos e brincadeiras se difundem com capacidade cognitiva e desenvolvimento psicomotor. A intenção de abordar o lúdico surge de uma inquietação enquanto profissional da Educação na busca por respostas da eficácia desta metodologia nas diversas etapas da vida escolar, inclusive no Ensino Médio, fase em que o comum é preparar o aluno para ingressar nas universidades e retornam os métodos tradicionais de transmissão de saberes.

O presente trabalho reúne referências da evolução da Escola brasileira para contextualizar a importância do lúdico na construção da educação atual e está estruturado em três capítulos. O Capítulo I trata da importância do método Lúdico para o ensino-aprendizagem e a construção dos saberes nas fases iniciais da educação. Também elucida a importância da continuidade do método na escola independente da faixa etária do estudante para que se obtenha um melhor aproveitamento do que se está a querer ensinar nas aulas. O Capítulo II reflete sobre a problemática encontrada pelos profissionais da educação quando tentam aplicar o método lúdico em suas aulas e não atingem o objetivo esperado. Neste capítulo ressaltou-se a importância do planejamento para a boa execução das aulas ministradas. No último capítulo, o Capítulo III, foi relatado um projeto lúdico, proposto pela autora deste estudo, onde sugerimos que o planejamento, o envolvimento do professor em conjunto com a comunidade escolar e o uso das novas tecnologias de informação podem trazer avanços na aprendizagem e melhorar os índices de permanência escolar.

Desta forma, espera-se que o presente estudo traga contribuição aos educadores que de alguma forma se comprometem com o processo de facilitação da aprendizagem, para a qual um dos caminhos aqui apontados é o ludismo, apesar dos desafios que envolvem a difícil tarefa de ser professor na sociedade contemporânea.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Realizar um levantamento de estudos acerca do Ludismo enquanto ferramenta pedagógica analisando os discursos quanto à eficácia, aplicabilidade e suas possíveis problemáticas enquanto método Construtivista.

2.1 Objetivos Específicos

- a) Reunir trabalhos de relevância para o tema “Lúdico” utilizado por profissionais da Educação;
- b) Realizar um levantamento dos rumos que a Educação teve na participação da atual sociedade;
- c) Fazer um comparativo entre o Ensino Tradicional e o Ensino Construtivista;
- d) Analisar os discursos favoráveis ao Lúdico enquanto ferramenta pedagógica e facilitadora do ensino-aprendizagem;
- e) Ilustrar os possíveis problemas que podem vir a surgir quando não há planejamento para desenvolver projetos lúdicos.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 A Origem das Escolas e o Sistema Tradicional de Ensino

Quando se discute Educação é necessário sempre fazer um comparativo do por quê se educar hoje em dia, e do para quê se educava nos séculos passados. A Educação tem que ser entendida como um processo, e assim sendo, é valor inconcluso, moldável, ajustável aos interesses de cada época e cada sociedade. Qual era o perfil do aluno clientela do ensino tradicionalista, hoje tão criticado pelos sistemas educacionais? As Escolas quando fundadas na América tinham por base um modelo Europeu, centrado na Metrópole. Para Maamari (2009, p. 60) “O intuito é a educação dos filhos dos colonos e a ênfase é dada para a formação de homens do clero e do Estado.”. Tal modelo de escola era centrado principalmente na transmissão de valores religiosos e do puritanismo, já afirmando sua característica segregante, a qual teve um papel importante para que houvesse uma reformulação nos atuais sistemas de Ensino.

No Brasil, a herança da Educação Europeia não foi apenas os ensinamentos morais que os jesuítas impunham ao povo nativo, mas também os métodos pedagógicos. Com a expulsão dos jesuítas no século XVIII, a Educação teve a sua primeira ruptura com o modelo pedagógico estrangeiro, como cita Bello (2001, p. 01)

Este método funcionou absoluto durante 210 anos, de 1549 a 1759, quando uma nova ruptura marca a História da Educação no Brasil: a expulsão dos jesuítas por Marquês de Pombal. Se existia alguma coisa muito bem estruturada em termos de educação o que se viu a seguir foi o mais absoluto caos. Tentou-se as aulas régias, o subsídio literário, mas o caos continuou até que a Família Real, fugindo de Napoleão na Europa, resolve transferir o Reino para o Novo Mundo. Na verdade não se conseguiu implantar um sistema educacional nas terras brasileiras, mas a vinda da Família Real permitiu uma nova ruptura com a situação anterior. Para preparar terreno para sua estadia no Brasil D. João VI abriu Academias Militares, Escolas de Direito e Medicina, a Biblioteca Real, o Jardim Botânico e, sua iniciativa mais marcante em termos de mudança, a Imprensa Régia. Segundo alguns autores o Brasil foi finalmente "descoberto" e a nossa História passou a ter uma complexidade maior.

Posteriormente, no Brasil República a Escola começou a ter um papel numa estrutura de sociedade - que tinha por princípio a liberdade e a laicidade do processo educacional. A educação passou a ter papel importante na formação da sociedade civil e a gratuidade da educação básica passa a ser direito de todo cidadão, garantido pela Constituição.

No início do século XX, com a ascensão do Brasil no mercado capitalista surge a necessidade de qualificação de mão de obra para atender a demanda da economia de produção. Iniciam-se então as relações entre trabalho e sociedade; a nova realidade do Brasil exigia mão de obra especializada e isto só era possível por meio da Educação “bastaria que todos os jovens atingissem esse nível de qualificação para que tivessem um emprego” (DUBET, 2003, p. 31). Instaurou-se uma cultura - da qual ainda não nos libertamos – de que a escola era a garantia de um emprego e de que quanto maior fosse o nível de qualificação, menores seriam os índices de desemprego.

Foi a partir desta relação entre escola e mercado de trabalho que surgiu o modelo Tradicional de Ensino. O papel do professor era a repetição daquilo que lhe foi ensinado ao aluno que buscava instrução para aumentar as garantias do primeiro emprego e consequentemente, o ingresso no mundo da produção.

3.2 O Fracasso do Ensino Tradicional

Como se pode observar, a Educação passou por diversas reformas no Brasil e no mundo e entende-se que estas reformas jamais chegarão à estática de um modelo ideal atemporal. A Educação enquanto processo, tem sido responsável por conduzir os rumos da sociedade atual a um ideal político onde o indivíduo deva ser autônomo para entender e interagir no seu meio de forma construtiva, participativa e protagonista das mudanças que ele deseja ver no mundo.

Sendo assim, no modelo tradicional de ensino o aluno é o receptor passivo das informações repetidas pelos professores e este, de posse deste conhecimento irá também reproduzi-lo a outrem numa relação narradora, dissertativa, como afirma Freire (1970 p. 33)

Narração de conteúdos que, por isto mesmo, tendem a petrificar-se ou a fazer-se algo quase morto, sejam valores ou dimensões concretas da realidade. Narração ou dissertação que implica um sujeito – o narrador, e objetos pacientes, ouvintes – os educandos.

Paulo Freire denominou de “educação bancária” a forma como os educadores conduzem suas aulas no método tradicional. A lógica do processo é “domesticar” os alunos, instruí-los a obter um comportamento que atenda às expectativas impostas pela sociedade como um ideal de cidadão direcionado a atender um mercado de trabalho. O resultado desta

metodologia é a desumanização do ser. Desumanização no sentido de tirar-lhe potencialidades de caráter identitários. O mundo esperava do professor a capacidade de instruir seus educandos, de torná-los engrenagens do mundo, engrenagens passivas que nada mais são do que repetidoras de outras engrenagens que precisaram ser substituídas.

O pensar do professor não pode ser imposto aos estudantes. As ideias para ganharem autenticidade precisam ser compartilhadas por educador e educando. Na concepção educativa e não formativa não deve haver sobreposição, o professor não está acima do aluno.

Uma escola tradicional produz seres passivos, instruídos, comportados, mas com a falsa ideia de que saíram das escolas preparados para cidadania. O tradicional mascara o verdadeiro sentido da cidadania – o pensar crítico e verdadeiro. É a equivocada concepção de que o educado é o que não questiona, o bom aluno é o que repete e decora teorias e conceitos, mas que na prática não aprendeu a decifrar o que estava implícito no conteúdo.

Os diversos fracassos na aprendizagem têm sido atribuídos aos professores que não contribuem para o êxito do desempenho dos alunos. Mas o fracasso dos alunos é o legado de uma metodologia tradicional. O professor opressor foi antes um aluno oprimido e que hoje repete os mesmos erros, muitas vezes sem desconhecer seu erro, dos professores ou do sistema em que se formou, como reforça Freire (1997, p.70),

É que, envolvidos pelo clima gerador da concepção ‘bancária’ e sofrendo sua influência, não chegam a perceber o seu significado, ou a sua força desumanizadora. Paradoxalmente, então, usam o mesmo instrumento alienador, chamam aos que divergem desta prática de ingênuos ou sonhadores, quando não de reacionários.

A baixa qualidade na educação atual é uma herança de um processo educacional enfraquecido e defasado.

3.3 O Método Construtivista e a Motivação do Estudante

Na década de 80, movimentos educacionais progressistas, atribuíram o fracasso da educação ao método tradicional de ensino. O método Construtivista é pautado na problematização, no diálogo, na fluidez dos conteúdos. Na horizontalidade de ideias. Os conteúdos são refletidos e professor e aluno tornam-se sujeitos aprendentes. O aluno vai construindo o seu conhecimento e o professor atua como facilitador e não como depositário de conteúdos. Neste processo, o aluno é ativo na construção de saberes e o professor o conduz na sua busca por conhecimentos das diversas fontes de informações disponíveis.

O Construtivismo fundamenta-se na cognição do aluno. O contexto cultural passa a ser compreendido como a ferramenta necessária para a condução do bom aprendizado. A busca pelos mecanismos que levam à construção da aprendizagem contribuiu para dar um novo papel à dimensão histórica, tanto na prática pedagógica como nas discussões sobre a Educação. Paralelamente ao processo de aprendizagem deve haver sempre uma reflexão da prática do próprio processo. Diferente do ensino tradicional, o construtivismo tem sempre que revisitar sua prática e reinventar seus métodos criando capacidade de autorrenovação, para compreender que o aprendizado não se limita ao indivíduo, mas que se insere na prática do convívio social, como colabora Freire (1982 p. 92),

Eu tenho a impressão que seria urgente que nós ficássemos intensamente advertidos dessa obviedade. De que inclusive a melhor maneira que nós temos de pensar mais ou menos certo é pensar a prática e saber que esta prática não é individual, mas é social.

A nova escola deve se adequar ao mundo. Deve entender que para aprender o aluno precisa ter um motivo. Conforme Piaget, (1999, p. 16) “A criança, como o adulto, só executa alguma ação exterior ou mesmo inteiramente interior quando impulsionada por um motivo e este se traduz sempre sob a forma de uma necessidade”.

O aluno que hoje tem acesso à informação em diversos dispositivos tecnológicos não quer mais ir para a escola, ficar sentado horas em uma cadeira ouvindo dos professores um discurso que para ele não faz sentido algum. Aí surge o embate dos professores que questionam a rebeldia do jovem atual e do jovem que questiona a forma entediante de se estudar. A rebeldia surge talvez da repressão que os sistemas de ensino tem imposto a jovens e a educadores – sim, educadores também sofrem a opressão de um sistema que cobra resultados e novas metodologias, mas ao mesmo tempo está enraizada em pedagogias tradicionais.

A motivação em aprender está na forma como se aprende, na organização de ideias, na condução dos conteúdos e sua contextualização. Para tanto, o aluno tem que se sentir numa escola acolhedora que o faça se sentir parte do processo e que se sintam estimulados a refletir as suas próprias percepções. A educação tem que ser libertadora.

Para auxiliar a inserção do aluno nesse contexto é necessária uma escola capaz de trazer para as salas de aula questões sociais, ambientais, econômicas, tecnológicas e ainda que saiba aproveitar a bagagem que o aluno traz para fazê-lo um ser participante do processo ensino-aprendizagem. É preciso destacar a importância de um profissional bem qualificado,

motivado e, sobretudo comprometido com a formação social do seu aluno e que vai comandar essas mudanças exigidas no âmbito educacional.

3.4 O Lúdico como Estratégia Pedagógica Construtivista

O estímulo em aprender deve ter por origem atos felizes que remetam aos estudantes sentimentos de afetividade, cultura e lazer. As atividades lúdicas não são novidades no processo educacional nem muito menos exclusividade do Construtivismo. O que a escola nova traz é um resgate dessas atividades como ferramentas na construção da aprendizagem em todas as idades da fase escolar. O lúdico é muitas vezes associado a atividades recreativas, fora da sala de aula, ministrado às crianças em horários informais, de “recreio” como uma forma de descanso entre um horário de aula e outro.

Na abordagem cognitiva, considera-se que o aluno não pode ser considerado um ser passivo. Ele organiza suas experiências e procura lhes dar significado. Enfatiza a importância dos processos mentais do processo de aprendizagem, na forma com se percebe, seleciona, organiza e atribui significados aos objetos e acontecimentos.

Atualmente o lúdico ganha força dada a grande insatisfação dos estudantes com o ensino fatídico e enfadonho que bloqueia a aprendizagem. Os altos índices de evasão e reprovação nas escolas públicas brasileiras têm sido evocados para elucidar o quão desinteressante tem ficado as aulas, apesar de toda a tecnologia disponível ao alcance de muitos professores.

Os aparatos lúdicos com função educativa incluem jogos, brincadeiras, encenações e mais recentemente, o uso de softwares e aplicativos capazes de promover a construção de aspectos reflexivos e críticos, além de possibilitar ao educador a elaboração de uma proposta didática eficaz. O brincar possibilita ao estudante a construção da sua autonomia por meio de regras e instruções estabelecidas nos jogos e brincadeiras e ainda sua socialização e afetividade com todos envolvidos na atividade.

O lúdico é uma estratégia metodológica que vem a facilitar a construção do conhecimento e este uma vez consolidado servirá de fundamento para novas aquisições intelectuais. A soma das experiências acumuladas conduz o estudante a uma forma crítica de interação com o mundo. Para Piaget (1999, p. 14)

o desenvolvimento mental é uma construção contínua, comparável à edificação de um grande prédio que, à medida que se acrescenta algo, ficará mais sólido, ou à montagem de um mecanismo delicado, cujas fases

gradativas de ajustamento conduziram a uma flexibilidade e uma mobilidade das peças tanto maiores quanto mais estável se tornasse o equilíbrio.

O uso do lúdico como fator de motivação justifica seu uso como ferramenta metodológica por propiciar capacidades intelectuais globalizadas e por tornar o aluno o agente crítico e participativo no âmbito social, “dentro de uma esfera de ordem e satisfação que torna a ludicidade portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para a execução de seu objetivo” (CABRERA & SALVI, 2005, p.8).

Para Oliveira (2010, p.9),

O lúdico viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança, mesmo aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento.

A base do pensamento cotidiano do indivíduo é constituída de situações problematizadoras com as quais ele se defronta, seja calcular o tempo e o melhor caminho para chegar ao trabalho num dia de trânsito intenso, seja na ida ao supermercado para fazer compras. Assim, o ser humano é levado a jogar, resolver problemas nas mais diversas situações e é por se sentir desafiado a todo instante que produz conhecimento.

A escola ainda nas fases iniciais já simula o que ocorre numa sociedade e o lúdico atua como um fator que fortifica normas de cooperação e enriquece o senso de responsabilidade. De acordo com Pessoa, (2012 p.20),

O lúdico permite ao indivíduo descobrir novas maneiras de trabalhar seu corpo e adquirir autoconfiança. O desenvolvimento das habilidades de mover-se em redor do seu mundo, agarrar e manipular com as mãos e pés, está diretamente ligado ao desenvolvimento dos ossos e músculos. Quanto mais ele aguça sua percepção, alcança com mais facilidade os objetos, e assim, vai conhecendo suas próprias possibilidades, ampliando, então, seu equilíbrio psicomotor e seu conhecimento do mundo.

Desta maneira, pode-se entender que, enquanto estratégia, o lúdico deve ser uma importante metodologia que, quando aplicada desde as séries iniciais, tem um traço determinante para a condução de um caráter autônomo, ético e transformador dos alunos.

4 METODOLOGIA

Para a realização deste estudo foi feito um levantamento bibliográfico de artigos e publicações dos últimos anos, na área de Educação, acerca de estratégias pedagógicas que tivessem como finalidade a aprendizagem significativa a partir de técnicas que envolvessem alguma atividade lúdica e, a partir deste, analisar os discursos dos Educadores sobre o Lúdico como ferramenta facilitadora do processo ensino-aprendizagem.

Pretende-se observar se há de fato sucesso nas aulas quando o lúdico é utilizado, verificar ainda quais motivos levam aos discursos da não eficácia em determinadas aulas e em paralelo relatar uma experiência pessoal de um projeto lúdico desenvolvido nas aulas de Biologia na modalidade Educação para Jovens e Adultos.

5 CAPÍTULO I - CONSIDERAÇÕES SOBRE LÚDICO E APRENDIZAGEM

A Teoria da Aprendizagem Significativa, proposta por Ausubel, menciona que o estudante cria, a partir da sua vivência com o meio - conhecimentos prévios - pontos de ancoragem que funcionam como base para a assimilação das novas informações que chegarão.

A aprendizagem significativa caracteriza-se pela interação de uma informação a um aspecto relevante da estrutura cognitiva do aprendiz. Uma informação é aprendida de forma significativa, quando se relaciona as outras ideias, conceitos ou proposições relevantes e inclusivos que estejam claros e disponíveis na mente do aprendiz. (FREITAS & SALVI, p.3)

A aprendizagem é um processo natural ao ser vivo que busca agregar valores à sua capacidade de compreensão e interação com o meio e que provoca uma transformação qualitativa na estrutura mental daquele que aprende, e não existe fenômeno único que seja capaz de explicar a forma pela qual ela ocorre, tendo em vista que este é um processo dinâmico que envolve questões de ordem biológica, social, intelectual e emocional.

O processo que leva a esta construção de aprendizagem deve ser compreendido como sendo por meio de questões afetivas. Oliveira (2010, p. 11) quando afirma “Uma criança que, em seu processo encontra dificuldades em ‘crescer’, em lidar com as novas propostas pode estar transformando suas más-relações familiares para o espaço escolar.” reforça a importância da afetividade, em especial na idade infantil, quando as relações familiares estão diretamente relacionadas com a capacidade de aprendizado na sua compreensão do mundo que a cerca.

Os jogos quando incentivados na escola promovem a partir da infância o descobrimento e as possibilidades inventivas na criança, pois o jogo é antes de tudo uma brincadeira, atividade extremamente prazerosa que faz do aprendizado algo natural, espontâneo. É na experimentação destas atividades lúdicas que ela organiza suas experiências, e organiza suas estruturas mentais para a compreensão do que está sendo ensinado e desta maneira vai formando sua personalidade.

Quando a criança internaliza as experiências fornecidas pela cultura, ela é capaz de definir os modos de ação realizados externamente e aprende a organizar seus processos mentais, ou seja, ela não precisa se basear em signos externos e se apoia em suas representações mentais, conceitos e imagens. (ARAÚJO, 2000, p.35)

Na formação cidadã do estudante o lúdico proporciona momentos nos quais este vai aprender a forma como uma sociedade se organiza quando os jogos são acompanhados de regras, estratégias, liderança, respeito ao mérito e compreensão da frustração quando se está na posição do que não atingiu as metas da brincadeira, como sugere Oliveira (2010, p.15) “A busca da autoafirmação manifesta-se nos jogos sob duas formas: o apelo do mais velho, considerado como motor essencial da infância, e o amor à ordem, à regra, levado até ao formalismo”.

Todo o aparato físico, psíquico e emocional fica em estado de alerta, a expectativa e ansiedade tomam conta do sujeito que age no jogo. O indivíduo experimenta situações adversas que o incitam à tomada de atitudes, cujas decisões devem ser rápidas e perspicazes. Ele expõe não só seu conhecimento, mas, também, a forma como lida com suas emoções, com a vitória ou a derrota do jogo e as causas e consequências das mesmas. (FREITAS & SALVI, p.14)

As atividades lúdicas devem despertar habilidades que favoreçam a construção do conhecimento, acentuem as interações dialéticas e que desenvolvam capacidades cognitivas e de aptidão facilitando desta forma a capacidade de interação e intervenção do indivíduo aprendiz nas esferas social e cultural.

Quando o professor sugere jogos numa sala de aula, principalmente em uma turma heterogênea na faixa etária dos aprendizes há uma busca em estabelecer conexões de saberes envolvendo trocas entre diferentes identidades. É uma forma prazerosa de se criar vínculo com os aprendizes e destes criarem laços e relações com o outro, rompendo a barreira do isolamento social e de identidade. O educador favorece interações que vão lhe situar da realidade do aprendiz, da bagagem de conhecimento que este trouxe e ainda diagnosticar quais os tipos de jogos e brincadeiras favoreceram uma melhor aprendizagem.

Para que se atinja o objetivo proposto pela aprendizagem através do lúdico é necessário compreender que há fatores facilitadores, dentre os quais ressaltamos a predisposição do aluno a participar da atividade. O aprendiz ao sentir-se a vontade para interagir com os demais participantes focaliza fatores que o motivam a querer aprender. A curiosidade ativa a sua necessidade de exploração no intuito de chegar ao resultado esperado.

Ao educador, cabe o papel de facilitador e mediador nas atividades lúdicas. A aplicação de jogos deve ter objetivos claros e ser direcionados numa sequência lógica e crescente de dificuldades a fim de que se criem conhecimentos âncoras. “Uma estrutura depende da outra para se formar, ela vai crescendo e assim a criança num ambiente

estimulador constrói seu conhecimento. Depois de construído não será esquecido.” (ARAÚJO, 2000, p.45). Deve-se facilitar de forma a elucidar que aprendizado é construção e se faz por meio de processos gradativos onde os aprendizes refletem sobre sua prática e compreendem que para alcançar as metas estabelecidas nos jogos precisam se sentir parte do processo e terem noção de organizar as estratégias que os levarão ao êxito.

O lúdico auxilia no aprendizado e incentiva tanto as crianças como jovens e adultos a aprenderem. Por ser uma atividade física e/ou mental, aciona e ativa as funções psico-neurológicas e os processos mentais, pois o ser que brinca, joga e se expressa é também um ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve intelectual e socialmente. (CABRERA, 2007, p.47)

A sensibilidade do professor ajuda a identificar que o sucesso na atividade lúdica proposta pode estar muito além da vitória na brincadeira. O nível de desenvolvimento do aprendiz deve ser observado pelo educador. Cabe a ressalva de que nem sempre o que o aluno conseguiu desenvolver de forma independente é considerado como sucesso na aprendizagem. Deve-se lembrar que a atividade lúdica favorece a interação, e aquilo que o aprendiz conseguiu realizar com a ajuda dos demais participantes pode ter um resultado muito mais significativo para a vida do aprendiz do que o seu desenvolvimento independente.

Conhecer os processos os quais o aprendiz está utilizando na assimilação dos conhecimentos propostos é de suma importância, como afirma Araújo (2000, p.37) “Conhecendo o processo mental desenvolvido pelo aluno e intervindo, provocando, estimulando ou apoiando quando este tem dificuldade é possível trabalhar funções que estão de concretizando”.

Seguindo esta linha de raciocínio no que diz respeito aos processos formadores da aprendizagem, Gagné (1980) estabelece que a acomodação do conhecimento passa por fases, onde o início compreende a fase de *motivação*; seguido pela fase de *atenção* (percepção seletiva); fase de *aquisição* (entrada da informação), fase de *retenção* (armazenamento na memória); fase de *generalização* (transferência); fase de *desempenho* (resposta) e por fim a fase de *retroalimentação* (feedback).

Gagné propunha que a função de ensinar seja organizar as condições exteriores próprias à aprendizagem com a finalidade de ativar as condições internas. Nesse sentido, cabe ao professor promover a aprendizagem através da instrução que consista de um conjunto de eventos externos planejados com o propósito de iniciar, ativar e manter a aprendizagem do aprendiz.

O processo de aprendizagem depende de diversos fatores e estímulos, e não ocorre somente nos limites físicos na escola. A escola favorece o campo fértil para o despertar de fatores que facilitarão as diversas formas de inteligência do aprendiz. A presença do aluno na escola permite a este um somatório de estímulos de diferentes naturezas que irão capacitá-lo a ter autonomia sobre a sua ação e atuação na sociedade.

Sendo assim, o papel de toda a comunidade escolar é deveras essencial para o desenvolvimento do aluno. E é incontestável a relevância de métodos lúdicos para uma maior qualidade da prática docente e para a construção de novas competências. É preciso ter a valorização da atividade lúdica como ferramenta pedagógica. Desmistificar a ideia de que os jogos e as brincadeiras “só” servem para divertir os alunos. Mas e se for? Quem foi que disse que não se aprende enquanto se diverte? A escola tem que ser um refúgio, um lugar prazeroso. O discurso de uma escola construtivista cai por terra quando atrelado às raízes de uma escola tradicional. O aluno que vai à escola para se divertir e sair da dinâmica das regras e das convenções sociais consegue ser mais criativo e inventivo em diversas situações do seu cotidiano.

Considerando que a iniciativa de inserir atividades lúdicas deve partir do educador – embora a escola precise dar-lhe condições - este deve sempre buscar capacitação e usar do bom senso a cada vez que verificada a ineficácia de determinado método. Uma atividade lúdica pode funcionar para uma turma e para outra não. Porque não existe fórmula pronta e não existem alunos que respondam exatamente igual ao mesmo estímulo como se espera. É preciso ter humildade para refletir a prática e se ajustar às novas personalidades de alunos que surgem a cada geração e às novas tecnologias que podem servir de aliadas quando bem conduzidas no âmbito escolar.

A estagnação do docente é mutiladora da boa aprendizagem porque ela não desperta, não motiva, não inspira. A resposta dos aprendizes a este tipo de professor é o marasmo, o tédio das aulas expositivas e enfadonhas. O professor que inspira é criativo, articulado, tem a ânsia de transformar o mundo, é disposto e acima de tudo tem motivação por aprender e, motivado, ele também motiva.

6 CAPÍTULO II – PROBLEMATIZAÇÕES DO LÚDICO

Enquanto ferramenta pedagógica, o Lúdico tem se mostrado, em diversos estudos envolvendo todas as áreas de conhecimento, uma estratégia deveras importante para a efetivação da aprendizagem. Os estudos sempre trazem resultados satisfatórios enquanto experimentos que objetivam resultados de um estudo científico. Porém, os anos de vivência em salas de aula, com alunos de Ensino Fundamental à modalidade EJA, têm revelado algumas problemáticas, relatadas por diversos professores, quanto ao uso do Lúdico.

É importante que os profissionais troquem experiências na tentativa de encontrar o motivo pelo qual alguns alunos ainda que entretidos pelas aulas lúdicas tenham dificuldade em fazer as associações da matéria e dos conceitos. Outras dificuldades como o domínio da “ordem” nas turmas de Ensino Fundamental têm trazido maiores queixas e até um desestímulo aos professores deste nível de ensino em fazer uso do lúdico nas suas aulas. Talvez por ter um caráter de “brincadeira” estes alunos não consigam correlacionar o objetivo da aula.

Nota-se nítida correlação do “lúdico” com o ato de brincar, divertir-se, jogar. E tudo isso correlacionado com a infância; com o ser criança; com a liberdade; com o descompromisso; com as despreocupações e com as poucas incumbências dessa fase da vida. (MASTELLA, 2013, p.06)

Mediante alguns depoimentos informais de educadores, surgem algumas indagações: será o lúdico realmente uma ferramenta eficaz? O professor que segue esta estratégia o faz por convicção de sua importância ou por influência de uma forte tendência das publicações em Educação com a supervalorização do Lúdico? Cabe ao aluno identificar se o jogo ou brincadeira tem alguma conexão com o currículo? O professor planeja sua aula lúdica a fim de que os objetivos e resultados fiquem claros durante a aula?

Talvez o insucesso por parte de muitos pesquisadores esteja na questão contextual de que para se ter uma aula lúdica é necessária que esta contenha necessariamente jogos ou brincadeiras. O lúdico não está apenas na brincadeira, mas na forma prazerosa de se acomodar o aprendizado, como sugere Mastella (2013 p. 14),

Na educação, o lúdico é o prazer de aprender, é a curiosidade, que leva experimentar, testar, ler, investigar, questionar, envolver-se com o próprio processo de construção de conhecimento. As brincadeiras podem estar presentes ou não, desde que associadas ao objetivo dos encontros e não como “anestésias pedagógicas”, aplicadas para tornar o conteúdo do ensino “palatável”.

Outro aspecto que pode comprometer os resultados do ludismo na escola é que ele é limitado às quatro paredes da sala de aula, ou muitas vezes aprisionado no limite da aula do professor que a executa. Ao toque do sinal para a troca de aula, os alunos voltam a se estabelecer sentados nas suas carteiras organizadas de acordo com as normas da escola. Agora imaginemos um adolescente, que já traz o fardo de encarar a escola como um verdadeiro campo de concentração, por curtos 45 minutos de uma aula, encontra-se em pleno envolvimento com uma atividade provocativa da sua curiosidade e do seu raciocínio, tem seu momento de criatividade “interrompido” pelo toque que sinaliza a próxima aula. Imaginemos também o quão frustrante deve ser, em uma escola pública (cito o exemplo pela própria experiência de lecionar em uma escola pública neste modelo), uma criança que ao sair para o recreio não encontra no pátio da escola brinquedos; um parque, ou ainda que o local de brincar esteja definido previamente, como em uma “brinquedoteca”.

Os pátios, áridos, resumem o último baluarte da atividade lúdica na escola, ainda que desprovidos de brinquedos atraentes, ou mesmo sem brinquedo algum, sob o pretexto de "proteger os alunos" ou alegando que "estragam". Nos raros momentos em que são propostos, são separados rigidamente das atividades escolares, como o "canto" dos brinquedos ou o "dia do brinquedo" - e, assim mesmo, apenas nas escolas infantis, pois nas classes de ensino fundamental estas alternativas são abominadas, já que os alunos estão ali para "aprender, não para brincar". O brincar, literalmente acantonado, deste modo não contamina as demais tarefas escolares, sendo mantido sob controle. (FORTUNA, 2000 p.03).

A improdutividade do lúdico está ainda em querer “adequar” uma aula lúdica ainda nos moldes do ensino tradicional. Na sugestão de uma aula tida como diferente, o aluno é convidado a participar da aventura de descobrir, mas de forma moderada pelo professor. Estaria o aluno sendo refém do padrão de conhecimento do professor? Defender a desconstrução da “verdade” embutida nos conteúdos e conceitos possibilita o reinventar, o experimentar as falhas e achar novos caminhos que levem a verdade ou ainda a descoberta de novas verdades que criem os novos conceitos.

Defender o lúdico na escola não significa negligenciar as responsabilidades da aprendizagem. Os limites devem ser esclarecidos, não como uma regra a ser cumprida, mas de forma a estabelecer que tais limites assegurem o senso da realidade, a sua integridade e a dos demais.

O brincar não é naturalmente progressista, pois contém tanto a possibilidade da tradição quanto da inovação. É possível brincar de qualquer coisa, inclusive e especialmente com aquilo que faz parte do cotidiano. A

preocupação com a mediação e o contexto da ludicidade é, por esta razão, fundamental. (FORTUNA, 2000 p.04).

São as contradições presentes no âmbito escolar que dificultam a estratégia do lúdico enquanto princípio educativo. O lúdico é livre, mas o ensino é sempre uma atividade dirigida. No pátio pode haver interações entre os colegas, mas na sala as conversas devem ser evitadas. Os professores têm verdadeira ojeriza a propor atividades em grupos nas séries de ensino fundamental, pois levam a uma sensação de desordem e o professor é tachado de não ter o “domínio de sala”. Domínio, ordem, regras. Por si só a escola revela sua boa intenção no Construtivismo, e a sua falha na condução de uma educação libertadora.

Para que o lúdico cumpra seu papel pedagógico deve-se antes de tudo ter a intencionalidade. A proposta da aula deve estar inserida em um projeto que envolva toda a comunidade escolar. Os jogos quando não utilizados de “isca” para chamar a atenção do aluno e encobrir com uma nova roupagem àquele conteúdo considerado enfadonho, pode ter um efeito muito positivo. “Jogos utilizados para encobrir o ensino são tão autoritários quanto o ensino que pretendem criticar, com seu uso, pois o aluno/jogador é manipulado” (Fortuna, 2000 p. 06).

Interagir em uma perspectiva criativa e produtiva com o aluno, participar de forma ativa no jogo proposto em aula viabiliza o Educar, uma vez que a aprendizagem é bilateral. É saindo do patamar de *moderador* para o status de *participante* que o educador alcança o propósito do lúdico – tornar prazerosa a aprendizagem.

Se o que é criticado no ensino "tradicional" e que justifica o uso de atividades lúdicas é o autoritarismo do professor, que centra em sua perspectiva do conhecimento o ponto de partida para o ensino, tornando-o diretivo, e a passividade a que é condenado o aluno, de que forma pretende ultrapassar tudo isto em um jogo que "engana" o aluno, ensinando, sem que ele "nem note", conteúdos desprovidos de sentido? (FORTUNA, 2000 p.06).

Considerando o que foi exposto acerca da complexidade em se efetivar a aprendizagem por meio do lúdico, faz-se necessária uma reflexão dos educadores sobre a sua formação profissional. A formação passa por vivências em experiências lúdicas bem como pela sensibilidade de olhar com mais atenção para os seus alunos na tentativa de identificar a importância e o significado que aquela brincadeira trará enquanto estratégia pedagógica. O que permite a quebra da resistência e a viabilização das aulas lúdicas é a reflexão do próprio professor sobre papel que desempenha. Cabe ao adulto conciliar os objetivos da metodologia aos desejos do aluno.

7 CAPÍTULO III – RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

Este capítulo vem relatar uma experiência pessoal de um projeto desenvolvido na disciplina Biologia, em uma turma de 1º. Ano da Educação de Jovens e Adultos (EJA) na escola E.E.E.F.M. José Baptista de Mello, localizada no bairro de Mangabeira VII, no município de João Pessoa, Paraíba. Deixando claro que o relato é apenas para efeito ilustrativo, e não conclusivo, uma vez que para apresentar resultados qualitativos e dados a serem analisados quanto ao uso do lúdico nesta modalidade de ensino, seria necessário um longo período de aplicação de aulas lúdicas e de diversas turmas envolvidas no projeto para efeito comparativo.

Antes que fosse planejada a aula, foram sugeridos à turma diversos conteúdos que poderiam ser trabalhados de forma lúdica e os alunos escolheram, por meio de votação, trabalhar com a temática Citologia.

O estudo da Citologia é de fundamental importância para a compreensão das diversas áreas de estudo uma vez que seus conceitos estão atrelados aos mais diversos conhecimentos que o aprendiz terá contato ao longo de toda sua vida. O aprendizado acerca das células do corpo humano extrapola a simples barreira da citologia e faz com que os fenômenos biológicos sejam compreendidos com maior aceitação a partir da acomodação dos conceitos na mente do estudante.

Sendo a EJA a modalidade escolhida para a aplicação do projeto, foi necessário encontrar uma metodologia adequada para se trabalhar o tema “Citologia” uma vez que o público que busca esta modalidade geralmente é heterogêneo quanto à faixa etária e ainda traz na bagagem conhecimentos muito limitados. Esta limitação pode ser atribuída a fatores de ordem social, problemas de aprendizagem, ou ainda à falta de domínio de conteúdos devido aos anos longe do ambiente escolar.

A opção de propor um projeto lúdico para trabalhar esta temática surgiu mediante o diagnóstico de que as turmas da EJA tinham uma grande dificuldade na compreensão dos conteúdos quando estes exigiam conhecimentos prévios de tudo que se relacionava com o estudo na célula. Os alunos pareciam não recordar ou talvez nunca tiveram sido expostos ao universo celular, e abordar temas como Histologia, Embriologia, Anatomia era de extrema dificuldade de compreensão.

Com o tema escolhido e o diagnóstico das dificuldades que causavam entraves na assimilação dos conteúdos, foi necessário desenvolver estratégias pedagógicas que

proporcionassem diversas formas de estímulos que favorecessem a interação dos alunos ao longo das aulas, incluindo o uso das Redes Sociais e permitindo que os alunos realizassem pesquisas em sala utilizando seus *smartphones*. A tecnologia quando bem conduzida também é uma importante aliada em sala de aula.

Após a escolha do tema, houve uma reunião para que fossem traçadas as estratégias de execução de um projeto intitulado de “*Célula 3D: Construção Cognitiva a partir do Lúdico e das Redes Sociais*”. Não foi descartada a ideia de manter em paralelo às aulas lúdicas, aulas também expositivas. Estas foram ministradas com o uso do recurso audiovisual *datashow*, uma vez que o uso de vídeos e imagens elucida melhor o conteúdo. Foi então criado um perfil na rede social *Facebook* onde os alunos foram organizados em grupos de acordo com a sua série, como observado na Figura 1. As aulas no formato PDF (*Portable Document Format*) foram disponibilizadas para download no perfil da rede social (Figura 2). Desta forma, durante as aulas ou fora dos horários das aulas, os alunos poderiam ter acesso ao material e aos vídeos postados com o intuito de reforçar o aprendizado e de promover uma melhor interação entre alunos e professora.



Fig.1: Criação do Perfil no Facebook e de grupos de acordo com as séries.



Fig.2: Uso das Tecnologias de informação e redes sociais: Disponibilização das aulas ministradas em Datashow no formato PDF para o acesso à distância do material visto em sala.

De forma paralela, os alunos em conjunto com a professora, confeccionaram modelos didáticos que representavam as organelas celulares (Figura 3) e uma célula que serviria de base para a fixação das organelas (Figuras 4 e 5), tornando-a interativa e podendo ser utilizada em mais de uma aula, criando assim uma versatilidade ao material produzido.



Fig.3: Modelos didáticos 3D das organelas celulares, confeccionados em material emborrachado (EVA). A) Mitocôndria. B) Complexo Golgiense. C) Retículo Endoplasmático. D) Núcleo e Ribossomos.



Fig.4: Processo de confecção e montagem da célula.



Fig.5: Alunos finalizando a montagem do modelo didático da célula 3D

Durante todo o processo de confecção e montagem, a professora orientava os alunos sobre a confecção do material e posteriormente na atividade dirigida (Figura 6) reforçando o que foi posto nas aulas expositivas. Uma vez realizada a confecção do modelo didático, a *Célula 3D* (Figura 7) ficou disponível na escola para futuras aulas práticas, uma vez que a sua versatilidade permite uma gama de estratégias lúdicas a serem abordadas em diferentes conteúdos.



Fig.6: Professora auxiliando a instalação de LEDs que faz alusão à mitocôndria (organela citoplasmática) gerando energia para a célula enquanto a turma realiza atividade dirigida.



Fig.7: Turma reunida após a confecção e montagem do modelo didático.

Com o intuito de averiguar se após a aula houve de fato um melhoramento na aprendizagem, foi realizada uma atividade dirigida (Figura 8) onde os alunos teriam que estabelecer as devidas associações entre os conceitos vistos ao longo do projeto nas aulas expositivas, nas redes sociais e na aula lúdica.

GOVERNO DA PARAIBA

E.E.E.M.F. JOSÉ BAPTISTA DE MELLO

ALUNOS: gabrielane Silva de Souza

TURMA: 1ª ano TURNO: noite DATA: 20/07/19

DISCIPLINA: Biologia PROFESSORA: ALENA TEMA: Citologia

1) OBSERVE O DESENHO DA CÉLULA ANIMAL E, COM BASE NO MODELO DIDÁTICO CONSTRUÍDO, CITE OS NOMES DAS ORGANELAS E USE UMA COR PARA COLORIR CADA UMA.

1 delimita o conteúdo celular e permite a passagem de nutrientes e resíduos celulares que não serão mais utilizados.

2 canais que, além de ajudar no transporte de substâncias dentro da célula também ajudam na síntese de proteínas.

3 local onde os organelos estão imersos.

4 realizam a digestão celular.

5 parte da célula em que estão o material hereditário, que são os cromossomos.

6 realizam a síntese de proteínas.

7 responsável pela respiração celular.

8 tem a função de orientar a divisão celular.

9 responsável pelo armazenamento e secreção de substâncias.

IDENTIFIQUE AS ORGANELAS DE CADA CÉLULA E UTILIZE UMA COR PARA CADA UMA :

LEGENDA

1 - [color]	8 - [color]
2 - [color]	9 - [color]
3 - [color]	
4 - [color]	
5 - [color]	
6 - [color]	
7 - [color]	

ESTRUTURAS:

1- membrana plasmática 8- centríolos

2- retículo endoplasmático 9- o. de Golgi

3- citoplasmas da célula

4- lisossomos

5- núcleo

6- ribossomos

7- mitocôndrias

Fig. 8: Atividade Dirigida para diagnose da aprendizagem.

Decerto, para uma primeira investida em proporcionar um momento lúdico para alunos da modalidade EJA, a aula teve seu efeito positivo. O objetivo de fazer com que os alunos busquem novas fontes de consultas de conteúdo, e de utilizar as redes sociais também em benefício da sua formação, foi alcançado com êxito. Também foi observado que, mesmo sendo uma turma heterogênea, de alunos que estudam no turno da noite, e com diferentes faixas etárias, houve um envolvimento com o projeto, desde a sua idealização até a sua

execução e isto contribuiu para uma maior permanência dos alunos na escola e durante os minutos das aulas. Em uma realidade de escola pública, manter os alunos concentrados e participativos durante boa parte do tempo da aula é algo quase impossível quando as aulas são apenas expositivas, o que demonstra uma falta de interesse do aluno na aula e diagnostica a falha do professor em escolher a metodologia adequada a este perfil de aluno. O engajamento do professor em um projeto onde o aluno sintá-se integrado, sugerindo temas e abordagens, traz de volta o interesse do aluno em aprender.

Todavia, após a aula lúdica alguns alunos mantiveram a sua dificuldade em associar conceitos relacionados à temática proposta. O que elucida o fato de que, mesmo utilizando diversas formas de sensibilizar o aluno ao conteúdo, estes ainda carecem de metodologias mais assertivas que contemplem mesmo os alunos com maiores deficiências de aprendizagem.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações inferidas neste trabalho suscitam a necessidade de uma reconstrução no que se refere à temática do lúdico proposta pelas escolas. A sala de aula é sim um lugar onde a brincadeira pode fazer o papel de facilitadora dos conteúdos e traz um dinamismo instigante à criatividade dos alunos. Antes de tudo é necessário que o educador tenha a clareza de que para alcançar o objetivo esperado por uma aula lúdica, deve-se realizar o planejamento da condução desta aula. O conteúdo não deve vir apenas com uma nova roupagem para tornar a aula menos monótona, mais participativa, ou seja mais instigante e mais atraente. A aula deve provocar sentimentos de bem-estar no aluno e este tem que se sentir convidado a interagir e ao mesmo tempo desafiado.

Pode-se constatar através de relatos literários, e também através de experiência própria, que não existe limite de idade ou aula em que o lúdico não possa ser utilizado. Geralmente associado às séries iniciais de ensino o lúdico acaba sendo esquecido quando as turmas vão avançando na faixa etária. Mas, experiências com alunos de diferentes idades também provocaram um interesse e uma participação maior dos alunos.

Temos que refletir que muitos de nossos alunos podem nunca ter tido a chance de vivenciar aulas prazerosas, sobretudo aqueles de situação social mais prejudicada, ou com idade mais avançada. Imaginemos quão importante deva ser para um estudante da EJA, que há anos não vivenciava um ambiente escolar, se deparar com uma aula de ciências naturais onde ele possa não só participar, mas se sentir o protagonista daquele momento.

E embora nas Ciências Naturais o lúdico possa parecer mais fácil de ser aplicado, devido a uma enorme variedade de aulas práticas que se possam aplicar, as novas tecnologias têm ajudado professores de diversas disciplinas a compartilharem experiências que deram certo em suas turmas e a enfrentar juntos os diversos fracassos que vêm a surgir. Não se pode desanimar pelas circunstâncias de um insucesso inerente ao processo normal de interação interpessoal. Nunca se atingirá uma estática quando se lida com pessoas de diferente natureza. Os anos de experiência – e essa é a verdadeira energia da educação – é favorecer a troca de aprendizado. O professor tende a melhorar sua didática refletindo suas práticas e podando os erros.

É necessário encontrar o equilíbrio entre a dinâmica e a função pedagógica de preparar o aluno para a cidadania, de criar a cultura para se preparar para a aleatoriedade, buscar justiça social e diminuir as diferenças com a convivência entre diferentes identidades. A aula

lúdica não tem por obrigação ser aquela onde se criem jogos e brincadeiras, mas onde a atmosfera seja convidativa ao aprendizado, onde este seja prazeroso, mesmo que sem recurso algum o professor consiga estabelecer trocas de conhecimentos entre os diversos atores da comunidade escolar. A valorização do conhecimento prévio do aluno reforça sua autoestima e estabelece um vínculo deste aluno com o ambiente sábio, de compartilhamento de ideias.

Uma aula lúdica é aberta ao imprevisível, permite a criatividade, sugere novas formulações de conceitos, pois não necessita de regras e padrões preestabelecidos. A aula lúdica tem o seu potencial instigador que traz de volta a infância ao educador e ao educando. É a ausência de consequência que qualifica a aula lúdica como uma estratégia de melhoria na qualidade do ensino. É preciso planejamento, criatividade e, sobretudo, coragem do educador em romper os paradigmas de uma educação tradicional arraigada na nossa própria formação profissional.

Obviamente sabemos que a responsabilidade de fornecer um terreno fértil para a aprendizagem do aluno não é exclusiva do professor. A construção pedagógica passa por diferentes instâncias até que se efetive no seu objeto alvo, o aluno. É necessário se investir no corpo docente, estimular a formação continuada dos professores para que sempre busquem seu aperfeiçoamento e para que ande em consonância com as novas tecnologias. Investimento na estrutura física da escola e na organização básica desta estrutura, tais como, manutenção do patrimônio; limpeza nos espaços comuns; ter merenda todos os dias; investir na criação de espaços de convivência e demais medidas que embora pareçam óbvias reforça a credibilidade do aluno na escola, no ensino, na gestão escolar e fortalecem a autoestima da comunidade.

A escola que se planeja para oferecer o lúdico e que proporciona bem-estar tem fundamental importância para a qualidade dos indicadores sociais do bairro onde se localiza, pois valoriza seus estudantes, seus professores e funcionários, diminuem os índices de evasão e aumentam os índices de permanência.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Iracema Rezende de Oliveira. **A utilização de lúdicos para auxiliar a aprendizagem e desmistificar o ensino da Matemática**. 2000. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção). Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2000. Disponível em: <<http://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/78563/178530.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> . Acesso em: 17 out. 2014.

BELLO, José Luiz de Paiva. Educação no Brasil: a História das rupturas. **Pedagogia em Foco**. Rio de Janeiro, 2001. Disponível em:<<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/heb14.pdf>>. Acesso em: 07 set. 2014.

CABRERA, Waldirléia Baragatti & SALVI, Rosana. **A ludicidade no ensino médio: Aspirações de pesquisa numa perspectiva construtivista**. In: Encontro Nacional de Educação e Ciências/ Atas do V ENPEC, 5, 2005. Bauru, SP. ISSN 1809-5100 Disponível em: <<http://www.nutes.ufrj.br/abrapec/venpec/conteudo/artigos/1/pdf/p65.pdf>>. Acesso em 13 set. 2014.

CABRERA, Waldirléia Baragatti. **A ludicidade no ensino médio para a disciplina de Biologia: Contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa**. 2007. 159f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) – Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática Universidade Estadual de Londrina, PR, 2007.

DUBET, François. **A escola e a exclusão**. Cadernos de Pesquisa, n. 119, p. 29-45, julho/2003. Disponível em: < http://acrux.astro.ufsc.br/~lacerda/EED5187/04_-_Dubet_-_A_escola_e_a_exclusao.pdf>. Acesso em: 14 set. 2014.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. Cadernos de Educação Básica, v.6. Disponível em <http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/valeria/texto_sala_de_aula.pdf>. Acesso em: 26 out. 2014.

FREIRE, Paulo. Educação: o sonho possível. In: BRANDÃO, Carlos R. (Org.). **O Educador: vida e morte**. Rio de Janeiro: Graal, 1982. p. 89–101.

FREIRE, Paulo. Educação “bancária” e Educação Libertadora. In: PATTO, M.H.S. (Org.). **Introdução à Psicologia Escolar**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997. p. 61-77.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREITAS, Eliane Sermidi & SALVI, Rosana Figueiredo. **A Ludicidade e a aprendizagem significativa voltada para o ensino de geografia**. Disponível em:

<<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/89-4.pdf>> . Acesso em 03 out. 2014.

GAGNÉ, Robert M. **Princípios Essenciais da Aprendizagem para o Ensino**. Porto Alegre, Globo, 1980.

MAAMARI, Adriana Maltar. A fundamentação Filosófica da Escola Republicana. **Rev. Contexto e Educação** [online]. 2009, vol. 24, n.82, pp. 59 – 81. ISSN 2179 – 1309. Disponível em: <<https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/1012>>. Acesso em: 11 set. 2014.

MASTELLA, Ana Maria Obino. **A banalização dos discursos a Respeito do Lúdico na Educação: Algumas Problematizações**. Trabalho de Conclusão de Curso (Instituto Biociências) – Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, 2013. Disponível em: < <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/78069>>. Acesso em: 26 out. 2014.

OLIVEIRA, Fabiane dos Santos. **Lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da Educação Infantil**. 2010. 33f. Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização (Pós-Graduação em Psicopedagogia Institucional) – Programa de Pós-Graduação em Psicopedagogia Institucional, Universidade Candido Mendes, Araioses, MA, 2010. Disponível em: < http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/35505.pdf>. Acesso em: 18 set. 2014.

PESSOA, Marília de Abreu. **O Lúdico Enquanto Ferramenta no Processo Ensino-Aprendizagem**. 2012. Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização (Instituto de Educação Física e Esportes – IEFES) - Programa de Especialização em Educação Física Escolar, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE, 2012. Disponível em: < <file:///C:/Documents%20and%20Settings/Alena/Meus%20documentos/Downloads/o%20ludico%20como%20ferramenta%20no%20processo%20de%20ensino%20-%20aprendizagem.pdf>> . Acesso em: 07 set. 2014.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Tradução de Maria A.M. D'Amorim, Paulo S.L.Silva. Rio de Janeiro. Editora Forense, 24^a. Edição Revista. 1999. Disponível em: <http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/etch/74220878/Seis_estudos_de_Psicologia_Jean_Piaget.pdf>. Acesso em 13 set. 2014>. (*Seis Estudos de Psicologia*. Trad. Maria A.M. D'Amorim; Paulo S.L. Silva. Rio de Janeiro: Forense, 1967. 146 p.)