

A IDEIA DO LÚDICO COMO OPÇÃO METODOLÓGICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA: O QUE DIZEM OS TCC DOS EGRESSOS DO CURSO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS LICENCIATURA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL?

Weyffson Henrique Luso dos Santos¹, José Claudio Del Pino², Jackson Ronie Sá-Silva³,
Rômulo Sampaio Pinheiro⁴

RESUMO

A partir da análise de 10 Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul foi possível compreender e problematizar os discursos sobre o Lúdico e a Ludicidade utilizados para indicar metodologias de ensino e recursos didáticos a serem empregadas na melhoria do ensino e aprendizagem de Ciências no Ensino Fundamental e Biologia no Ensino Médio. Trata-se de uma investigação qualitativa que utilizou os pressupostos teórico-metodológicos da pesquisa documental e dos Estudos Culturais para a discussão do objeto de investigação. Foram analisados TCC's defendidos no período de 2011 a 2013. As metodologias de ensino apontadas pelos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura, como lúdicas, se configuram como potentes ferramentas a serem utilizadas no ensino de Ciências e Biologia no intuito de garantirem aulas mais competentes para a comunicação do conhecimento e para o desenvolvimento de um processo ensino-aprendizagem visto como mais eficiente. Além disso, foram percebidas contradições quanto ao uso das ferramentas didáticas classificadas como lúdicas. Alguns egressos deixam evidente a dificuldade e complexidade da operacionalidade didática das atividades lúdicas. Entende-se que aulas lúdicas são importantes, mas não são as que determinam uma aprendizagem mais significativa de Ciências e Biologia.

Palavras-chave: Ensino de Ciências e Biologia. Lúdico. TCC. Estudos Culturais.

¹ Departamento de Química e Biologia, Centro de Educação, Ciências Exatas e Naturais, Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), São Luís, Maranhão, Brasil. E-mail: w_luso@hotmail.com
Endereço para correspondência: w_luso@hotmail.com

² Departamento de Química Inorgânica, Instituto de Química, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: delpinojc@yahoo.com.br

³ Departamento de Química e Biologia, Centro de Educação, Ciências Exatas e Naturais, Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), São Luís, Maranhão, Brasil. E-mail: jacksonronie@ig.com.br

⁴ Departamento de Química e Biologia, Centro de Educação, Ciências Exatas e Naturais, Universidade Estadual do Maranhão, São Luís, Maranhão, Brasil.

**THE IDEA OF THE PLAYFUL ACTION AS A METHODOLOGICAL OPTION
IN THE TEACHING OF SCIENCES AND BIOLOGY: WHAT THE TCC'S OF
THE GRADUATED ONES OF THE BIOLOGICAL SCIENCES LICENCIATE
DEGREE OF THE RIO GRANDE DO SUL FEDERAL UNIVERSITY SAY?**

ABSTRACT

From the analysis of 10 TCC works (Course Completion) of graduated ones of the course of Biological Sciences Licenciante Degree of the Rio Grande do Sul Federal University it was possible to understand and discuss the discourses about the playful action and the playfulness used to point out the teaching methodologies and the didactic resources to be used in the increase of the teaching and learning of Sciences in the Fundamental teaching and Biology in the High School. It deals with a quantitative investigation which used the theoretical – methodological presuppositions of the documental inquiry and of the Cultural Studies for the discussion of the investigation goal. It was analysed TCC's defended in the period from 2011 to 2013. The methodologies of teaching pointed out by the graduated ones of the Course Biological Sciences Licenciante Degree as play action represent themselves like powerful tools to be used in the teaching of Sciences and Biology aiming at guarantee more competent classes for the communication of the knowledge and for the development of a teaching-learning process seen as the most efficient. Moreover it was perceived contradictions as to the use of the didactic tools classified like play games. Some graduated ones make evident the difficulty and complexity of the didactic operating efficiency of the play game a performances. It is understood that the play game classes are important, but they are not those ones which determine a more significant learning of Sciences and Biology.

Keywords: Sciences and Biology Teaching. Playfulness. TCC. Cultural Studies.

INTRODUÇÃO

A Ludicidade e o Lúdico são abordagens bastante aclamadas por aqueles que desejam sair do tradicional e trazer um contexto mais dinâmico para as aulas de Ciências e Biologia como, por exemplo, o uso de brincadeiras e jogos interativos e didáticos. Santos (2011, p. 20) é um autor que reforça esse discurso:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a “resiliência”, pois permitem a

formação do auto conceito positivo; as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente; o brincar e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo; intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento; o jogo é essencial para a saúde física e mental; o jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

O Lúdico e a Ludicidade foram transformados em um verdadeiro monumento sempre cultuado por aqueles que acreditam que as aulas só poderão ser interessantes e produzirem uma aprendizagem significativa se vierem recheadas de fantasias, cores, movimentos e dinamismos capazes de fazerem o aluno esquecer que está aprendendo. Há claramente um endeusamento do Lúdico e da Ludicidade, naturalizando esta perspectiva pedagógica como solução infalível para as aulas de Ciências e Biologia consideradas monótonas e conteudistas.

O uso de jogos e brincadeiras na escola pode facilitar o trabalho do profissional de educação, despertando o interesse da criança ou adolescente pelas atividades propostas. Podemos orientar um trabalho de maneira tal que os alunos possam utilizar esse espaço para algo que vai além dos momentos sem nada a fazer. Independente da faixa etária, sexo ou raça, os alunos adoram jogar, brincar e o fazem de maneira espontânea. Por que não canalizar toda essa vontade para algo maior? [...] temos nas atividades lúdicas com jogos mais possibilidades para organizar os conteúdos e contemplar objetivo que extrapolam o que está posto (SANTOS, 2014, p. 21).

As metodologias ou práticas pedagógicas lúdicas vêm sendo sempre consideradas e apontadas como as mais adequadas. Essas práticas são sempre buscadas na perspectiva de subsidiar um ensino de Ciências e Biologia mais divertido e eficiente, como reforça Falkemback (2007, p. 01):

Os jogos, as atividades para exercitar a habilidade mental e a imaginação, as brincadeiras tipo desafios, as brincadeiras de rua, ou seja, toda a atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, entusiasmo e ensina com maior eficiência, porque transmite as informações de várias formas, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo. Em um jogo a carga informativa pode ser significativamente maior, os apelos sensoriais podem ser multiplicados e isso faz com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem. Portanto, toda a atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem.

Buscamos problematizar que a incorporação dessas práticas se da, na maioria das vezes, por mera reprodução daquilo que foi incorporado e construído nos Cursos de Licenciatura para produzir sujeitos que carregam o discurso da ludicidade como necessário para formação da sua identidade docente e do seu exercício professoral.

[...] a questão da identidade e das formas como elas são representadas tornam-se fundamentais para os Estudos Culturais. O que interessa saber é como as identidades foram produzidas e como as representações que se fazem delas as afetam e imobilizam. O importante é saber como os discursos e práticas atuam de modo a levar os sujeitos a assumirem certas posições no sistema social e como os sujeitos são construídos por esses mesmos discursos e práticas. Em outras palavras, é preciso conhecer o processo de identificação (NEIRA; NUNES, 2011, p. 680).

É possível perceber que há uma distância significativa entre conceber teoricamente o Lúdico como uma prática de sucesso e os resultados de sua aplicação nos mais variados contextos, bem como as dificuldades de fazer o “momento lúdico” se transformar de fato em uma ferramenta de aprendizado e avaliação.

Com a perspectiva de colocar em suspensão e problematizar a supervalorização do Lúdico e da Ludicidade no ensino de Ciências e Biologia, ancoramo-nos nos Estudos Culturais que, enquanto movimento, Epistemologia, linha de pensamento ou campo de estudo, rejeita enquadrar-se em modelos e definições. A perspectiva dos Estudos Culturais se ocupa em desnudar o processo de naturalização daquilo que é posto como verdade. Os Estudos Culturais, ao transitar entre o interdisciplinar e o antidisciplinar, desnaturaliza as narrativas hegemônicas, aqui configuradas como os discursos de que o lúdico/ludicidade sempre se comporta como o recurso mais competente nas aulas de Ciências e Biologia.

PERCURSO METODOLÓGICO

As práticas pedagógicas apontadas como lúdicas contidas nos TCC's dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, definem o *corpus* documental, pois estes foram os documentos (TCC) submetidos aos procedimentos analíticos. Nesta pesquisa foi utilizada a abordagem qualitativa e a pesquisa documental como subsídios teórico-metodológicos, baseando-se principalmente nos pressupostos de Minayo (2014) e Bardin (2011). O recorte temporal desta pesquisa são os anos de 2011, 2012 e 2013. Após o acesso à Biblioteca Virtual da

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, onde todos os Trabalhos de Conclusão de Curso estão disponíveis, foram catalogados sessenta e três documentos (TCC), sendo 20 do ano de 2011, 27 do ano de 2012 e 16 do ano de 2013.

Após refinada leitura de todos os TCC's foi possível selecionar apenas aqueles TCC's que tratavam sobre o tema "lúdico e ludicidade" ou de aspectos que remetessem a esta abordagem. Dos sessenta e três, identificamos dez que discutiam o tema. Passamos então, a ter como amostra investigativa dez TCC. Realizamos leituras flutuantes e aprofundadas dos 10 TCC e procedemos à técnica de categorização do material resultando na construção de quatro categorias: 1) "As práticas pedagógicas lúdicas facilitam o aprender e o ensinar em Ciências e Biologia..."; 2) "O lúdico deve ser inserido no planejamento da escola e das atividades em sala de aula!"; 3) "Exemplificando e dando sentido para práticas pedagógicas lúdicas..."; e 4) "Não é nada fácil trabalhar com o lúdico!".

Depois desta etapa, foi possível, a partir das categorias, iniciar o esforço-teórico-epistemológico de analisar as reflexões impressas nos discursos sobre as práticas pedagógicas consideradas lúdicas pelos egressos. Os Estudos Culturais subsidiaram teoricamente a análise. A opção de analisar o *corpus* investigativo a partir dos Estudos Culturais se expressou porque tal epistemologia foi a que nos deu suporte para problematizar e desnaturalizar o coroamento da metodologia lúdica e dos recursos lúdicos que ainda hoje são transformados em garantia de sucesso nas aulas de Ciência e Biologia.

“AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS FACILITAM O APRENDER E O ENSINAR EM CIÊNCIAS E BIOLOGIA...”

Foi recorrente encontrar nos TCC's analisados a ideia de o quanto o Lúdico é importante nas aulas de Ciências e Biologia, pois se configura, segundo os discursos, como uma rica ferramenta capaz de facilitar o aprender, o ensinar e de tornar o fazer pedagógico e o ambiente acadêmico mais prazeroso e motivador. O discurso do TCC1 traduz com muita propriedade a ideia geral imprimida nos outros TCC's:

[...] fazendo uma reflexão sobre as práticas de ensino, pude perceber o quão importantes são as atividades lúdicas e como elas acabam influenciando positivamente tanto no processo interativo e relacional do professor e dos alunos, quanto no

processo de incorporação das aprendizagens geradas através da relação alunos-conteúdos (TCC1, grifo nosso).

*[...] durante o curso, pude **perceber a importância desse tipo de dinâmica** que exercita a expressão corporal, a concentração, a descontração e a aprendizagem de conteúdos de forma menos exaustiva (TCC1, grifo nosso).*

*[...] os **alunos parecem se apropriarem dos ensinamentos com mais facilidade**, além de viverem nas atividades escolares situações divertidas, interativas, significativas e prazerosas com a aquisição de saberes valiosos (TCC1, grifo nosso).*

É importante ressaltar que não é nosso intuito deslegitimar a importância do Lúdico, mas estancar e desconfiar da utilização de sua prática como hegemônica ou como a única capaz de garantir aulas de Ciências e Biologia competentes. É necessário exercitar esse estranhamento para que possamos problematizar tais tendências pedagógicas. Como nos alerta Souza (1996, p. 346): é muito importante “[...] buscar a essência do lúdico, tentando redimensioná-lo além da produção, diversão e entretenimento”. Será que o lúdico é sempre a garantia de aprendizagens melhores como nos mostra os trechos abaixo?

*[...] não se pode negar os **inúmeros benefícios** que os jogos, as brincadeiras, assim como outras atividades ditas lúdicas trazem ao indivíduo, visto que **essas dinâmicas são extremamente importantes** para o desenvolvimento físico e mental (TCC1, grifo nosso).*

*[...] **possibilitam inúmeras aprendizagens**, ao mesmo tempo em que os sujeitos sentem prazer e divertimento ao realizá-las (TCC1, grifo nosso).*

*[...] práticas pedagógicas de caráter lúdico **apresentam um potencial capaz de transformar o espaço escolar** (TCC1, grifo nosso).*

*[...] mesmo as atividades lúdicas que não tem objetivo didático **são importantes para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças**. Esse tipo de dinâmica, além de promover uma maior interação entre crianças, e entre elas e o professor (TCC1, grifo nosso).*

*[...] as atividades pedagógicas alternativas com caráter lúdico aplicam diferentes métodos ativos, **viabilizando** que os*

estudantes sejam sujeitos do processo de aquisição das suas aprendizagens. São atividades mais atrativas e prazerosas que acabam estimulando as experimentações e invenções dos alunos (TCC1, grifo nosso).

Além de garantia de aprendizagens mais significativas e de ambientes mais propícios para o desenvolvimento do conhecimento em Ciências e Biologia, o Lúdico ganha inúmeros outros significados nos discursos dos TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

[...] oportuniza aos alunos um contato maior e uma familiarização com ambiente que os circunda, possibilitando o estabelecimento de relações entre o conteúdo estudado e os fenômenos que encontram na natureza (TCC1, grifo nosso).

[...] o estudo das Ciências Naturais mediado por atividades lúdicas pode colaborar para a compreensão da relação entre o ser humano e o ambiente que compartilha, promovendo mudanças de valores nos sujeitos (TCC1, grifo nosso).

[...] essas dinâmicas podem ser consideradas um caminho teórico metodológico de significativa relevância para o ensino-aprendizagem em Ciências Naturais, visto que um dos grandes desafios dos professores é contagiar os alunos com o desejo de aprender (TCC1, grifo nosso).

Os discursos sempre reforçam a importância da frequência em se trabalhar atividades lúdicas. Quanto mais jogos e brincadeiras nas salas de aula melhor para a comunicação eficiente do conhecimento de Ciências Naturais.

O professor interessado em promover mudanças, poderá encontrar na proposta do Lúdico uma importante metodologia, que contribuirá para diminuir os altos índices de fracasso escolar e evasão verificada nas escolas [...] a utilização de atividades lúdicas nas escolas, pode contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos [...] poderiam auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades seriam mediadoras de avanços e contribuiriam para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável (NEVES, 2010, p. 320).

Parece estar aqui expressamente apresentada a "receita do sucesso". Já não é mais possível trabalhar conteúdos de Ciências sem uma abordagem lúdica? Ou se alguém o faz, é porque ainda não se deu conta de sua importância ou ainda está ligado aos tradicionais e obsoletos métodos de ensino aprendizagem? Fica evidente que a

formação lúdica se apresenta como necessária a todos os professores e demais atores envolvidos no cenário educacional.

*[...] acredito que o emprego mais frequente do lúdico pelos professores auxilie a despertar, a melhorar, a desenvolver e a avaliar mais dinamicamente seus alunos. Jogos e brincadeiras **permitem explorar** outras habilidades do aluno, entre elas, porque não, sua habilidade em mostrar que aprendeu de uma maneira espontânea e dinâmica (TCC2, grifo nosso).*

Outro aspecto positivamente relevante que pode ser obtido através do emprego de atividades lúdicas em momentos de sala de aula – incluo aqui os avaliativos também – é a mudança da interpretação da figura docente pelo aluno de um preceptor essencial deles para um participante da brincadeira (TCC2, grifo nosso).

*[...] se faz necessária a emergência de trabalhos (de formação continuada, por exemplo) com os professores e supervisores escolares para que estes analisem e interpretem com mais atenção os anseios dos seus alunos com relação ao ‘demonstrar que aprendeu’. Jogos e brincadeiras **são ótimos recursos para aprender conteúdos** e também podem ser usados como um representável requisito dentro do processo avaliativo (TCC2, grifo nosso).*

Contudo, apesar de todas as vantagens repetidamente exposta e aclamadas pelos egressos, é necessário refletir sobre como o Lúdico está sendo construído, aplicado e significado pelos professores e alunos nas aulas de Ciências e Biologia. As aulas com jogos e brincadeiras podem ser interessantes, mas as aulas com outras abordagens também podem significar ferramentas valiosas de ensino e aprendizagem.

“O LÚDICO DEVE SER INSERIDO NO PLANEJAMENTO DA ESCOLA E DAS ATIVIDADES EM SALA DE AULA!”

Existe uma discussão que problematiza a necessidade dos Cursos de Licenciatura inserirem no Currículo de forma mais expressiva a formação lúdica. Santos (2011, p. 21) reforça que “[...] quanto mais vivências lúdicas forem proporcionadas nos currículos acadêmicos, mais preparado o educador estará para trabalhar”. A sistematização da abordagem do Lúdico já é uma realidade em muitos cursos de formação docente e dão volume aos discursos que produzem professores mais

“preparados” para atenderem às novas demandas educacionais de forma mais “competente” e “dinâmica”. As discussões em defesa do lúdico já configuram a formação lúdica como novo pilar dos Cursos de Licenciatura.

Ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação de ser humano, pensamos que os cursos de formação deverão se adaptar a essa nova realidade. Uma das formas de repensar os cursos de formação é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar: a formação lúdica [...] este tipo de formação é inexistente nos currículos oficiais dos cursos de formação de educador, entretanto algumas experiências tem mostrado sua validade e não são poucos os educadores que tem afirmado ser a ludicidade a alavanca da educação par o terceiro milênio [...] neste sentido, a formação do educador, a nosso ver, ganharia em qualidade se, em sua sustentação estivessem presentes os três pilares: a formação técnica, a formação pedagógica e como inovação a formação lúdica [...] a formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (SANTOS; CRUZ, 2011, p. 13).

Nos discursos dos egressos é possível enxergar de forma clara uma severa crítica a não utilização do Lúdico e a necessidade de resgatá-lo nas práticas pedagógicas de Ciências e Biologia. O trecho abaixo evidencia este aspecto:

Será mesmo que o lúdico está ausente no ambiente escolar ou apenas apagado? Está sendo deixado de lado? Podemos resgatar a dimensão lúdica nas tarefas escolares? (TCC1).

A crítica à restrita utilização do lúdico ou a ausência dele, é segundo os egressos, mais evidente nas séries avançadas que cada vez mais se dedicam às abordagens meramente conteudistas. Esta ausência “problemática” expressa nos discursos evidencia o caráter salvacionista das práticas lúdicas, consideradas as mais eficientes nas aulas de Ciências e Biologia.

[...] é possível perceber que o lúdico vem sendo deixado de lado já nas escolas de educação infantil brasileiras e nas séries iniciais e finais do Ensino Fundamental, estando praticamente ausente no cotidiano escolar (TCC1).

[...] essa ausência é ainda mais evidente conforme o aluno

avança no seu processo de escolarização básica. Na medida em que se opera este avanço, a dimensão lúdica é ainda menos presente, pois as metodologias aplicadas pelo corpo docente tornam-se cada vez mais livresca e pouco investigativa (TCC1).

[...] os momentos lúdicos tornam-se reduzidos e restringidos ao tempo de recreio, durante as aulas de Educação Física e ao chegar e sair da escola (TCC1).

É importante buscar alternativas que possam minimizar esses problemas encontrados no cotidiano escolar e que possam vir a contribuir para os processos de ensino e aprendizagem dos conteúdos de Ciências Naturais (TCC1).

Fica evidenciada em alguns trechos a necessidade de inserir o Lúdico no planejamento escolar, no dia a dia das aulas, nas atividades do fazer pedagógico.

O lúdico deve estar presente no cotidiano escolar (TCC1).

[...] a inserção de atividades lúdicas no âmbito do trabalho escolar pode implicar em interações mais criativas entre os conteúdos escolares e os saberes cotidianos dos alunos (TCC1).

*[...] o interesse dos professores por inserir atividades lúdicas no cotidiano escolar **pode contribuir para o enriquecimento de suas aulas**, uma vez que a integração dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico pode tornar o processo de aprender mais atrativo, prazeroso, motivador e significativo para os estudantes (TCC1, grifo nosso).*

A defesa do Lúdico passa a reforçar a necessidade deste compor os Currículos de forma sistemática. Muitas licenciaturas já incorporaram nas disciplinas pedagógicas e de metodologias de ensino, a Ludicidade como aspecto essencial. A “formação lúdica” já reivindica sua importância na formação de professores. O que parece preocupante é que essas abordagens, em boa parte das vezes, têm-se ocupado em promover “momentos lúdicos” e desenvolver técnicas para serem aplicadas em sala de aula de forma indiscriminada e sem a devida discussão teórico-metodológica.

“EXEMPLIFICANDO E DANDO SENTIDO PARA AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS...”

Em todos os TCC's foi possível perceber o esforço dos egressos em eleger e

enumerar recursos didáticos classificados como lúdico, desde jogos a aulas experimentais que recheiam o ambiente escolar de possibilidades de aulas de Ciências e Biologia mais criativas e motivadoras.

*[...] a inclusão de atividades com **aulas experimentais, aulas no pátio escolar** ou em outros ambientes externos à escola, **atividades de pesquisa em laboratório, trabalhos em pequenos grupos, jogos, brincadeiras, observação de seres vivos, bem como o uso de aparatos técnicos ou tecnológicos como alternativas que incitam nos alunos o interesse e o apego aos conteúdos, atribuindo sentidos à natureza e à ciência que, utilizando apenas o Livro Didático, não são passíveis de serem gerados nos estudantes** (TCC1, grifo nosso).*

*[...] uma alternativa de ensino-aprendizagem dos conteúdos de Ciências são **as aulas em ambientes externos à sala de aula e/ou à escola, como o pátio escolar, parques, praças**". Nessas aulas, o aprendizado acontece de forma mais interativa, há uma abordagem mais comprometida com o discente, já que o retira de sua postura tradicional, sentado em uma mesma posição, dentro de uma sala de aula, por várias horas (TCC1, grifo nosso).*

As oficinas foram apontadas como possibilidades de sucesso em aulas ditas lúdicas, por despertarem alegria e entusiasmo nos alunos e por se destacar como importante ferramenta para os professores.

*As **oficinas** são atividades desenvolvidas a partir de motivações específicas selecionadas pelos professores em diferentes situações de trabalho com os alunos* (TCC1, grifo nosso).

*[...] essas atividades desenvolvidas **nas oficinas** despertaram várias emoções novas nos alunos ao interagirem com o ambiente sensorial, tais como entusiasmo, contentamento, alegria e prazer* (TCC1, grifo nosso).

Nada foi mais recorrente como prática lúdica do que a utilização de jogos, reforçada pelo significado que o próprio conceito de lúdico tem e por ser o recurso didático mais empregado e defendido nas aulas de Ciência e Biologia.

Considera-se que o jogo, em seu aspecto pedagógico, se apresenta produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador, e, portanto, facilitador da aprendizagem muitas vezes de difícil assimilação, e também produtivo ao aluno, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com

autonomia e cooperação (MORATORI, 2003, p. 12)

Kishimoto (1994, p. 105) nos alerta que “tentar definir jogo não é tarefa fácil”, aliás o jogo concebido como sinônimo de recreação ainda está incorporado como oposição ao que é sério, o que talvez explique a dificuldade de muitos professores em identificar se os alunos estão “brincando”, “aprendendo” ou os dois ao mesmo tempo. “Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem” (BROUGÈRE, 1998, p. 103). Foi muito comum verificar nos discursos a defesa da importância e os benefícios da utilização de jogos nas aulas. Esses se comportam como o que Ramos (2005) chama de “caminho pedagógico”.

[...] jogos e brincadeiras permitem que o aluno expresse seu conhecimento de maneira espontânea, agradável e (quando bem aplicada) consolidada (TCC2, grifo nosso).

Através do jogo e da brincadeira os professores tem disponível um meio extremamente alternativo e válido de avaliar o conhecimento do aluno sobre seu conteúdo, partindo do pressuposto que dificilmente a turma rejeita uma atividade nesse patamar, uma vez que proposta pelo docente (TCC2, grifo nosso).

Propor jogos e brincadeiras pode resultar em uma melhor aceitação do docente pela turma (também pelas turmas agitadas e indisciplinadas) além do fato de que o docente disponibiliza o conteúdo de diferentes maneiras para que seus alunos possam captá-lo e inclusive reproduzi-lo da melhor forma possível. A lembrança da criança se reforça nas ações em que ela tem prazer em fazer (TCC2, grifo nosso).

O que ainda parece distante é a utilização dos jogos de forma crítica e sistemática, com um significado definido e capaz de oferecer condições de mensurar o que foi aprendido após sua aplicação. Santos (2014, p. 22) problematiza que “[...] mais do que organizar atividades lúdicas e jogos com o intuito de tratar conceitos, precisamos oferecer algo mais para que nossos alunos tenham um interesse maior em participar”. O que ainda predomina é a aplicação dos jogos como possibilidade de aulas mais divertidas, dinâmicas e participativas.

“NÃO É NADA FÁCIL TRABALHAR COM O LÚDICO!”

O lúdico tem-se mostrado durante toda a discussão como o padrão hegemônico a ser seguido e por muitas vezes o único caminho capaz de proporcionar uma boa aula de Ciências e Biologia. No entanto, a falta de profundidade teórica acerca do assunto e principalmente os discursos que defendem a qualquer custo a utilização das práticas lúdicas ensejam professores e futuros professores a acharem que tais práticas se aplicam em qualquer situação e que trabalhá-las é simples e fácil.

Fazer uso do jogo durante as aulas regulares pode ser um recurso “inovador” para os alunos. Os profissionais que atuam devem ter claros os objetivos a serem atingidos, para não perder o rumo das atividades. Muitos ainda não estão dispostos a trabalhar dessa forma, talvez por entender que isso não seja interessante, ou por pensarem que dessa forma os alunos possam se dispersar mais ainda, ou mesmo dando um valor menor ao jogo e ao lúdico (SANTOS, 2014, p. 24).

Em vários momentos durante a análise do material foi possível enxergar as contradições da defesa do lúdico e a descrição de fracassos e insucessos em sua aplicação

*Esta proposta de projeto de TCC através de observações e vivências próprias assim como indagações e conversas com alguns colegas da licenciatura quanto a **fazer ou não aulas com jogos. Muitos relataram que, na maior parte das vezes, foi um verdadeiro desastre, principalmente com o Ensino Fundamental (EF), embora não tenham sido de fato eficientes com o Ensino Médio (EM)** (TCC10, grifo nosso).*

Já com a Educação de Jovens e Adultos (EJA), ***muitas vezes estes licenciandos não se sentiam muito à vontade, constrangiam-se dependendo do jogo ou da brincadeira.*** Outra situação relatada foi de que mesmo os alunos “adorando” tal tipo de aula, e esta ter fluído consideravelmente bem, ao final, quando aplicado algum exercício com o intuito de avaliar as aprendizagens, ***constataram que os alunos lembravam muito pouco dos conceitos que estavam envolvidos no jogo ou tinham dificuldades de exprimir suas experiências no jogo*** (TCC10, grifo nosso).

Santos (2014) nos alerta que, apesar de parecer algo simples de se organizar, percebemos que, na prática, não é bem isso que acontece. A atividade lúdica, se não for bem-entendida, poderá passar a ideia de algo simplório, sem sentido algum. Ainda é

difícil para a escola e para muitos professores conceber o lúdico como aspecto do processo ensino aprendizagem sem a necessidade de eleger os momentos de brincar. Vejamos alguns trechos que nos ajudam a pensar esta perspectiva:

[...] não é difícil convencer os professores da importância que o lúdico exerce dentro do desenvolvimento humano. Mas, convencê-lo de tal importância no processo de aprendizagem é que se torna uma tarefa complicada. Muitos deles embasam seus argumentos na separação dos momentos de brincar e momentos de aprender – como se o brincar estivesse indo contra os princípios do ensino e vice-versa (TCC2, grifo nosso).

Apesar da importância dos jogos e das aulas práticas para o aprendizado, notei que a maioria dos professores que conheci ao longo do curso não utiliza estes recursos em sala de aula (TCC3, grifo nosso).

A inexperiência, a falta de embasamento teórico e o temor de perder o controle da turma também aparecem como obstáculos para trabalhar o lúdico.

Alguns profissionais desconsideram o lúdico como fator importante no processo ensino-aprendizagem. Por esse motivo não desenvolvem atividades lúdicas e mantêm a resistência ao dizer que o trabalho com a ludicidade acarreta desorganização. (PINTO; TAVARES, 2010, p. 232).

Muitos professores deixam de aplicar práticas lúdicas por julgá-las inadequadas a determinados grupos de alunos.

Devido à grande conversa e interrupções da aula, muitas atividades que eu gostaria de ter realizado, não o fiz por medo de perder o controle que eu tinha da turma, ou porque não daria tempo dentro os períodos que eu dispunha. Eu gostaria de ter realizado um jogo ou uma atividade mais lúdica e dinâmica durante meu estágio, mas pelos temores que já mencionei, não o fiz (TCC3, grifo nosso).

[...] devido à agitação de alguns alunos que compõem o corpo discente, muitos professores evitam utilizar jogos nas salas de aula (TCC3, grifo nosso).

Essa característica de uma turma pode influenciar muito a escolha dos métodos de ensino que o professor irá aplicar na mesma, sendo que este pode eventualmente evitar a utilização de jogos por medo de que a agitação sobreponha seu controle da turma, como ocorreu comigo no meu último estágio. Dessa

forma, muitos professores realizam jogos e outras atividades lúdicas apenas com turmas que se aproximam de um modelo de comportamento desejável, as ditas “turmas calmas” (TCC3, grifo nosso).

A defesa do lúdico, enquanto ferramenta para o processo de aprendizagem, já se consolidou nos discursos dos egressos, mas como avaliar a partir da aplicação de ações didáticas que tem a perspectiva da ludicidade ainda se configura um aspecto confuso como pode ser observado nos trechos abaixo:

Poderiam o jogo e a brincadeira serem um ‘portal’ para o aluno mostrar que aprendeu? (TCC2).

Avaliar e quantificar a aprendizagem de conteúdos das Ciências Naturais apresentada pelos alunos participantes das oficinas, durante o reduzido tempo de observação, é um exercício de análise, no mínimo complexo (TCC1, grifo nosso).

Os alunos demonstram estar aprendendo, cada um ao seu modo e no seu tempo, os conteúdos de Ciências por meio das oficinas lúdicas (TCC1, grifo nosso).

[...] não foi nada fácil determinar com precisão o entendimento dos alunos, e avaliar o quanto os mesmos aprendem nas oficinas (TCC1, grifo nosso).

A aplicação de atividades lúdicas dentro do processo de aprendizagem não deve ser algo tão inaceitável. Contudo, quando proposto como método avaliativo, o lúdico não é encarado como algo “sério”. Além disso, a cobrança exercida pelos pais dos alunos para que estes sejam cobrados com a devida eficácia reforça a ideia de que brincadeiras e avaliação são coisas que não se misturam (TCC2, grifo nosso).

A contradição paira sobre os discursos dos egressos. Se o Lúdico é tão eficiente e importante, não deveria ele se aplicar a toda e qualquer realidade? Não seriam as turmas agitadas aquelas que mais se beneficiariam do Lúdico?

Muitas das professoras entrevistadas não utilizam jogos com suas turmas e algumas não o fazem por causa do comportamento dos alunos, o qual é descrito como violento ou agitado (TCC3).

A maioria dos professores desconhece o papel do jogo na socialização e disciplina e, juntando como medo de perder o

controle de seus alunos, evitam realiza-los com suas turmas agitadas ou indisciplinadas. Essa falta de conhecimento pode ser um reflexo da formação dessas profissionais ou da sua personalidade. Contudo, independente do motivo, se faz necessário que esse conhecimento se propague e que os professores passem a ver o jogo como uma ferramenta no trabalho com alunos considerados difíceis (TCC3).

O tempo reduzido das aulas, a falta de planejamento, a ausência de ferramentas para controlar e aferir a aprendizagem dos alunos, além da carência de matérias e infraestrutura configuram outros obstáculos que completam o cenário. Vejamos os trechos abaixo:

Realizar atividades práticas em sala de aula com caráter lúdico é muito difícil, pois implica em reservar um tempo em sala de aula apenas para a realização dessas atividades, o qual pode ser maior que o previamente planejado (TCC3, grifo nosso).

A imprevisibilidade e a incerteza dos resultados dessas atividades podem ser muito frustrantes para o professor, pois implicam em reconhecer o limitado controle que eles tem sobre a aprendizagem que essas atividades proporcionarão a seus alunos. A agitação que esse tipo de atividade gera na turma pode ser bastante intimidante ao professor, pois vai de encontro à autoridade que esse busca manter frente a seus alunos (TCC3, grifo nosso).

Por que vários educadores resistem à ideia de fazerem uso do jogo? Algumas razões são: a perda do controle da turma, o aumento da perturbação na sala de aula, a não realização do trabalho, acreditar que as crianças não são capazes de aprender umas com as outras, pensar que a preparação consome muito tempo da aula, acreditar que jogos e brincadeiras no ensino de conteúdos são muito complicados. Eu posso dizer, pela experiência que tive com jogos, que esta opção metodológica nem sempre é a mais fácil (TCC4, grifo nosso).

Em vários discursos dos egressos é possível perceber os insucessos e dificuldades ao aplicarem metodologias lúdicas. A falta de conhecimento teórico aprofundado e as concepções construídas sobre a ludicidade levam esses egressos a experimentarem momentos contraditórios, pois a aprendizagem através de práticas lúdicas nem sempre se configuram como a melhor opção.

Portanto, é necessário perceber que o Lúdico e a Ludicidade não são as únicas

ferramentas capazes de proporcionar uma competente aula de Ciências e Biologia, outras ferramentas e perspectivas também compõem possibilidades pedagógicas que oferecem ao professor condições de conduzir de forma eficiente o processo ensino aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todos os trechos extraídos, analisados e categorizados dos TCC's dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul nos fizeram enxergar com clareza o discurso pedagógico hegemônico do lúdico nas aulas de Ciências e Biologia. A utilização da pesquisa e análise documental, e as teorizações dos Estudos Culturais nos ajudaram a compreender a complexidade imbricada na temática que problematizamos.

Foi possível perceber de forma bastante recorrente nos TCC's a defesa do Lúdico e da Ludicidade como alternativa salvacionista das livrescas e enciclopédicas aulas de Ciências e Biologia. Esta defesa foi observada tanto nos discursos dos egressos como na possibilidade de a formação lúdica se fortalecer no currículo das Licenciaturas, apresentando-se como perspectiva para atender melhor às demandas educacionais atualmente.

As metodologias apontadas como lúdicas pelos egressos deixam explícita a tentativa de comunicar aulas mais competentes, criativas, alegres e menos cansativas com a exposição maçante de conteúdos, mas se contradizem com os discursos de insucessos e a falta de habilidade em manipular e apreender tais metodologias. Grande parte dos egressos revelou os seus “medos” em fazer uso dessas ações didáticas.

As ideias dos egressos em aplicar metodologias lúdicas configuram-se em alguns objetivos, entre eles destacamos a tentativa de regulação dos sujeitos. As “regras do jogo” se apresentam como arma potente para disciplinarem alunos quando aplicadas em turmas ditas indisciplinadas, o que evidencia a tentativa de produzir sujeitos dóceis e adaptados as diretrizes de comportamento do ambiente escolar. Aqui destacamos o Lúdico como Pedagogia cultural dotada de intencionalidades capaz de produzir “bons professores” e “bons alunos”.

Os jogos e as brincadeiras já conquistaram seu espaço no cotidiano escolar, mas aos professores ainda parece predominar a ausência de habilidades capazes de adequar o lúdico em todo o planejamento sem a necessidade de promover o “momento

lúdico” ou o “momento da brincadeira”. Exercitamos o estranhamento de que as ações didáticas lúdicas são necessariamente e sempre as melhores alternativas para aulas de Ciências e Biologia mais competentes. E, por fim, problematizamos o discurso hegemônico da Ludicidade que centraliza as ações pedagógicas e desacredita, descredencia e desabilita outras formas de ensinar e aprender Ciências e Biologia.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul./dez. 1998.

FALKEMBACH, G.A.M. **O Lúdico e os jogos educacionais**. In: Mídias Na Educação – Módulo 13, 2007, Rio Grande do Sul. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2015.

KISHIMOTO, T.M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**: a modernidade, a infância e o brincar, Florianópolis, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.

MINAYO, M.C.S. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

NEIRA, M.G.; NUNES, M.L.F. Contribuições dos estudos culturais para o currículo da educação física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 33, n. 3, p. 671-685, jul./set 2011.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. O lúdico nas interfaces das relações educativas. **Leitura e Linguagem**: Discursos de Letramentos, p. 319-330, 2010. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm>. Acesso em: 13 jan. 2012.

PINTO, C.L.; TAVARES, H.M. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, jan./jun. 2010.

SANTOS, S.M.P. Atividades lúdicas. In: _____. **O lúdico na formação do educador**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

SANTOS, S.M.P.; CRUZ, D.R.M. O lúdico na formação do educador. In: SANTOS, S.M.P. **O lúdico na formação do educador**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.
SANTOS, V.R. **Jogos na escola**: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica. Petrópolis: Vozes, 2014.

SOUZA, E.R. O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental. **Motrivência**, O jogo e o brinquedo na educação física, Florianópolis, n.

9, p. 339-347, dez. 1996.