VI CONGRESSO INTERNACIONAL DAS **LICENCIATURAS** COINTER - PDVL 2019

AS VIVÊNCIAS DO PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA (PIBID) E A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR

LA VIDA DEL PROGRAMA INSTITUCIONAL DE LA BOLSA PARA ESTUDIANTES (PIBID) Y LA IMPORTANCIA DE LA LUDICIDAD EN UN ENTORNO ESCOLAR

THE LIVING OF THE INSTITUTIONAL PROGRAMA OF THE STUDENT BAG (PIBID) AND THE IMPORTANCE OF LUDICITY IN A SCHOOL ENVIRONMENT

Apresentação: Comunicação Oral

Rute Israeli Rocha Pereira¹; Alessandra de Araújo Silva²; Aretuza Bezerra Brito Ramos³

DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VICOINTERPDVL.2019.0043>

Resumo

Este trabalho buscou mostrar a ambientação e a imersão escolar, realizada através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) na Escola Professora Maurina Rodrigues dos Santos, em Salgueiro/PE a escola abrange o ensino fundamental e Médio porém, com ênfase no ensino fundamental para execução da pesquisa e os benefícios que este programa trouxe não só para os acadêmicos contemplados, como também para os alunos da educação básica. As ações foram desenvolvidas à cada bimestre nas aulas de Ciências, a partir de atividades lúdicas de acordo com o conteúdo aplicado pela professora responsável pela disciplina. foi realizada entrevistas com os funcionários da gestão pedagógica, auxiliares de serviços gerais, merendeiras e vigilantes. foram realizados questionamentos sobre o serviço de cada funcionário, suas funções e a relações com os alunos e também sobre a rotina e funcionamento da Escola. Na fase de imersão foi realizado o acompanhamento das aulas e intervenções metodológicas esse período constituiu em anotações sobre conteúdo e comportamento dos alunos, durante a explanação do livro didático Feito pelo o professor. Assim, o estudo ora apresentado, evidenciou as experiências alcançadas, bem como a importância de praticar a ludicidade em um ambiente escolar tendo como base experiências diárias Salienta-se que, para alguns professores da educação tradicional a ludicidade não tem nenhuma importância, mas é possível demonstrar a importância do lúdico ao ser praticado e que é notório ver os resultados na face dos alunos, pois não se trata apenas de praticar o lúdico, mas, de envolver o alunos nas “dinâmicas” tentando fazer com que eles interajam e participem da aula.

¹ Ciências Biológicas, FACHSUC, ruteisraei451@gmail.com

² Pedagogia, FACHUSC, sandragabi2013@gmail.com

³ Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, brito.ramos.ab@gmail.com

Palavras-Chave: , Lúdico, Aprendizagem, Formação Docente.

Resumen

Este documento tuvo como objetivo mostrar el ambiente y la inmersión escolar, realizado a través del Programa Institucional de Becas de Iniciación Docente (PIBID) en la maestra de escuela Maurina Rodrigues dos Santos, en Salgueiro / PE. escuela primaria para la ejecución de la investigación y los beneficios que este programa trajo no solo a los académicos contemplados, sino también a los estudiantes de educación básica. Las acciones se desarrollaron cada dos meses en las clases de ciencias, basadas en actividades lúdicas según el contenido aplicado por el profesor responsable de la asignatura. Se realizaron entrevistas con funcionarios de gestión pedagógica, asistentes de servicios generales, almuerzos y vigilantes. Se hicieron preguntas sobre el servicio de cada empleado, sus deberes y relaciones con los estudiantes y también sobre la rutina y el funcionamiento de la escuela. Durante la fase de inmersión, las clases fueron seguidas y las intervenciones metodológicas realizadas, este período consistió en notas sobre el contenido y el comportamiento de los alumnos, durante la explicación del libro de texto realizado por el profesor. Por lo tanto, el estudio presentado aquí evidencia las experiencias obtenidas, así como la importancia de practicar el juego en un ambiente escolar basado en las experiencias diarias. Se enfatiza que, para algunos maestros de educación tradicional, el juego no tiene importancia, pero es posible demostrar la importancia del juego cuando se practica y que es notable ver los resultados en la cara de los estudiantes, porque no se trata solo de practicar el juego, sino de involucrar a los estudiantes en la "dinámica" tratando de hacerlos interactuar y participar en la clase .

Palabras Clave: Juguetón, Aprendiendo, Formación ,Docente.

Abstract

This paper aimed to show the ambience and school immersion, carried out through the Institutional Program of Teaching Initiation Scholarship (PIBID) at the School Teacher Maurina Rodrigues dos Santos, in Salgueiro / PE. elementary school for the execution of the research and the benefits that this program brought not only to the contemplated academics, but also to the students of the basic education. The actions were developed every two months in science classes, based on playful activities according to the content applied by the teacher responsible for the subject. interviews were conducted with pedagogical management officials, general service assistants, lunch box and vigilantes. questions were asked about the service of each employee, their duties and relationships with students and also about the routine and functioning of the school. During the immersion phase, the classes were followed up and the methodological interventions were performed. This period consisted of notes about the students' content and behavior, during the explanation of the textbook Made by the teacher. Thus, the study presented here, evidenced the experiences obtained, as well as the importance of practicing playfulness in a school environment based on daily experiences. It is emphasized that, for some teachers of traditional education, playfulness has no importance, but it is possible demonstrate the importance of playfulness when practiced and that it is noticeable to see the results in the face of the students, because it is not only about practicing the playfulness, but of involving the students in the "dynamics" trying to make them interact and participate in the class .

Keywords: Ludic ,Learning, Teacher Trainig.

Introdução

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) é uma ação do Governo Federal que oferece bolsa de iniciação à docência, onde os discentes de licenciatura passam por uma seleção, e vão às escolas públicas da educação básica, para vivenciar e desenvolver atividades que façam com que os alunos do ensino fundamental, apreendam Ciências de uma forma lúdica. Também incentiva na formação do acadêmico para educação básica, ou seja, fazendo com que os futuros professores tenham um primeiro contato com a sala de aula.

Esse programa foi inserido na Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC), no ano de 2018, sendo que os acadêmicos interessados passaram por todo o processo de seleção, onde logo em seguida, começou o processo de “observação e ambientação” dos acadêmicos nas escolas.

Assim, esse trabalho tem por objetivo falar sobre as vivências do Pibid e demonstrar a importância do lúdico no ambiente escolar, essa pesquisa foi desenvolvida para mostrar a necessidade e o motivo dos professores trabalharem a ludicidade na sala de aula.

Segundo Edilana Gonçalves Costa Soares (2015) o Pibid é um programa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e tem por objetivo fomentar a formação inicial e continuada de profissionais do magistério básico, numa ação que articula a participação de estudantes dos Cursos de Licenciatura nas escolas da Educação Básica sob a supervisão de professores da Universidade. Um dos objetivos principais do programa é mostrar a elevação da qualidade da formação inicial de futuros professores nos cursos de licenciatura, promovendo a integração entre educação superior e educação básica. Despertando a docência aos graduandos e mostrando na prática que a ludicidade é de grande importância para o ensino.

De acordo com Rosa (2015), a ludicidade educativa na atualidade é amplamente discutida por diversos autores, contudo, destaca-se que este não é um fenômeno que sempre esteve presente no universo escolar. O tradicionalismo era o principal método de estudo aplicado no ensino, na atualidade é evidente mostrar e comprovar a importância do lúdico no ensino. Ou seja, o lúdico era visto como o brincar pelo brincar, uma vez que a brincadeira era entendida como um momento puro de distração, e não era observado e destinado em seu sentido amplo, com o foco na aprendizagem.

O lúdico não se encontra inserido em todo o universo escolar, contudo, carrega um novo “olhar” para os educadores que estão dispostos a abrir mão do tradicionalismo, pois estes compreendem que a ludicidade empregada em conjunto com a disciplina abordada remete ao processo de ensino aprendizagem de forma ampla. Sendo assim, foi construído na direção de

trazer novos apontamentos acerca desta relação, como forma de contribuir para a discussão que ainda cerca este cenário: o lúdico influencia na aprendizagem ou é apenas uma forma de brincar sem maiores objetivos?

Alguns professores contam diversas possibilidades para inserir o lúdico na sala de aula, e nesta direção, observa-se que é possível ensinar a matéria com base em algum jogo ou brincadeira. O que de fato, não significa que deva-se anular o conhecimento ensinamento passado no dia a dia da sala de aula com a utilização de caderno, lousa e livros.

Segundo Rosa (2015) os alunos, de forma geral, apresentam distração ao longo das aulas mesmo que seja por um pequeno instante, principalmente quando no decorrer do tempo de aula que a disciplina exige cópia do quadro para o caderno e ou quando o professor encontra-se explicando uma matéria por um longo tempo. Desta forma, recorrer ao lúdico se traduz enquanto um aliado para que a aula não se torne “ chata” e o aluno tenha prazer e vontade de aprender e se envolver na aula. Entretanto, vale destacar que este processo não significa reduzir a aula expositiva em apenas um jogo trazido para a sala de aula, ou seja, o jogo se traduz enquanto mais um componente capaz de despertar a atenção das crianças e consequentemente contribuir para a aprendizagem.

A presente pesquisa buscou mostrar a importância de inserir o lúdico no processo de ensino aprendizagem dos alunos. realizada através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) na Escola Professora Maurina Rodrigues dos Santos, em Salgueiro/PE a escola abrange o ensino fundamental e médio porém, com ênfase no ensino fundamental para execução da pesquisa e os benefícios que este programa trouxe não só para os acadêmicos contemplados, como também para os alunos da educação básica .Nesse sentido, o Pibid/Fachusc desenvolveu ações na escola parceira de forma que o licenciando vivenciar experiências adquiridas ao longo da fase de ambientação e a importância da ludicidade no ambiente escolar, para auxiliar nas dificuldades do ensino aprendizagem e possíveis soluções para as mesmas.

Fundamentação Teórica

Segundo Soares, Araújo e Ramos (2015), desde o início, o PIBID tem se consolidado como uma iniciativa importante no que diz respeito à formação inicial dos acadêmicos em licenciatura, representando uma grande oportunidade de formação de professores no ensino superior. Mais do que um mero espaço novo, acreditasse que a ideia é produzir novos significados na formação de professores, porém imagina-se que as ações a serem propostas precisam referenciar-se em metodologias pedagógicas críticas, pois tal condição certamente

fortalecerá o ensino dos conteúdos disciplinares à medida que esse processo ocorre. Os conhecimentos vão sendo construídos, ao mesmo tempo em que se impõem novos desafios e questionamentos, mas os bolsistas têm a possibilidade de aprimorar os saberes necessários ao exercício da docência articulando estes saberes ao ensino e aprendizagem, indo além dos dados disciplinares das diferentes áreas do conhecimento.

Acreditasse que o acadêmico ao adentrar a sala de aula, leva consigo uma espécie de bagagem teórica aprendida nos bancos universitários. Isto porque no curso das disciplinas ele vai conhecendo, teoricamente, os vários elementos que compõem o contexto escolar, ajudando-nos na elaboração e desenvolvimento das primeiras atividades, o que vale a pena salientar que após a primeira experiência teórico-prática na com a escola com a participação dos alunos, possibilita uma reflexão e um amadurecimento no planejamento das atividades para as próximas aulas. As atividades desenvolvidas não só contribuíram para aquisição de conhecimentos dos alunos, como também faz parte da formação acadêmica de todos os professores em formação, permitindo uma melhor qualificação na futura atuação profissional.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor (FERREIRA; SILVA, 2012).

O jogo integra o “conhecimento e diversão, pois há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, chamado também de atividade lúdica é um dos meios propícios à construção do conhecimento. O jogo, as brincadeiras, os projetos infantis, visam modificar o mundo, dirigir seus resultados e definições. Expandem as oportunidades da expectativa do bem estar e da transformação do ensino, em seguida do conhecer e de viver a não realidade, dentro do mundo real (MARTINS; AMORIM; MARTINS, 2017).

verificou-se que a ludicidade, em sala de aula, promove interação entre os discentes que estão adentrando a um espaço novo. Os mesmos estão em fase de adaptação a esse novo espaço que se apresenta em suas vidas e, aos poucos esse espaço e a prática educativa farão parte de seu cotidiano. Desse modo, o espaço escolar representa uma ruptura na rotina infantil, sendo importante realizar atividades que possam estimular a criança na adaptação. Portanto, é fundamental que os educadores proporcionem caminhos capazes de facilitar esse processo, permitindo assim melhor aproveitamento de ensino (Melo, 2018)

De acordo com Rosa, (2015) “Os alunos, de forma geral, apresentam distração ao longo das aulas mesmo que seja por um pequeno instante, principalmente quando no decorrer do tempo de aula que a disciplina exige cópia do quadro para o caderno e ou quando o professor encontra-se explicando uma matéria por um longo tempo. Desta forma, recorrer ao lúdico se traduz enquanto um aliado para o ensino e para o processo de aprendizagem destes. Entretanto, vale destacar que este processo não significa reduzir a aula expositiva em apenas um jogo trazido para a sala de aula, ou seja, o jogo se traduz enquanto mais um componente capaz de despertar a atenção das crianças e consequentemente contribuir para a aprendizagem”.

Alguns educadores têm dificuldade em perceber a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Porém profissionais da educação comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem a importância do lúdico como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. Para entender o universo da ludicidade é necessário compreender que ele envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras. (MODESTO; RUBIO, 2014)

Segundo Flausino (2017), a ludicidade é um instrumento prático de estimulação, utilizado em qualquer etapa do desenvolvimento da psicomotricidade. Ao direcionar atividades lúdicas em sala de aula, o professor proporciona aos alunos desafios, que podem ser fundamentais para o desenvolvimento físico e mental, vencendo suas dificuldades e medos, desenvolvendo a motricidade e também a cognição dos alunos. Ajudando assim os alunos a desenvolverem melhor o raciocínio em algumas dinâmicas.

Metodologia

A presente pesquisa tem natureza qualitativa etnográfica e foi realizada na cidade de Salgueiro-PE, especificamente na Escola Estadual Professora Maurina Rodrigues dos Santos. A escola é composta por oito salas de aula, um pátio, uma biblioteca (que não funciona), um laboratório (que não é adaptado para receber os alunos), uma sala para os professores, duas salas para a gestão, banheiros masculinos, femininos, um outro específico para os professores e a direção, uma cozinha, uma dispensa.

Na fase de ambientação da pesquisa foi realizado o acompanhamento nas aulas de ciências por meio de observações e anotações no caderno etnográfico.

As turmas contempladas na fase de ambientação, realizada nos meses de Outubro a Dezembro de 2018, foram os 6º anos A, B e C com 45 alunos ambas, os 7º anos A e B com 46 alunos também em ambas o 8º ano A com 37 alunos e 8º ano B com 33 alunos. Salienta-se

que, nessa etapa as observações feitas foram direcionada a dinâmica de sala de aula, a partir das metodologias aplicadas pelas professoras de ciências e os conteúdos ministrados pelas mesmas.

Também foi realizada entrevistas com os funcionários da gestão, auxiliares de serviços gerais, merendeiras e vigilantes. Nas entrevistas foram realizados questionamentos sobre o serviço de cada um, suas funções e a relações com os alunos e também sobre a rotina e funcionamento da Escola.

Na fase de imersão foi realizado o acompanhamento das aulas e intervenções metodológicas na turma do 7º ano B durante os meses de Fevereiro a Junho de 2019. A maior parte desse tempo foi de anotações sobre conteúdo e do comportamento dos alunos quando a professora aplicava alguma atividade no livro didático. Após tais observações, foram construídas duas ferramentas lúdicas para ajudar os alunos a compreenderem melhor o conteúdo ministrado pela professora.

A primeira ferramenta foi aplicada em Abril de 2019, sendo denominada como “Dado dos Biomas” e referia-se ao conteúdo ministrado “Biomas Brasileiros”. O desenvolvimento da ferramenta aconteceu da seguinte forma: foi construído um dado com seis lados (figura 1), onde cada lado continha o nome de um bioma; a turma foi dividida em seis grupos tendo um representante por grupo (figura 2), que jogava o dado e o bioma que caísse ia ser “debatido” com os demais participantes sobre as sua principais características, e após exatos cinco minutos o grupo apresentava as características para a turma.

Figura 1: Desenvolvimento da primeira dinâmica lúdica desenvolvida na Escola Estadual Professora Maurina Rodrigues de Barros, Salgueiro/PE. A – Construção da ferramenta “Dados dos Biomas”; B – Participação de estudante na realização da ferramenta.

Fonte: Própria (2019).

Já a segunda ferramenta foi aplicada em junho e foi denominada por “Balões dos Vertebrados e Invertebrados”, sendo desenvolvida após a professora ministrar a aula no método tradicional abordando o conteúdo de mesmo nome. Assim, a ferramenta aconteceu da forma a seguir: foram utilizados 46 balões, onde em cada um estava uma imagem ou características de um vertebrado ou um invertebrado; os alunos individualmente tinham que estourar um balão por vez e identificar a qual dessas classes ele pertencia (Figura 2).

Figura 2: Desenvolvimento da primeira dinâmica lúdica desenvolvida na Escola Estadual Professora Maurina Rodrigues de Barros, Salgueiro/PE. A – Construção da ferramenta “Balões dos vertebrados e invertebrados”; B – Participação de estudantes na realização da ferramenta.

Fonte: Própria (2019)

Após a aplicação das ferramentas, os estudantes responderam um pequeno questionário sobre: 1) O que você achou da atividade lúdica realizada na sala de aula?; 2) O que você aprendeu com o conteúdo da atividade lúdica?; e 3) Gostaria que fosse feitas mais atividades como essa? Depois explique o motivo. Desta forma, foi possível diagnosticar os resultados obtidos.

Resultados e Discussão

Ambientação

Ao chegar na sala de aula com algo diferente foi comum escutar “ professora o que é isso” surgiu curiosidade da parte de cada um questionar o que ia ser trabalhado na aula. foi notório observar que os alunos ficaram calados para ouvir a explicação das ferramentas, Observou se que no início da dinâmica alguns alunos ficaram um pouco “ tímidos” mas a professora usou palavras de motivação como “vamos lá vocês conseguem” ao ouvir isso teve mais tentativas, foi possível observar o empenho de cada um para conseguir concluir o que se pedia na dinâmica, ouve 100% de participação da turma. ao termino de cada dinâmica os

alunos pediram para que fossem trabalhadas mais aulas como aquela. A inclusão das atividades lúdicas nas aulas de Ciências proporcionou aos estudantes uma maior assimilação dos conteúdos, além de contribuir para socialização dos mesmos, corroborando com Ferreira e Silva (2012).

Ferreira e Silva (2012) acredita que a prática da atividade lúdica de Ciências desperta nos estudantes melhor aproveitamento da aprendizagem dos conteúdos ministrados na aula, além de fazer com que durante as dinâmicas haja melhor socialização entre os mesmos.

Figura 3: Término da primeira dinâmica lúdica desenvolvida na Escola Estadual Professora Maurina Rodrigues de Barros, Salgueiro/PE. A – Construção da ferramenta “Dados dos Biomas”; B – Participação de estudante na realização da ferramenta.

Fonte: Própria (2019)

Esses momentos foram registrados ao final de cada ferramenta aplicada, os alunos levaram um termo de “autorização de imagem” para seus pais ou responsáveis assinarem, permitindo assim estarem presentes nas imagens divulgadas nesse trabalho.

Diante dessas informações pode-se observar que a ludicidade é fundamental para a aprendizagem dos alunos e que o lúdico não é só o professor chegar em uma sala de aula com uma aula diferente, é preciso envolver os alunos, e fazer com que todos participem.

Os resultados obtidos na ambientação escolar corroboram com Pimenta e Lima (2008) quando afirmam que essa dinâmica oferta novas possibilidades de ensinar e aprender a profissão docente, inclusive para os professores e os demais profissionais envolvidos na escola, convidando-os a rever suas concepções sobre o ensinar e o aprender.

Porém, além da realização das atividades lúdica para o ensino de ciências, durante a fase de ambientação permitiu observar ações e situações realizadas na sala de aula que também contribuem para um menor desenvolvimento da aprendizagem dos alunos (Tabela 1). Salienta-se que essas observações foram realizadas pelos licenciandos do Pibid/Fachusc que se encontram na primeira metade do curso de licenciatura e que estão pondo em prática as teorias absorvidas durante as disciplinas.

Imersão

É muito importante para aprendizagem o professor levar uma aula lúdica para a sala de aula, pois os alunos gostam de coisas novas que despertem a curiosidade e o interesse de aprender o conteúdo ministrado. Assim, o lúdico pode ser aplicado de várias formas, tanto na própria sala de aula, quanto em outros lugares, até mesmo no pátio da escola uma vez que essa ideia de sair da sala de aula estimula os alunos. Entretanto, sabe-se que existem turmas mais comportadas e que permitem sair da sala, já outras possuem o “temperamento mais forte”. Isso vai depender do conteúdo e do comportamento da turma.

Brincadeiras fazem parte do patrimônio cultural, traduzindo valores, costumes, forma de pensamentos e gerando aprendizagem. Para isso o educador deve traçar o objetivo e as metas a serem alcançados, assim como regras a serem respeitadas. Os jogos e as brincadeiras fornecem ao aluno “a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento, tornando-o autônomo progressivamente diante dos estímulos de seu ambiente”.

“Ao movimentar o corpo e buscar soluções a criança ou o adolescente inventa brincadeiras e estratégias, assim, constitui o seu eu, sua imaginação e seus pensamentos. Quando há qualidade na atividade lúdica e envolvimento por parte de si, melhor poderá ser seu desenvolvimento cognitivo. Porém, a dificuldade encontrada é que muitos adultos limitam esse movimento e impedem o adolescente de se desenvolver nesse sentido, julgando ser uma atividade apenas de lazer, sem importância no seu desenvolvimento, e com isso as crianças estão brincando cada vez menos, seja pelo amadurecimento precoce, redução do espaço físico e do tempo de brincar ou ao excesso de atividades atribuídas às crianças (MODESTO; RUBIO,”(2014).

O lúdico não está relacionado apenas em se divertir, uma vez que o professor precisa estar consciente que a aprendizagem e a ludicidade devem andar juntas para melhor aprendizagem dos alunos, um dos principais desafios para o professor é inserir o conteúdo dentro da ludicidade na aula. (ROSA, 2015)

De acordo com ROSA (2015);

“Cabe também ao professor estar atento ao papel que a ludicidade exerce no processo ensino-aprendizagem, uma vez que é preciso que ambos caminhem juntos ao longo de toda a vida escolar. E sendo assim, o brincar não remete apenas ao momento lúdico, ao contrário, é uma vertente de ensino, que precisa estar ligado a planejamentos e objetivos como forma de transmitir conhecimento e despertar no aluno inquietações sobre o assunto que estar sendo tratado. Ou seja, cabe ao professor trazer para a sala de aula

“brincadeiras” acerca da disciplina para se chegar ao fim que se deseja: a aprendizagem de um determinado tema”.

Quando se fala de ‘brincar’ muitas pessoas podem achar que está relacionado somente a se divertir mas , não é isso ao “brincar” a criança ou o adolescente vai estar testando seus conhecimentos e além disso irá ajudar o professor a identificar quais as dificuldades dos alunos com mais facilidade. (ROSA, 2015)

“Desta forma, compreender essa relação entre lúdico e aprendizagem tendo como recorte o espaço da brincadeira enquanto “coisa séria” se mostra dentro de uma vertente ainda atual, uma vez que os professores sabiamente observam que brincando também se aprende, basta que exista o foco central e não o brincar pelo brincar de forma vazia ”(ROSA, 2015).

Infelizmente alguns professores do método tradicional ainda não acreditam na importância ludicidade no processo de ensino e aprendizagem.

Ferramentas

Ao final de cada dinâmica foram questionados, sobre o que acharam das dinâmicas, mostraram-se satisfeitos com as ações. ressaltando que “ acharam legal e divertido”, e que “queriam que fossem realizadas mais atividades como essa, por que eles aprendiam melhor o conteúdo”.

Corroborando com Rosa (2015) o professor ao assumir a sala de aula tem por função desenvolver o conhecimento, promover a educação a partir de uma meta pré-traçada, ou seja que muito se refere ao projeto político pedagógico da escola. E neste sentido, a ludicidade encontra espaço para sua realização, deixando de existir, mas sendo observada enquanto elo para aprendizagem.

Para realização de uma atividade lúdica é necessário haver todo o planejamento tanto da realização da atividade, quanto da aplicação, pois não adianta chegar na sala de aula sem ter feito todo esse processo como afirma nas sugestões de melhoras (tabela 1) . Contudo, destaca-se que não se deve inserir a atividade lúdica no cotidiano da sala de aula sem que essa atividade tenha sido pensada, observada, analisada e escolhida de fato para contribuir tanto para a didática do professor, ou seja, na forma como este irá passar o conteúdo programado, assim como deve ser observado como o aluno irá apreender o conhecimento (ROSA, 2015).

De acordo com Modesto e Rubio (2014), “sabe-se que muitos educadores necessitam desenvolver a capacidade lúdica reconhecer seu valor na constituição do sujeito, desenvolvimento e aprendizagem. Acreditar no brincar e ver essa atividade como facilitadora do trabalho pedagógico, recurso a ser utilizado em qualquer disciplina, auxiliando o aprender

do aluno”.

“E por não acreditarem na ludicidade acabam passando o “conhecimento” para os alunos da maneira que lhes foi passado ainda no método tradicional, com aulas extensas, atividades do livro didático, tornando cansativo e desestimulador com estar citada nas dificuldades mostrado na tabela a seguir. Mas, o professor não pode também excluir a dimensão lúdica do brincar; as atividades lúdicas possuem dupla função: o lúdico e o educativo. É necessário o educador aliar o caráter lúdico da atividade, ou seja, o divertimento e o prazer a outras, tais como o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e moral” (MODESTO; RUBIO, 2014).

No entanto o objetivo desse trabalho não é desmerecer o livro didático, pelo contrário é mostrar para os leitores que é possível usar o livro didático nas aulas mas, além de usa-lo complementar o conhecimento adquirido nele, com aulas que possibilitem aos alunos trocas de conhecimento de maneira que eles se sintam á vontade para participar de aulas dinâmicas e expositivas, fazendo assim a junção dos conhecimentos dos livros com o que os alunos aprenderam.

Para Melo (2018), essas “situações promovem experiências que trabalham a imaginação dos educandos, o gosto pelo aprender, a abertura para a participação em atividades, entre outras coisas”. Logo, as atividades lúdicas vivenciadas no Pibid/Fachusc não tem como foco somente o produto desenvolvido pelos bolsistas, mas toda a experiência vivenciada por eles e pelos alunos participantes das escolas campo.

Tabela 1: Dificuldades Indentificadas no ensino aprendizagem dos alunos e sugestões de melhorias para as mesmas na Escola Maurina Rodrigues dos Santos em Salgueiro/PE

DIFICILDADES IDENTIFICADAS NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS	SUGESTÕES DE MELHORIAS
Turma muito grande	Colocar no máximo 30 alunos por turma
Algumas conversas paralelas	Dar ponto extra no final do semestre para aqueles que se comportarem no final do semestre
Falta de interesse de alguns alunos	Chamar atenção desses alunos falando palavras motivadoras.
conversas paralelas	organizar filas individualmente
Não fazem atividades para casa	Explicar pra eles que quem não trouxer a atividade no final do bimestre ganhará um ponto
No dia da avaliação ficam apressados para terminar e sair da sala de aula, e acabam não lendo e interpretando as questões	Ter um tempo determinado para que eles possam entregar as avaliações
Dificuldades em apresentar trabalhos	Dar dicas de como devem fazer e apresentar trabalhos, realizar mais trabalhos em grupos

Na hora da atividade alguns copiam as respostas exatamente como está no livro	Pedir para justificarem as respostas com o que aprenderam
Reclamam sobre a quantidade de questões das atividades do livro didático	Promover aulas com debates sobre o conteúdo ministrado na sala de aula
Alguns alunos “decoram” no lugar de aprender	No final da explicação do conteúdo pedir para que façam um “resumo” do que aprenderam na aula

Fonte: Própria (2019)

Conclusões

Constata-se que, a ferramenta ajudou os estudantes a fixar o conteúdo e até mesmo relembrar de conteúdos passados. Desta forma, foi identificado a importância do lúdico ao ver a empolgação e a participação de cada um. Assim, o objetivo de destacar a importância do

lúdico foi cumprido nesse trabalho e foi verificado que os resultados atingiram todas as metas.

Conclui-se também que as metas desenvolvidas pelo Pibid/Fachusc estão sendo atingidas, desde o aperfeiçoamento na formação e inserção dos licenciando no magistério, como também no desenvolvimento do lúdico para o ensino de Ciências.

Referências

MARQUES, J. F. **A importância das atividades lúdicas para o ensino infantil.** (Monografia) Pedagogia. Universidade Federal de Juiz de Fora, 2017.

MODESTO, M.C; RUBIO, J.A.S. **A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento,** Revista Eletrônica Saberes da Educação, 2014.

MELO, G. P. A. N. A Ludicidade como um recurso pedagógico na Educação Infantil. **Pró-Discente: Caderno de Produção Acadêmico-Científica.** v. 24, n. 1, p. 29-43, jan./jun. 2018.

NARDI, R.; CORTELLA, B. S. C. **Formação de professores de Física: das intenções legais ao discurso dos formadores.** In: XVI Simpósio Nacional de Ensino de Física, 2005, Rio de Janeiro. Caderno de Resumos. São Paulo - SP: Sociedade Brasileira de Física, 2005. v. 1. p. 175-175, 2005.

PIMENTA, S. G.; LIMA, M. S. L. **Estágio e docência.** 3ed. São Paulo: Cortez, 2008.

ROSA,S.V.R. **Ludicidade no ensino de ciências.** (Monografias)Universidade do Estado Rio de Janeiro, Faculdade de Formação de Professores, Departamento de Educação, Curso de Pedagogia, Rio de Janeiro, RJ, 2015.

SOARES, E.G.C; ARAÚJO, L.F;RAMOS, N.S.R, **Vivências do Bolsista ID no Pibid: Relato de Experiência na Escola Municipal Amigos da Natureza XXII Congresso Nacional de Educação,** Universidade do Estado da Bahia, 2015.

SALES, E. S.; MONTEIRO, I. G. S.; LIMA, K. S. **Formação de professor, diretrizes da Educação brasileira para o ensino de Química e Avaliação:** saberes docentes essenciais à formação docente. In: VII Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade, 2013, São Cristóvão - SE. Anais do Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade, 2013.

SOUZA, MARTINS. et al. **LÚDICO E O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL. 2017. 43 f. TCC** (Graduação) - Curso de Licenciatura em Pedagogia, Universidade Paulista – Unip, ColÍder-mt, 2017.