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

LUDICIDADE AGREGADA A APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS

LUDICIDAD AGREGADA AL APRENDIZAJE DE CIENCIAS

LUDICITY ADDED TO SCIENCE LEARNING

Apresentação: Comunicação Oral

Cícero Jonas Matias Dos Santos¹; Cinthya Vitoria Felix de Araújo²; Neurizete Ferreira Vieira³; Aretuza Bezerra Brito Ramos⁴;

DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VICOINTERPDVL.2019.0074>

Resumo

O presente trabalho apresenta todo percurso de pesquisa desenvolvido, na instituição de ensino Francisco Alves Gondim, tendo por objetivo principal trabalhar o ensino de ciências por meio da ludicidade, sendo que para a articulação dessa pesquisa teve-se como auxílio os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN'S) e através da leitura de artigos relacionados ao tema em questão. O desenvolvimento dessa pesquisa se concretizou através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (Pibid), que é uma ação do Governo Federal que visa promover aos estudantes universitários o despertar para o magistério, ou seja, o prazer em ensinar. Tendo em vista essa fundamentação, pode-se assim dar início a análise da pesquisa. Primeiramente, no começo dessa experiência acadêmica, ocorreu o processo de ambientação em que todos os bolsistas envolvidos no programa deveriam conhecer as instituições, ou seja, observar tudo o que acontecia naquele ambiente; ao visar à reação da instituição em relação ao programa, de certa forma observou-se como algo novo, contudo promissor, sendo assim houve uma acolhida do programa na escola. Durante esse período foi possível conviver e aprender com todos os profissionais da instituição. Consequentemente, a segunda e nova fase era um pouco diferente, pois se baseava em orientar os bolsistas a trabalhar em sala. Nesta perspectiva, esta etapa do trabalho resumia-se em um objetivo geral: elaborar ferramentas lúdicas pelas quais os estudantes pudessem aprender brincando. Então, se buscava facilitar o ensino, especificamente de ciências na escola. Assim, duas ferramentas foram desenvolvidas, a primeira foi um jogo simples de trilha, e a segunda o tema disponibilizado foi alimentação saudável. Ao se observar o resultado das duas dinâmicas notou-se uma boa reação dos estudantes, pois demonstraram grande desempenho em ambas as atividades. Em suma, tendo em vista os resultados, pode-se confirmar que o ensino através da

¹Ciências Biológicas, FACHUSC, cicerojonas68@gmail.com.

² Ciências Biológicas, FACHUSC, cinthyavitoriaaraujo@gmail.com.

³ Ciências Biológicas, FACHUSC, neuriseteferreira11@gmail.com.

⁴ Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, brito.ramos.ab@gmail.com.

ludicidade auxilia a aprendizagem, o que é favorável não somente ao ensino de ciências, mas a outras disciplinas.

Palavras-Chave: Lúdico; Ensino; Observação; Ferramenta lúdica.

Resumen

El presente trabajo presenta todo el curso de investigación desarrollado en la institución educativa Francisco Alves Gondim, con el objetivo principal de trabajar la enseñanza de las ciencias a través del juego, y para la articulación de esta investigación se ayudaron los Parámetros Curriculares Nacionales (PCN'S) y leyendo artículos relacionados con el tema en cuestión. El desarrollo de esta investigación se materializó a través del Programa Institucional para Becas de Iniciación Docente (Pibid), que es una acción del Gobierno Federal que tiene como objetivo promover a los estudiantes universitarios el despertar a la profesión docente, es decir, el placer de enseñar, en vista de Este punto importante puede así comenzar el análisis de la investigación. Primero, al comienzo de esta experiencia académica, hubo un proceso de establecimiento en el que todos los becarios involucrados en el programa deberían conocer las instituciones, es decir, observar todo lo que sucedió en ese entorno; Apuntando a la reacción de la institución al programa, en cierto modo se observó como algo nuevo, pero prometedor, por lo que el programa fue bienvenido en la escuela. Durante este período fue posible vivir y aprender de todos los profesionales de la institución. En consecuencia, la segunda y nueva fase fue un poco diferente, ya que se basó en guiar a los becarios a trabajar realmente en clase. En esta perspectiva, el trabajo se resumió en un objetivo general: desarrollar herramientas lúdicas a través de las cuales los estudiantes pudieran aprender jugando, por lo que se buscó facilitar la enseñanza específica de las ciencias en la escuela. Por lo tanto, se desarrollaron dos herramientas, la primera era solo un juego de senderos sencillos y la segunda, el tema disponible era la alimentación saludable. Al observar el resultado de las dos dinámicas, se notó una buena reacción de los estudiantes, ya que mostraron un gran desempeño en ambas actividades. En resumen, en vista de los resultados, se puede confirmar que la enseñanza a través del juego ayuda al aprendizaje que es favorable no solo a la enseñanza de las ciencias sino a otras materias.

Palabras Clave: Juego; Aprendiendo; Observación; Herramienta de juego.

Abstract

The present work presents the entire research course developed at the Francisco Alves Gondim educational institution, with the main objective of working the science teaching through playfulness, and for the articulation of this research the National Curricular Parameters (PCN'S) were aided. And by reading articles related to the topic in question. The development of this research was materialized through the Institutional Program for Teaching Initiation Scholarships (Pibid), which is an action of the Federal Government that aims to promote to the university students the awakening to the teaching profession, that is, the pleasure to teach, in view of this important point can thus start the analysis of the research. First, at the beginning of this academic experience, there was the process of setting in which all fellows involved in the program should know the institutions, that is, observe everything that happened in that environment; Aiming at the institution's reaction to the program, in a

way it was observed as something new, but promising, so there was a welcome of the program in the school. During this period it was possible to live and learn from all the professionals of the institution. Consequently, the second and new phase was a little different, as it was based on guiding scholarship holders to actually work in class. In this perspective, the work was summarized in a general objective: to develop playful tools through which students could learn by playing, so it was sought to facilitate the specific teaching of science in school. Thus, two tools were developed, the first was just a simple trail game, and the second the theme made available was healthy eating. When observing the result of the two dynamics, a good reaction of the students was noticed, as they showed great performance in both activities. In short, in view of the results, it can be confirmed that teaching through playfulness really aids learning which is favorable not only to science teaching but to other subjects.

Keywords: Playfulness; Learning; Note; Play tool.

Introdução

Ao se analisar os registros contidos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1998, p. 19) torna-se possível notar que o ensino de ciências passou por diversas etapas importantes, onde através da Lei de Diretrizes e Bases da Educação o mesmo mostrou ser um ramo essencial para formação de um cidadão crítico e pesquisador.

O modo pelo qual o ensino de ciências concretizava-se nesse período era de formação tradicional, onde havia aulas expositivas, em que o professor dava as informações e o aluno simplesmente reproduzia; e a maneira avaliativa se dava a partir de questionários. No entanto, a partir do desenvolvimento da área de ciências tornou-se necessário haver um aperfeiçoamento nessa fisionomia de ensino, ou seja, notou-se a importância da parcela participativa do estudante na própria aprendizagem (PCN, 1998, p 19).

As propostas para a renovação do ensino de Ciências Naturais orientavam-se, então, pela necessidade de o currículo responder ao avanço do conhecimento científico e às demandas pedagógicas geradas por influência do movimento denominado Escola Nova. Essa tendência deslocou o eixo da questão pedagógica dos aspectos puramente lógicos para aspectos psicológicos, valorizando-se a participação ativa do estudante no processo de aprendizagem (PCN, 1998, p 19).

Ao se observar então o ensino desenvolvido mais recentemente, não somente em relação à ciência, mais também as demais áreas do conhecimento, pode-se perceber que o método tradicional ainda tem certa influência no momento da efetuação das aulas. Contudo,

muitas coisas mudaram, entre elas, se encaixa justamente a questão da aprendizagem lúdica e da associação teórica e prática, pois essas metodologias inovadoras vieram para facilitar o ensino e tornar as aulas mais dinâmicas para os estudantes (PCN, 1998, p 19).

As metodologias lúdicas de ensino, muitas vezes são restritas em uma visão vaga, que para se proporcionar uma aula lúdica tem que ter um jogo envolvido. Mas, considerando a visão de Pinheiro (2018, p. 36), percebe-se que a ludicidade não se resume em jogos e brincadeiras em sala, refere-se ao modo pelo qual o professor trabalhará o conteúdo com os discentes, ou seja, é possível ter uma boa aula sem necessariamente estar rodeado de brinquedos. Assim, antes de qualquer aula é de total relevância a articulação de um bom plano de aula, pois nesse momento podem ser inseridos todos os métodos de ensino construtivo.

Se o educador proporciona momentos de prazer e entrega dos estudantes, situações de integração em que todos estão envolvidos em prol da consecução de algo, isso é sem dúvida uma aula lúdica (PINHEIRO, 2018, p. 36).

Neste sentido, o presente trabalho irá contribuir positivamente para as pesquisas e os testes que posteriores profissionais da educação poderão fazer, motivando os mesmos a incluir em seus planejamentos de ensino as atividades lúdicas.

Desta forma, o objetivo deste estudo foi especificamente ajudar a aprendizagem de ciências no ensino básico através da ludicidade, estimulando os discentes a aprenderem conteúdos considerados por vezes como complexos de uma forma simples e participativa, uma vez que, segundo Folmer et al. (2009),

“A participação do sujeito no processo de construção do conhecimento se faz importante à medida que induz a mudanças de atitude e aumenta a motivação pelo tema em estudo. Por sua vez, o ensino passa a ser mais significativo e menos exaustivo; o discente constrói seu conhecimento e brinca ao mesmo tempo.”

Destarte, agradecimentos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), por proporcionar o estágio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), pois através do mesmo, teve-se a oportunidade de absorver uma demanda de experiências importantes para bagagem de futuros professores, aperfeiçoando mais ainda os conhecimentos. Agradecimentos direcionados também a gestão e a todos os profissionais

que orientaram sobre todo campo de estágio, que transmitiram vários saberes no decorrer do processo.

Fundamentação Teórica

Considerando a visão de Araújo (2008 p.60-62), ao se adentrar no universo docente, em que tudo aquilo que foi instruído é cobrado constantemente em forma de aprendizagem, é de total relevância desenvolver em sala uma boa aula, com bons métodos e planejamento, que é onde vai ser colocado tudo o ocorrer na sala de aula. Toda essa experiência de manejo de sala e articulação com o planejamento eficiente é desenvolvida no período dos estágios e ambientação nas instituições, e como afirma Fávero (1992, p. 65) “não é só frequentando um curso de graduação que um indivíduo se torna profissional. É, sobretudo, comprometendo-se profundamente como construtor de uma práxis que o profissional se forma”.

Desta maneira, tendo-se um olhar profissional pode-se comprovar a importância de um bom período de observação do estágio supervisionado e análise do meio escolar, tendo em vista às necessidades que serão apresentadas posteriormente a formação docente. Neste caso, em vista dos fatos observados se tem novamente a evidente relevância do Pibid para o desenvolvimento profissional, pois a partir do programa foi proporcionado vivenciar tudo aquilo que só iria ser analisado ao se aproximar o final da graduação.

Assim, ao se estabelecer essa idéia, pode-se centrar em auxiliar na aprendizagem de ciências nas instituições, perspectiva a qual foi estimada por meio da ludicidade. Tendo em vista essa temática lúdica, que por vezes já foi estudada por diversos pesquisadores, houve a articulação de todas as ferramentas necessárias, com a ludicidade a aula torna a aula mais dinâmica e tendo mais produção do conhecimento. Piaget (1976, p.160).

Em relação a este mundo da ludicidade, alguns autores já o comentaram como método eficiente pelo qual o ser desenvolvia seus conhecimentos de forma prazerosa e não monótona em relação ao estudo tradicional, sendo assim se tem uma aprendizagem construtiva onde todos os discentes aprender brincando, pois “o brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender” (VYGOTSKY apud ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008).

No entanto, para unir essa pratica ao ensino desenvolvido em sala é de extrema importância à articulação de um bom planejamento, sendo assim é preciso haver um desapego do livro didático, tendo-o apenas como meio auxiliador em alguns momentos e procurar abrir-

se para novas temáticas de aprendizagem. De acordo com, o PCN (1998, p 19) “a ludicidade de fato está diretamente relacionada com modo que o professor vai querer trabalhar em sala, ou seja, quebrando-se a “mesmice” de estar restrito somente ao que está no livro didático, para abrir novos horizontes e assim despertar o lado de pesquisador que cada estudante em sua particularidade tem”.

Outro ponto relevante, que destaca ainda mais a importância da aplicação de metodologias lúdicas em sala, agrega justamente a perspectiva de manter os estudantes motivados a aprender, ou seja, embora por vezes se conserve a idéia de que ciência é difícil, através da ludicidade tudo fica mais dinâmico, sendo assim os estudantes compreendem o conteúdo muitas vezes achando que a aula foi apenas para se divertir (PCN, 1998, p 19).

Finalmente para que tudo ocorra devidamente é papel do profissional conhecer a classe que ensina, ou seja, conhecer as particularidades dos discentes e seu ritmo de aprendizagem para que de fato o lúdico possa auxiliar, uma vez que a utilização de ferramentas criativas para o ensino de ciências torna-se imperiosa no sentido de buscar uma metodologia capaz de atrair o aluno, de modo que o mesmo compreenda os diversos conhecimentos de maneira lúdica (SOARES, 2010). Ademais, para ajudar a compreender o mundo do estudante, o ensino de ciências precisa debruçar-se sobre esse mundo e encontrar elementos conectivos entre o interesse dos alunos, a proposta curricular e a prática pedagógica (LIMA; TEIXEIRA, 2007).

Metodologia

A partir de setembro de 2018 foi desenvolvido um estágio por graduandos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC), na escola Francisco Alves Gondim, situada no distrito do Santo André em Penaforte-CE. Esse estágio vem sendo proporcionado pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (Pibid), fomentado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes).

Uma atividade de que pode trazer imensos benefícios para a aprendizagem, para a melhoria do ensino e para o estagiário, no que diz respeito à sua formação, certamente trará resultados positivos, além de estes tornarem-se ainda mais importantes quando se tem consciência de que as maiores beneficiadas serão a sociedade e, em especial, a comunidade a que

se destinam os profissionais egressos da universidade. (TRACZ e DIAS, 2006, p. 2)

Desta forma da para entender que o estagio é de suma importância para o licenciando e também para a sociedade, pois o licenciando pode aperfeiçoar os métodos de ensino para tornar a aula mais produtiva como também pode ajudar demais proficionais.

Tal estágio foi realizado em duas fases, sendo a primeira para ambientação, ou seja, o conhecimento do ambiente escolar e os seus indivíduos. Nessa ambientação foi realizada a observação do núcleo gestor, como também o planejamento do professor utilizado em sala de aula e o desenvolvimento dos estudantes, de forma a reconhecer as ações presentes no espaço escolar. Para tanto, desenvolveu-se uma breve pesquisa qualitativa, em que foram feitos questionários semi-estruturados que foram aplicados em meio à secretaria da instituição, direcionados especificamente aos professores, coordenação, diretor (a) e serviços gerais, uma vez que, segundo Aragão e Silva (2012, p.58).

A observação é uma ferramenta fundamental no processo de descoberta e compreensão do mundo. O ato de observar pode desencadear muitos outros processos mentais indispensáveis à interpretação do objeto analisado, principalmente se for feito com o compromisso de buscar uma análise profunda dos fenômenos observados (Aragão e Silva 2012, p.58).

As perguntas contidas nos questionários se referiam ao modo pelo qual os profissionais se relacionavam na escola, qual era a interação mantida entre professores, alunos e direção, e assim, procurou-se compreender como funcionava aquele ambiente.

Com o fim da primeira fase (ambientação e observação) e a análise dos resultados obtidos, foi dado início a etapa seguinte, onde as ações em sala foram iniciadas, com a orientação do professor de ciências, onde foram elaborados os planejamentos para serem aplicados junto com as ferramentas lúdicas. Assim, como na primeira fase, a pesquisa para a segunda se manteve qualitativa.

O primeiro conteúdo trabalhado através da ludicidade foi o tecido conjuntivo, sendo realizada uma pequena recapitulação de conteúdos aplicados pelo professor. No início da aplicação da aula, foi feita uma apresentação do que iria ser trabalhado naquele dia em sala; uma pequena recapitulação do conteúdo que o professor (a) aplicou antes de fazer uma introdução de fato ao tecido conjuntivo. Após a repassagem do conteúdo para os discentes, foi

realizado um pequeno debate e a resolução de uma atividade para a verificação da aprendizagem, e em seguida dar início a ferramenta lúdica onde iriam colocar em pratica tudo aquilo que foi apreendido durante a aula.

Na elaboração da ferramenta lúdica, foi desenvolvido um tabuleiro onde continham perguntas relacionadas ao tema dantes discutido, assim os alunos se dividiram em dois grupos e jogaram três rodadas. O grupo que obteve maior número de vitória das três rodadas foi o vencedor do jogo.

O tabuleiro era formado por duas trilhas onde cada trilha possuía 13 casas, e ganhou a partida quem respondeu todas as perguntas e chegou primeiro no final da trilha; cada casa da trilha possuía sua pergunta ou “penitência” (como voltar uma casa, por exemplo) e caso o grupo errasse alguma pergunta, tinha-se como advertência (como também voltar uma casa, por exemplo).

Com o final da primeira ferramenta aplicada foi levado em consideração o aproveitamento dos alunos diante do conteúdo aplicado, observando a facilidade em responder as perguntas expostas, sendo essa tomada como resultado da ferramenta aplicada.

Logo em seguida, houve a construção da segunda ferramenta lúdica, mantendo-se na mesma sala de 7º ano do ensino fundamental, e teve como foco a alimentação saudável. Assim, no primeiro momento da aula foi trabalhado com os estudantes o conteúdo através do debate, utilizando como mecanismo de auxilio equipamentos de projeção visual. Logo após a exposição e conversa sobre o conteúdo, os discentes responderam algumas questões voltadas para o assunto, onde os mesmos deveriam depositar nessas questões suas opiniões.

Por conseguinte, no segundo momento da aula, partiu-se para a ferramenta lúdica, que por sua vez constava em uma pirâmide alimentar. Essa pirâmide apresentava em sua essência, divisões onde cada separação representava uma classe alimentar e o dever dos discentes foi montar toda a pirâmide.

Assim, para organização da segunda dinâmica como ocorreu na primeira, os alunos foram divididos em dois grupos, sendo que um integrante de cada grupo participou de um par ou ímpar, e logo em seguida a equipe escolhida participou de um sorteio, que continha alguns papéis que representavam a seção de cada alimento (como por exemplo, carboidrato, proteína e verdura). Finalizado o sorteio dos alimentos, a equipe direcionou-se a pirâmide, onde foi discutido entre o grupo e através da observação de imagens voltadas a essas mesmas classes alimentares, se inseria a imagem a sua classe correspondente. Assim, a dinâmica prosseguiu

até chegar a sua conclusão e como ocorreu anteriormente, foi realizada uma avaliação subjetiva para observação da aprendizagem.

Resultados e Discussão

Durante o período de ambientação, foram adquiridos diversos saberes, apenas através do simples ato de observar de fato como a instituição funcionava e esses conhecimentos partiam de diversas vertentes, tanto em relação à atuação de um bom profissional em sala de aula, quanto o trabalho desenvolvido por todos os demais atores escolar.

Tendo em vista, os benefícios adquiridos em sala de aula vale destacar, o planejamento, sendo que o mesmo é uma etapa importante para ser desenvolvido na aula, pois nele constarão os métodos que o professor utilizará, bem como avaliar. Neste caso, por meio da ambientação em sala, foi feita a observação de aulas onde o professor colocou em pratica tudo que foi planejado nos métodos corretos, para que tudo ocorresse como o elaborado levando sempre em consideração a aprendizagem do aluno, conforme observado por Vasconcellos (2000).

Planejar é elaborar o plano de intervenção na realidade, aliando às exigências de intencionalidade de colocação em ação, é um processo mental, de reflexão, de decisão, por sua vez, não uma reflexão qualquer, mas grávida de intenções na realidade (VASCONCELLOS, 2000, p.43).

Também em meio ao núcleo gestor foram aprendidos pontos importantes, que devem ser aliados à bagagem de um bom licenciando que é justamente a questão do trabalho em equipe, de uma boa dinâmica entre todos os profissionais da instituição, pois se tornou explicito que cada pequeno trabalho desenvolvido constava em um resultado, ou seja, cada atividade desempenhada mesmo que simples e pequena era de total relevância para o bom funcionamento da escola.

Assim, em relação a essa etapa de ambientação foi compreendido ainda mais a importância de um bom estagio, pois é nele que se coloca em pratica tudo que foi apreendido nas aulas teóricas e se tem a noção da responsabilidade que o professor tem com sua turma Mafuani (2011).

A observação em sala de aula foi realizada no 7º ano do ensino fundamental, tendo como foco as aulas de ciências, como mencionado anteriormente. Nesse período de

observação, analisou-se como o professor controlava sua sala de aula, além da abordagem do conteúdo e como ele matinha a boa relação com seus alunos, tendo assim o respeito deles.

A experiência do estágio é essencial para a formação integral do aluno, considerando que cada vez mais são requisitados profissionais com habilidades e bem preparados. Ao chegar à universidade o aluno se depara com o conhecimento teórico, porém muitas vezes, é difícil relacionar teoria e prática se o estudante não vivenciar momentos reais em que será preciso analisar o cotidiano (MAFUANI, 2011).

Segundo De Aguiar (2004 apud BIJOU, 1978, p. 29), “o jogo é uma atividade que aumenta todo o repertório comportamental de uma criança, influencia seus mecanismos motivacionais, além de fornecer oportunidades inestimáveis para o aumento de seu ajustamento”. Para isso que se usou a ferramenta lúdica, para incentivar e poder fazer com que os alunos aprendessem de forma concreta o conteúdo repassado para eles mesmo sendo um conteúdo complexo, consequentemente por eles serem criança o lúdico os ajudou a se divertir e ao mesmo tempo aprender, já que a ludicidade no conteúdo de ciências tem como função facilitar o conteúdo tirando a visão de que ciências é difícil de aprender.

A vista disso tem-se por frutos de todo o trabalho da primeira aula lúdica, ou seja, daquilo que se ensinou no conteúdo de histologia especificamente: tecido conjuntivo é que o tempo na elaboração e planejamento de aula valeu à pena, pois houve uma ótima reação dos alunos ao tentarem compreender o que se passava; a metodologia do jogo: trilha do conjuntivo fazia um desafio saudável para os estudantes, ou seja, incentivava-os a compreender o conteúdo para responder as questões (Figura 1).

Figura 1. Ferramentas lúdicas desenvolvidas na Escola Francisco Alves Gondim, Penaforte/CE. A e B – Dinâmica lúdica abordando o conteúdo “Tecido Conjuntivo”.

Fonte: Própria (2019).

Em relação ao modo pelo qual as equipes lidavam com esses desafios foi possível constatar que foi muito interessante, porque ao serem expostos a uma situação problema, os mesmos trabalhavam juntos para obter a devida solução da problemática. Em suma, pode-se notar que por meio da ludicidade, “tudo ficou mais simples de ser aprendido”, pois de certa forma todo o conteúdo antes visto como “extenso, cansativo e complexo” foi absorvido de maneira fácil e dinâmica, e quando havia dúvidas foram sendo tiradas a partir do diálogo e da interação com os demais da turma, tendo como resultado o sucesso da primeira aula aplicada já que todo o objetivo do planejamento feito foi alcançado com sucesso, diante que todos os alunos que antes não tinham muita interação na aula se juntaram para buscar respostas do problema exposto (LIMA, 2008).

Ao decorrer da aplicação da segunda ferramenta foram obtidos alguns resultados iguais à aplicação da primeira, pois se notou que os alunos estavam compreendendo de fato a explicação da aula, foram excelentes na verificação da aprendizagem e sempre estiveram observando atentamente a explicação do conteúdo repassado para eles.

Notou-se ainda, que os estudantes entenderam o conteúdo com sucesso, pois debateram e resolveram com excelência toda montagem da pirâmide (Figura 2), colocando em cada classe os devidos alimentos, desta forma tornou-se explícito que realmente a ferramenta surtiu um efeito positivo, trabalhando consequentemente o que era proposto e ainda despertando o senso de unidade e partilha de conhecimentos.

Figura 2. Ferramentas lúdicas desenvolvidas na Escola Francisco Alves Gondim, Penaforte/CE. A e B – Dinâmica lúdica abordando o conteúdo “Alimentação Saudável”.

Fonte: Própria (2019).

É necessário que as escolas sensibilizem no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não é apenas um passatempo, mas sim uma ferramenta de grande valia na aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos, pois propõe problemas, cria situações, assume condições na interação (PINTO; TAVARES 2010, p.234).

Em suma, em relação à questão de se trabalhar com a ludicidade em sala, chegou-se a conclusão de que é um bom caminho a ser tomado, pois de fato a uma maior facilidade e prazer em se aprender os conteúdos sem estar preso ao livro didático e a metodologias restritivas, ou seja, como já comentado uma aula lúdica não precisa necessariamente estar repleta de dinâmicas, basta ser bem articulada, onde os discentes possam partilhar seus conhecimentos e o professor orientá-los em todas as novas descobertas.

Portanto, ao se inserir a ludicidade no planejamento de aula de fato haverá um melhor proveito da aula e assim se construirá um ambiente mais favorável para patilha e aprendizado.

Conclusões

Tendo em vista todas as experiências vivenciadas durante o projeto conclui-se que valeu a pena todo esforço e tempo para realizá-lo, pois trouxe benefícios não somente para instituição de ensino, mas também para a bagagem acadêmica dos licenciando envolvidos no

decorrer do estágio, podendo ser observado que os programas que proporcionam a iniciação á docência antes do estágio supervisionado que é obrigatório, traz uma grandeza de conhecimentos que é de suma importância para o aluno de licenciatura, para que possa trabalhar de forma correta e produtiva na sala de aula, tendo como resultado um profissional plausível.

O ensino de ciências estando aliando a ludicidade de fato traz bons frutos para a aprendizagem, pois por meio da criatividade e planejamento de aula, as necessidades que por vezes despertam em sala, podem ser saciadas e assim quebra-se também o paradigma de que aprender ciências é difícil, tendo em vista que a ludicidade traz grandes criatividade para a sala de aula ajudando o professor a transmitir seus conhecimentos de maneira eficiente e produtiva e com a participação de toda a turma.

Referências

ARAGÃO, Raimundo Freitas; SILVA, Nubélia Moreira da. **A Observação como Prática Pedagógica no Ensino de Geografia**. Fortaleza: Geosaberes, 2012.

ARAUJO, J. C. S. Disposição da aula: os sujeitos entre a tecnia e a polis. In: VEIGA, I. P.A. (Org.) Aula: gênese, dimensões, princípios e práticas. Campinas: Papirus, 2008. p. 45-72.

DE AGUIAR, J. S. Educação inclusiva: jogos para o ensino de conceitos. PapirusEditora, 2004.

FÁVERO, L. L. **A Dissertação**. São Paulo: USP/VITAE, 1992. p. 65.

FOLMER, V.; BARBOSA, N. B. V.; SOARES, F. A.; ROCHA, J. B. T. Experimental activities based on ill-structured problems improve Brazilian school students understanding of the nature of scientific knowledge. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v. 08, p. 232-254, 2009.

LIMA, A.R.F. de; TEIXEIRA, F.M. **Atividade Interdisciplinar no Ensino de Ciências**. Universidade Federal de Minas UFMG, 2007. Disponível em: <http://www.fae.ufmg.br/abrapec/viempec/CR2/p950.pdf>. Acesso em 11 jul. 2019.

LIMA, K. S. Compreendendo as concepções de avaliação de professores de física através da teoria dos construtos pessoais. Recife, 2008. 163 p. **Dissertação** (Ensino das Ciências). Departamento de Educação, UFRPE, 2008.

MAFUANI, F. Estágio e sua importância para a formação do universitário. Instituto de Ensino superior de Bauru. 2011. Disponível em: <http://www.iesbpreve.com.br/base.asp?pag=noticiaintegra.asp&IDNoticia=1259>. Acesso em: 01 jul. 2019

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

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS. **Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. 174p.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. [Rio de Janeiro: Forense, 1976.]. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/o-papel-ludicidade-escola-cecilia-castro-barbosa.htm>. Acessado em 01 agosto de 2019.

PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria. **O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender**. *Revista da Católica, Uberlândia*, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

ROLIM, A. M.; GUERRA, S. F.; TASSIGNY, M. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. 2008. Disponível em http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B_vygotsky.pdf. Acesso em 30 jun. 2019.

SOARES, M. C. **Uma proposta de trabalho interdisciplinar empregando os temas geradores alimentação e obesidade**. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências) Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010. Disponível em: http://cascavel.cpd.ufsm.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3111 Acesso em: 06 mar. 2019.

TRACZ, M.; DIAS, A. N. A. **Estágio Supervisionado: um estudo sobre a relação do estágio e o meio produtivo**. 2006.

VASCONCELLOS, C. S. **Planejamento**: projeto de ensino-aprendizagem e projeto político pedagógico. 9 ed. São Paulo: Libertad, 2000.