COINTER PDVL 2021

VIII CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS

Edição 100% virtual | 01 a 03 de dezembro

ISSN:2358-9728 | PREFIXO DOI:10.31692/2358-9728

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NAS TURMAS DO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO

EL LÚDICO COMO HERRAMIENTA FACILITADORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LAS CLASES DE 3º DE BACHILLERATO

THE PLAYFUL AS A FACILITATING TOOL IN THE PROCESS IN TEACHING LEARNING IN THE CLASSES OF THE 3rd YEARS OF HIGH SCHOOL

Apresentação: Comunicação Oral

Danielle Leite Brandão¹; Naiara Marlúcia da Silva²; José Pinheiro do Monte³; Aretuza Bezerra Brito Ramos⁴; Dan Vitor Vieira Braga⁵

DOI: <https://doi.org/10.31692/2526-7701.VIIICOINTERPDVL.0262>

RESUMO

Este artigo tem como proposta de relatar as experiências dos graduandos em Ciências Biológicas dos pibidianos do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), mostrando as dificuldades de aprendizagem observadas devido ao uso de apenas métodos tradicionais no ensino básico tornam-se alvo de preocupação e atenção. Nesse universo, desenvolve o uso de métodos alternativos no fortalecimento da relação do ensino e aprendizagem, como os jogos digitais e manuais usados como ferramenta educacional capaz de incentivar e impulsionar a busca do conhecimento, a proposta desenvolvida teve por objetivos salientar a importância do lúdico como facilitador para o ensino de Ciências e Biologia com os alunos do 3º ano do ensino médio. Os jogos foram elaborados com base nos conteúdos específicos abordados em sala. O jogo é composto por três fases, pré-teste, Ferramenta manuais e digitais e pós-teste de modo que contempla perguntas objetivas e suas respectivas alternativas. Todas as fases são ilustrativas e animadas. As realizações deste trabalho visaram à renovação de propostas metodológicas no ensino de biologia, criando meios para que o trabalho na sala de aula seja participativo. A atividade se mostrou dinâmica, integradora e viável podendo ser utilizada por professores para se trabalhar vários conteúdos de ciências e até mesmo outras disciplinas trazendo assim as curiosidades dos alunos e auxiliando os graduandos que estão ingressando à docência. Mostrando que o lúdico corrige as dificuldades de aprendizagem quando há condições ideais de sua realização participativa ativa de coordenação e direção dentro da escola auxiliando o trabalho do professor.

Palavras-Chave: Jogos, Ensino, Aprendizagem, Biologia.

¹Licenciatura em Ciências Biológicas, FACHUSC, daniellebrandao3105@gmail.com

²Licenciatura em Ciências Biológicas, FACHUSC, naiaraalves1303@gmail.com

³Ciências Biológicas, FACHUSC, pinheirodumonte@hotmail.com

⁴Ciências Biológicas, FACHUSC, aretuza.amos@fachusc.com

⁵Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, dan.braga@fachusc.com

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO

RESUMEN

Este artículo propone reportar las experiencias de estudiantes de pregrado en Ciencias Biológicas de Pibidianos del Programa de Becas Institucionales de Iniciación a la Docencia (PIBID), mostrando las dificultades de aprendizaje observadas por el uso de métodos únicamente tradicionales en la educación básica, preocupación y atención. En este universo, se desarrolla el uso de métodos alternativos para fortalecer la relación entre la enseñanza y el aprendizaje, como los juegos digitales y los manuales utilizados como una herramienta educativa capaz de incentivar e impulsar la búsqueda del conocimiento. el 3er año de secundaria. Los juegos se crearon a partir de los contenidos específicos tratados en el aula. El juego consta de tres fases, pre-test, Manual y herramientas digitales y post-test con el fin de incluir preguntas objetivas y sus respectivas alternativas. Todas las etapas son ilustrativas y animadas. Los logros de este trabajo apuntaron a la renovación de propuestas metodológicas en la enseñanza de la biología, creando formas para que el trabajo en el aula sea participativo. La actividad demostró ser dinámica, integradora y viable, pudiendo ser utilizada por los docentes para trabajar diversos contenidos científicos e incluso otras materias, acercando así las curiosidades de los estudiantes y ayudando a los estudiantes de pregrado que se están iniciando en la docencia. Demostrar que lo lúdico corrige las dificultades de aprendizaje cuando existen las condiciones ideales para su realización, participación activa de coordinación y dirección dentro de la escuela, ayudando al trabajo del docente.

Palabras clave: juegos, enseñanza, aprendizaje, biología.

ABSTRACT

This article proposes to report the experiences of undergraduate students in Biological Sciences of Pibidians from the Institutional Scholarship Program for Initiation to Teaching (PIBID), showing the learning difficulties observed due to the use of only traditional methods in basic education. concern and attention. In this universe, it develops the use of alternative methods to strengthen the relationship between teaching and learning, such as digital games and manuals used as an educational tool capable of encouraging and boosting the search for knowledge. facilitator for teaching Science and Biology with students in the 3rd year of high school. The games were created based on the specific contents covered in the classroom. The game consists of three phases, Pre-test, Manual and digital tools, and post-test in order to include objective questions and their respective alternatives. All stages are illustrative and animated. The achievements of this work aimed at the renewal of methodological proposals in the teaching of biology, creating ways for the work in the classroom to be participatory. The activity proved to be dynamic, integrative, and viable, being able to be used by professors to work with various science contents and even other subjects, thus bringing the students' curiosities and helping undergraduates who are entering teaching. Showing that the playful corrects learning difficulties when there are ideal conditions for its realization, active participation of coordination and direction within the school, helping the teacher's work.

Keywords: Games, Teaching, Learning, Biology.

INTRODUÇÃO

A educação é o instrumento responsável pelo progresso de um país, por isso é preciso reconhecer sua prioridade, diminuindo os discursos, aumentando a dinamicidade. Nesse sentido, os professores são cada vez mais criticados e cobrados, tornando-se verdadeiros alvos do sistema educacional. Segundo a Organização para Cooperação Desenvolvimento Econômico (CDE), o Brasil ocupa o 60º lugar, isso se deve à falta de valorização e investimento na formação desses profissionais (BASTOS, 2017).

Nessa conformidade, a desvalorização dos professores da educação gera resultados insatisfatórios, sendo as licenciaturas caminhos de uma aprendizagem segura para os alunos, mesmo que esses não atendam as expectativas da sociedade. Por isso a necessidade de implementação de Políticas Educacionais que impulsionem à docência no país é cada vez maior.

Pensando nisso foi consolidado o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência

(Pibid) que visa a formação inicial dos futuros professores (ANJOS; VIEIRA; RAMOS, 2019). O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) é financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que por sua vez é um órgão vinculado ao Ministério da Educação. O programa é desenvolvido por Instituições de Educação Superior (IES) em parceria com as escolas públicas de ensino básico, no qual concede bolsas para estudantes de licenciatura, fomentando assim a iniciação à docência, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação de docentes e para a melhoria de qualidade da educação básica pública.

De acordo com Burggrever e Mormul (2017), o Pibid visa aprimorar a formação inicial de professores, possibilitando que os licenciandos se familiarizem com o ambiente escolar desde o primeiro ano da graduação, tendo contato portanto, com as diversas situações que ocorrem no contexto educativo. A iniciação à docência tem como seus principais benefícios a oportunidade de os discentes serem inseridos no contexto das salas de aula e formarem-se na relação teoria-prática dentro da interface universidade e escola. Dessa forma, eles vão adquirindo experiências, além de estarem presentes no cotidiano dos profissionais da educação, contribuindo para o desenvolvimento educacional, enquanto são formados (SANTOS et al., 2021).

Diante do exposto, percebe-se que o programa supracitado é uma ferramenta indispensável aos futuros docentes, pois contribui na melhoria da educação básica pública, através do processo de ensino/aprendizagem, oportuniza aos professores em formação ter uma aproximação com a escola, permitindo conhecer suas particularidades, formando assim o perfil dos futuros profissionais da educação (SANTOS et al., 2016). Com isso, o objetivo deste trabalho é salientar a importância do lúdico como facilitador para o ensino de Ciências e Biologia.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Como afirma Vigotski (2002, p.53), “o aprendizado é considerado um processo puramente externo que não está envolvido ativamente no desenvolvimento. Ele simplesmente se utilizaria dos avanços do desenvolvimento ao invés de fornecer um impulso para modificar

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO

seu curso”. A abordagem desses estudos desenvolve o ato de pensar e de estabelecer relações de aprendizado. Assim, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência auxilia ao discente nos seus respectivos estágios, pois é formada por duas fases, a primeira em observar o ambiente escolar, e a segunda na prática da regência em sala de aula, juntamente com o professor da escola e o docente da instituição formadora. São nessas fases que se adquirem as devidas noções para complementar o conhecimento prático dos licenciandos. Portanto, o programa idealizado como um direito de todo professor em formação, possibilitando um campo de conhecimento mútuo.

De acordo com Viechenescki e Carletto (2013), os professores possuem o desafio de proporcionar um ensino que estimule os educandos a aguçar a curiosidade e a ter gosto pelo aprender, pois realizar práticas educacionais de modo que sejam significativas e prazerosas é contribuir para que crianças e jovens despertem o interesse pelas carreiras científicas e o país possa contar com profissionais classificados nessas áreas.

Logo, as novas tecnologias e a informática são componentes determinantes na criação de novos modelos pedagógicos, os quais incorporam jogos, música, recursos áudio-visuais e digitais como instrumentos de apoio, constituindo elementos úteis no reforço de conteúdos já apreendidos anteriormente ou em novos a serem fixados.

O jogo serve como forma de equilíbrio entre a criança e o mundo. Pois segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1988, citado por CORRÊA e BENTO, 2012), é um privilégio que:

O professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. (CORRÊA e BENTO, 2012, p. 7)

Observa-se também que, de certa forma, alguns professores criam um tipo de resistência em fugir de padrões educacionais, evitando qualquer atividade que ameace romper o esquema de trabalho prático e rotineiro que representa a zona de conforto como afirma Maluf (2003).

Os professores, aos poucos, estão buscando informações e enriquecendo suas experiências para entender o brincar e como utilizá-lo para auxiliar na construção do aprendizado da criança. Quem trabalha na educação de crianças deve saber que podemos sempre desenvolver a motricidade, a atenção e a imaginação de uma criança brincando com ela. O lúdico é parceiro do professor.

A forma lúdica a ser utilizada, seja ela qual for, é de fundamental importância dentro do processo educativo. Lopes (1998) indica, inclusive, que é algo que se faz presente em todas as fases da vida do ser humano. A ludicidade torna-se, então, um ingrediente/ferramenta indispensável para a construção do conhecimento, socialização, comunicação e expressão da criança.

Nesse sentido, é necessário definirmos sistematicamente o universo remetente à ludicidade, assim como definido na revista Entre Ideias (2014).

A teoria da ludicidade contrapõe-se à clássica visão que se define por oposição trabalho versus divertimento e entretenimento. E, define-se como uma condição de ser do humano que se manifesta diversamente, nomeadamente, nas experiências do brincar, jogar, recrear, lazer, construir jogos e brinquedos analógicos ou digitais e no humor. A condição humana da ludicidade não está subjugada a calendários ou imposições institucionais, uma vez que pode manifestar-se em qualquer contexto situacional. Contudo, as suas diversas manifestações podem estar subjugadas a uma ordem exterior ao seu protagonismo, como é o caso do recreio escolar. (ENTRE IDEIAS, 2014).

Segundo Guimarães (2014, p.16), “é através do lúdico, do jogo que o indivíduo está jogando, da criatividade, da espontaneidade que se pode formar um conhecimento sem que haja a cobrança rígida dos sistemas de educação”.

Contribuído com essa discussão Campos, et al (2018, p.47), destacam que o uso de jogos didáticos são:

[...] uma alternativa viável e interessante [...], pois este material pode preencher muitas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção de conhecimentos, favorecendo a construção pelos alunos de seus próprios conhecimentos num trabalho em grupo, a socialização de conhecimentos prévios e sua utilização para a construção de conhecimentos novos e mais elaborados.

De acordo com Campos et al. (2003), os conhecimentos são facilitados quando tomam a forma aparente de atividades lúdicas, pois os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida.

Outra importante vantagem no uso de atividades lúdicas é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente da aula, uma vez que se acrescenta a isso o auxílio do caráter lúdico no desenvolvimento da cooperação, da socialização e das relações afetivas, além da possibilidade de utilizar jogos didáticos, auxiliando os alunos na construção do conhecimento em qualquer área (PEDROSO, 2009).

Segundo Campos et al. (2002), as dificuldades para se ministrar conteúdos de Biologia

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO

no ensino escolar, que envolvem conteúdos abstratos e, muitas vezes, de difícil compreensão e, ainda hoje, sofrem apenas com a abordagem tradicional do processo educativo, na qual prevalecem a transmissão-recepção de informações, a dissociação entre conteúdo e realidade e a memorização dele.

Rodrigues (2017) afirma que, o lúdico é ferramenta educacional importante e necessária no trabalho com um público que está em transição de seu período da infância para a adolescência, pois “busca aliar o sentimento de brincar e se divertir ao processo de ensino-aprendizagem de conceitos físicos, por meio de uma experiência didática muito prazerosa e cognitivamente produtiva.”

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo qualitativo de natureza etnográfica, realizado através do Pibid desenvolvido pela Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC) na Escola de Referência em Ensino Médio de Salgueiro (EREMSAL), localizada no município de Salgueiro – PE. A instituição apresenta turmas do 1º ao 3º ano do ensino médio, sendo que as atividades deste estudo foram desenvolvidas apenas nas turmas do 3º ano. Vale ressaltar que, para Mattos (2011) etnografia compreende o estudo pela observação direta e por um determinado período, esta observação pode ser feita através de um grupo de pessoas ou uma unidade representativa e tem por objetivo, documentar e monitorar as ações dos envolvidos.

O projeto Pibid desenvolvido pela FACHUSC é dividido em duas etapas, sendo a primeira ambientação, e a segunda intervenção. O objetivo na fase de ambientação é a observação do ambiente escolar e a relação dos profissionais para com os alunos nela envolvidos. Assim, o foco principal deste trabalho é a segunda fase, esta por sua vez tem a proposta de introduzir o lúdico como facilitador do ensino/aprendizagem, conforme descrito por Anjos, Vieira e Ramos (2019).

Para a vivência desta fase foram produzidas ferramentas lúdicas (manuais e digitais) conforme os conteúdos ministrados na sala de aula, principalmente sobre o ensino de genética. Antes e após cada ferramenta elaborada foram aplicados um pré-teste e um pós-teste através do quis digital, Kahoot, que tem por objetivo analisar o conhecimento inicial e conhecimento adquirido com a aplicação das ferramentas.

Diante da relevância da temática estabelecida que trata de entender as contribuições do lúdico como ferramenta facilitadora no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, foram desenvolvidas pelos pibidianos seis ferramentas, nas quais consistiram em três manuais e três

digitais, para ajudar os alunos das turmas do 3º ano A e 3º ano D da escola EREMSAL nesse processo, essas ferramentas foram produzidas com matérias de baixo custo e fácil aplicação.

As seis ferramentas lúdicas desenvolvidas com os alunos abordaram os seguintes conteúdos: Primeira Lei de Mendel, Alelos e Sistema Sanguíneo, Interação Gênica e Epistasia, sendo que para cada conteúdo proposto foram desenvolvidas duas ferramentas, sendo uma digital e outra considerada neste estudo como manual, uma vez que foi confeccionada pelos autores. Antes de cada ferramenta foi aplicado um pré-teste que consiste em um conjunto de perguntas a ser aplicado antes da formação dos indivíduos para avaliar o nível de conhecimento antes de começar a ferramenta em si, as perguntas foram referentes ao conteúdo abordado, com o intuito de entender um pouco do nível de conhecimento que os alunos possuem antes do processo de capacitação. Após a aplicação da ferramenta foi aplicado o pós-teste que teve por objetivo saber se os alunos conseguiram entender e absorver o conteúdo apresentado. Vale salientar que todos os pré-testes e pós-testes foram aplicados de forma digital pelo Kahoot. Cabe ressaltar que as aulas estavam ocorrendo no modo presencial, seguindo os protocolos de biossegurança instituídos devido à pandemia provocada pela Covid-19, mas também de forma remota através de videoconferências no Google Meet®.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ensinar com o lúdico é uma forma diferenciada de estimular e despertar o interesse do aluno. O professor tem um papel importante na formação dos futuros cidadãos, por isso buscar novas formas de ensino é indispensável, pois assim a aprendizagem é transmitida ao aluno com artifícios que despertem a sua criatividade e a sua capacidade de pensar e refletir sobre o conteúdo através da interdisciplinaridade. A implantação e a utilização de jogos educativos nas aulas de Biologia é uma forma de aprimorar e facilitar o conhecimento e a compreensão de forma prazerosa, assim, isso irá contribuir de forma eficaz para o aperfeiçoamento e desenvolvimento escolar e do aluno (CARTAXO, 2013).

Como supracitado foram desenvolvidas seis ferramentas, das quais, as duas primeiras foram um Caça-Palavra (digital) e um jogo da velha (manual) que tinha como conteúdo a Primeira Lei de Mendel. Com aplicação dos pré-testes para essas ferramentas foi possível observar que os alunos tinham pouco conhecimento sobre o assunto, atingido apenas 20% das respostas corretas. Com aplicação das ferramentas foi possível perceber que os alunos conseguiram compreender o conteúdo, pois, após aplicação dos pós-testes eles atingiram 65% das respostas apresentadas. É evidente portanto, que as ferramentas aplicadas ajudaram os

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO

alunos a desenvolverem o conteúdo de uma forma melhor, pois houve uma diferença significativa após a aplicação da dinâmica.

As próximas ferramentas desenvolvidas foram sobre os conteúdos Alelos e Sistema Sanguíneo. Para a ferramenta manual desse conteúdo, foi elaborado uma caixa com perguntas sobre o assunto, sendo que para essa dinâmica foi dividido a sala em dois grupos e cada um deles retirava um papel contendo a pergunta e o grupo tinha que responder corretamente, caso não acertasse a questão era repassada para outro grupo. Como ferramenta digital foi desenvolvida a ferramenta abra a caixa através do site Wordwall (Figura 01). Assim, nos prétestes os estudantes conseguiram atingir 45% das respostas corretas, e com aplicação da ferramenta esse percentual atingiu um valor maior chegando a 80% das respostas corretas.

Figura 01: Aplicação da ferramenta manual sobre Alelos e Sistema Sanguíneo na Escola de Referência em Ensino Médio de Salgueiro, PE. A – Alunos retirando a pergunta da caixa; B – Pibidianos verificando as respostas do grupo.

Fonte: Própria (2021).

As duas últimas ferramentas abordaram a Interação Gênica e Epistasia, dentre elas a primeira a ser aplicada em sala de aula foi a ferramenta manual, denominada Envelopes Mágicos. Para essa ferramenta foram utilizados 25 envelopes enumerados que apresentavam perguntas sobre o conteúdo abordado. A sala foi dividida em dois grupos e os membros destes escolhiam um número para o outro grupo responder, caso a resposta tivesse errada a questão era repassada para o outro grupo (Figura 02). Como ferramenta digital foi utilizado a dinâmica de palavras-ausentes do Wordwall, essa por sua vez consiste em um resumo sobre o assunto e apresenta algumas palavras-chaves ausentes, onde os alunos precisariam completar o texto corretamente. Com aplicação dos pré-testes os estudantes conseguiram atingir apenas 30% das respostas e após a aplicação das ferramentas esse percentual atingiu 85%.

Figura 02: Aplicação das ferramentas sobre Interação Gênica e Epistasia desenvolvidas na Escola de Referência em Ensino Médio de Salgueiro, PE. A – Aplicação da ferramenta digital sobre interação gênica e epistasia; B – Aplicação da ferramenta manual sobre interação gênica e epistasia.

Fonte: Própria (2021)

Após aplicação das ferramentas foram distribuídos com os alunos do 3º ano A e 3º ano D um questionário com cinco perguntas, sendo três objetivas e duas subjetiva, onde os estudantes poderiam expressar sua opinião sobre as ferramentas, dentre elas apresentavam a pergunta sobre qual ferramentas eles preferem; 80% dos estudantes responderam que preferiam a ferramenta manual, os outros 20% preferiram a ferramenta digital (Figura 03). Segundo o comentário de um estudante “a gente prefere a ferramenta manual porque trabalhamos (SIC) em equipe”.

Figura 03: Frequência relativa do questionário aplicado na Escola de Referência em Ensino Médio de Salgueiro, PE sobre qual ferramentas os alunos preferem

Fonte: Própria (2021).

Quando questionados se as ferramentas desenvolvidas ajudaram no processo de ensino e aprendizagem todos os alunos responderam que sim. Já em relação a opinião dos alunos um respondeu que: “Achei ótimo. Facilitou bastante no processo de aprendizagem”. Um outro estudante comentou que: “As ferramentas ajudaram na fixação de conteúdo”. Mas um aluno respondeu que as ferramentas contribuíram para socialização e estimularam o conhecimento de

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO

acordo com as competências. Um quinto estudante opinou: “eu gostei bastante, por ser uma forma de aplicar na prática o conteúdo de uma maneira mais divertida e descontraída”.

A ludicidade é de grande importância, visto que é a forma simples e agradável de aprender. Dessa forma para Santana, Cruz e Bomfim (2014) a ludicidade é de grande relevância em todas as fases da vida, pois colabora para uma boa saúde mental, facilita a socialização e desperta o indivíduo para outras oportunidades como liderança e autonomia.

Para Santos et al. (2018), é imprescindível a apropriação e criação de variados materiais como ferramentas tendo o intuito de melhorar o desenvolvimento dos estudantes. Da mesma maneira, ocasiona a ressignificação não só do processo de ensino, mas também aos conceitos de Biologia trabalhados em sala, em virtude de que os estudantes terão uma nova percepção sobre os conteúdos, porque através das práticas, a nova percepção será muito mais crítica e sempre relacionada à sua realidade.

A atividade lúdica proporciona ao aluno uma experiência de aprendizagem num ambiente mais informal, que provoca divertimento e prazer. Nas atividades lúdicas em grupo, o aluno tem a oportunidade de desenvolver a capacidade de argumentar, criar hipóteses, testá-las e, ao final, elaborar seus próprios comentários, justificando os caminhos por ele escolhido (LAPA, 2017). O lúdico é um recurso importante frente às dificuldades de aprendizagem, pois quando trabalhado de forma planejada, promovem a interação e a construção do conhecimento da realidade vivida pelos estudantes (SILVA; SOUZA e RODRIGUES, 2013).

Acredita-se que a aprendizagem por meio da investigação venha a desenvolver o senso crítico dos alunos envolvidos, estimulando a busca pelo conhecimento e a competição.

Nesse processo, observa-se ainda a predominância dos conhecimentos universitários em relação aos conhecimentos dos professores das escolas, sugerido pelas poucas referências dos alunos ao aprendizado calcado nas práticas observadas, o que indica que há muito que avançar na construção de uma teoria do conhecimento prático.

No entanto, ao constituir-se como um programa de imersão no contexto escolar, o Pibid promove experiências e mudanças nos saberes docentes de seus diversos atores bolsistas, supervisores ou coordenadores, bem como permite perceber um aspecto importante da formação o engajamento dos envolvidos, uma vez que todos buscaram o programa. É uma formação desejada e não imposta, que acontece no cenário real do processo de ensino e aprendizagem e que compreende e renova os saberes da experiência de cada um dos envolvidos, elevando a atribuição do trabalho nas escolas públicas, ao mesmo tempo em que reverbera no trabalho realizado na graduação.

Confirmando com as ideias de Gottfried, Fleming e Gottfried (1998), o principal benefício da ludicidade é a capacidade de gerar oportunidades de aprendizagem cognitivamente estimulantes, capazes de facilitar o desenvolvimento da motivação e curiosidade das crianças para o estudo e o entendimento da ciência.

Identifica-se com esta análise que nos casos avaliados as atividades lúdicas foram proveitosas, sendo que esta deveriam ser cada vez mais inseridas no contexto escolar, não só em aulas de Biologia, mas no ensino de uma forma geral, diferenciando-se as aulas, trazendo algo a mais para inserção de conteúdos e com isso tornando para os alunos aquele momento único e inovador.

Dessa forma mostrando aos professores o direcionamento da aula lúdica, para transformar uma aula teórica tão comum ao dia a dia dos alunos, em uma gama de possibilidades.

CONCLUSÕES

Com as inúmeras experiências no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) fica evidente um maior interesse dos alunos, desenvolvendo uma aprendizagem com significados, destacando-se a apropriação de conhecimentos adquiridos nas aulas de Biologia.

Por fim é possível afirmar que o lúdico nas aulas de Biologia traz à tona a curiosidade, o questionamento, o interesse ampliado, a motivação para o aprendizado e deve sim ser cada vez mais utilizado como recurso didático para o aprendizado científico.

REFERÊNCIAS

ANJOS, Leandro Leite; VIEIRA, Neurisete Ferreira; RAMOS, Aretuza Bezerra B. O Pibid e suas contribuições para a formação inicial docente no ensino de ciências. IV Congresso Internacional das Licenciaturas COINTER, 2019. Disponível em: O-PIBID-E-SUAS-CONTRIBUIÇÕES-PARA-A-FORMAÇÃO-INICIAL-DOCENTE-NO-ENSINO-DE-CIÊNCIAS.pdf (institutoiv.org) . Acesso em: 06/09/2021.

BASTOS, Manoel de Jesus. Análise do Contexto da Educação Brasileira. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ed. 01, Vol. 14, p. 47-54 Janeiro de 2017. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/analise-da-educacaobrasileira>. Acesso em: 06/09/2021

BENTO, R. M. L; CORRÊA, L. S., A importância do lúdico para a aprendizagem na educação infantil. Disponível em: <http://unijpa.edu.br/media/files/54/54_218.pdf>. Acessado em: Acesso em 29/09/2021

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO

BURGGREVER, Taís; MORMUL, Najla Mehanna. A importância do pibid na formação inicial de professores: um olhar a partir do subprojeto de geografia da unioeste-francisco Beltrão. **Revista de Ensino de Geografia**, Uberlândia-MG, v. 8, n. 15, p. 98-122, jul./dez. 2017.

Disponível em: <http://www.revistaensinogeografia.ig.ufu.br/N15/Art6-v8-n15-Revista-deEnsino-Burggrever-Mormul.pdf>. Acesso em: 06/09/2021.

CAPES. Pibid – Programa de Bolsa de Iniciação à Docência. 2019. Disponível em: <https://www.gov.br/capeseducacao-basica/capespibid>. Acesso em: 06/09/2021

CARTAXO, Nargélia Pinheiro A. A influência do lúdico no ensino de biologia. Mauriti– CE, 2013. Disponível em: A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DE BIOLOGIA (webartigos.com). Acesso em: 10/09/2021.

CAMPOS, Luciana Maria Lunard., BORTOLOTO, T. M., FELÍCIO, A. K. C. [2002]. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: Uma proposta para favorecer a aprendizagem. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>>. Acesso em: 25/09/2021.

CAMPOS, Luciana Maria Lunard., BORTOLOTO, T. M., FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino, 35-48, 2003. Acesso em 25/09/2021.

CAMPOS, Luciana Maria Lunard.; BORTOLOTO, T.M.; FELÍCIO, A. K.C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Disponível em: file:///C:/Users/Cliente/Downloads/aproducaodejogos.pdf. Acesso em 16.01.2018. Acesso em: 09/09/2021.

ENTRE IDEIAS, Designer de Ludicidade. Disponível em: <<https://www.rebap.ufba.br/index.php/entreideias/article/viewFile/9155/8965>>. Acesso em: 09/09/2021.

GOTTFRIED, Adele Eskeles; FLEMING, James S.; GOTTFRIED, Allen W. Role of cognitively stimulating home environment in children's academic intrinsic motivation: A longitudinal study. Child development, v. 69, n. 5, p. 1448-1460, 1998. Asseco em: 26/09/2021.

GUIMARÃES, Ana Carolina Carneiro da Silva., importância do lúdico nas séries iniciais: o jogo e a brincadeira como elementos didáticos das aulas de educação física. (Monografia), Universidade de Brasília, Barra do Bugres- MT, p. 38, 2014. Acesso em: 09/09/2021.

LAPA, Luiz Dionísio P. A ludicidade como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem da Matemática. Passeando por Brasília e aprendendo geometria. Experiências numa escola da periferia do Distrito Federal, Brasília, 2017. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/25220/1/2017_Lu%c3%adsDion%c3%adsioPazLapa.pdf. Acesso em: 25/09/2021.

LOPES, Maria da Conceição Oliveira, Comunicação e ludicidade. Tese (Doutorado em Ciências e Tecnologias da Comunicação) Universidade de Aveiro, Aveiro, 1998.

MATTOS, Carmem Lúcia G. A abordagem etnográfica na investigação científica. Campina Grande; EDUEPB, 2011. pp. 49-83. Disponível em: [mattos-9788578791902-03.pdf](#) (scielo.org). Acesso em: 07/09/2021.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, Brincar prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003

PEDROSO, Carla Vargas,. Jogos didáticos no ensino de Biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. ANAISIX Congresso Nacional de Educação – EDUCARE, III Encontro Sul de Psicopedagogia, PUC/PR, 2009. Asseco em 25/09/2021.

PIBID - Apresentação. Ministerio da Educação, 2018. Disponível em: PIBID - Ministério da Educação (mec.gov.br). Acesso em: 06/09/2021.

RODRIGUES, M. et al. Ludicidade e ensino de física: Desenvolvendo uma atividade lúdica sobre o movimento circular uniforme. Física na Escola, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 52-57, 2017. Asseco em: 26/09/2021.

SANTANA, Valdir Rocha; CRUZ, Hebert Carlos J.; SANTOS, Mariana Bomfim C. A importância de aprender brincando: uma proposta pedagógica no ensino da Geografia. 2014. Disponível em: <http://www.uesc.br/eventos/xvencontrogeografia/arquivos/artigo8valdirrs.pdf>. Acesso em: 25/09/ 2021.

SANTOS, Ana Claudia de J.; CALHAU, Angela A.; REZENDE Ivonete P. dos S.; SANTOS, Jackson N. de b.; SANTOS Lorena O.; NASCIMENTO, Lucileide A. S.; NASCIMENTO, Lucimar A.; SILVA, Uelinton B. A importância do pibid como estratégia de melhoria na qualidade do ensino de geografia nas escolas públicas da educação básica do vale do jiquiriçá: uma experiência no colégio municipal natur de assis filho – UBAÍRA/ BA, 2016. Disponível em: [Artigo-Pibid.pdf](#) (ifbaiano.edu.br) . Acesso em: 06/09/2021.

SANTOS, Gabriel C.; NASCIMENTO, Washington S.; SANTOS, Pedro H. S.; SANOS, Alice M.; PASSOS, Celma P.; PERTILE, Noeli. Práticas lúdicas como ferramentas no processo ensino e aprendizagem de geografia – Fortaleza/CE, 2018. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2018/443-53824-29112018-225337.pdf>. Acesso em: 25/09/2021.

SANTOS, Wesley Henrique. M.; SILVA, Livia. Rodrigues; CORREIA, Thálvyla Ellen. D.; OLIVEIRA, Larissa Kênia S.; BARBOSA, Monaliza Siva. A.; LUNA, Karla Patricia O. O PIBID na construção de saberes e práticas docentes em ciências e biologia - : um relato de experiência. Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio, v. 14, n. 1, p. 466-486, 2021. Disponível em: <https://sbenbio.journals.com.br/index.php/sbenbio/article/view/302>. Acesso em: 25/09/2021.

SILVA, Luciella Vieira; SOUZA, Zeli Passos O.; RODRIGUES, Patrícia Tomaz M. A importância do lúdico na aprendizagem – GUARÁ/DF, Junho, 2013. Disponível em: http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos/e2f5ef8732136a9b47132fc8add7b556.pdf#:~:text=1%C3%BA%20dico%20%C3%A9%20um%20recurso%20did%C3%A1tico%2C%20importante%20para%20o,realizadas%20de

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO

%20forma%20planejadas%20para%20alcan%C3%A7ar%20resultados%20positivos. Acesso em: 25/09/2021

VIECHENESKI, Juliana Pinto.; CARLETTO, Marcia,. Por que e para quê ensinar ciências para crianças. Revista brasileira de Ensino de Ciências e Tecnologia, v. 6, n. 2, p. 213-227, 2013. Acesoo em: 09/09/2021.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002. Acesso em:09/09/2021.