

O ensino lúdico nas Atas do VII-XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências

Ludic teaching in the proceedings of the VII-XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências

Luiz Alberto de Souza Filho

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
bioluizalberto@gmail.com

Débora de Aguiar Lage

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
deboralage.uerj@gmail.com

Resumo

O ensino lúdico tem sido uma estratégia cada vez mais empregada na educação devido seu caráter atrativo e dinâmico, configurando importante ferramenta no processo de ensino-aprendizagem. Esta pesquisa consistiu em um estudo documental, que analisou a presença do lúdico nos trabalhos publicados nas atas do VII-XI ENPEC. Os resultados sugerem que a maior parte dos trabalhos eram voltados para estudantes do ensino médio, sendo o jogo, o recurso lúdico mais empregado no ambiente escolar. Deste modo, considerando a relevância da ludicidade, espera-se a ampliação de atividades envolvendo esta ferramenta, visando à formação de um estudante criativo, autônomo e sujeito ativo do seu aprendizado.

Palavras chave: ludicidade, aprendizagem, ENPEC

Abstract

The ludic has been a strategy increasingly employed in education due to its attractive and dynamic character, forming an important tool in the teaching-learning process. This manuscript consisted of a documentary study, which analyzed the presence of ludic in the publications in the VII-XI ENPEC. Our results suggest that most of the article was focused on high school students, with play being the most used leisure resource within school environment. Thus, considering the relevance of ludicity, it is expected to expand activities involving this tool, aiming at the formation of a creative and autonomous student, and an active actor of their own learning.

Key words: ludicity, learning, ENPEC

Introdução

O Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências (ENPEC), realizado bienalmente pela Associação Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, é um evento de destaque da pesquisa em ensino de Ciências. Entre os trabalhos publicados, uma vertente baseada na utilização de jogos e brincadeiras é contemplada neste evento. Garcez (2014) demarcou que no ENPEC o uso de recursos lúdicos, restritamente no ensino de Química, ainda é recente. Entretanto, Eiras (2017)

destacou a utilização dessas atividades nas aulas de Ciências do ensino fundamental, além de sinalizar o aumento do número de trabalhos envolvendo essas propostas.

O termo “lúdico” é originado da palavra latina *ludus*, cujo significado mais próximo seria jogo. Porém, as propostas lúdicas são fundamentais na psicofisiologia do comportamento humano, logo, são tidas como propriedades básicas do corpo, da mente e da personalidade (HUIZINGA, 1971). Deste modo, o lúdico não deve ser correlacionado apenas aos jogos, mas sim, às atividades prazerosas de serem executadas (MACEDO *et al.*, 2005).

Para o Ministério da Educação (BRASIL, 2013), ferramentas lúdicas não devem limitar-se somente à educação infantil, pois fazem parte da construção do indivíduo e, quando bem empregadas, compõem o cotidiano humano (FREITAS; AGUIAR, 2012). Neste sentido, a ludicidade constitui-se como uma necessidade do homem e não deve ser encarada apenas como diversão, pois o desenvolvimento de aspectos lúdicos favorece a criatividade, a autonomia, a comunicação e a construção de novos conhecimentos (ALMEIDA, 2009). Segundo Neto e colaboradores (2011), para o aluno, a relação com a atividade lúdica e o sentimento ao realizá-la, criam condições que aprimoram a imaginação, a criatividade e a investigação, contribuindo para uma aprendizagem significativa.

Deste modo, o lúdico envolve mecanismos diversos, aspectos relacionado à arte, literatura, expressões corporais e visuais também se enquadram nessa proposta, visto que promovem a relação “do sujeito com a experiência vivida que possibilita o desabrochar da ludicidade” (GOMES, 2004, p.145). Assim, a inclusão do lúdico no cotidiano escolar transforma a sala de aula em um ambiente leve e inspirador, onde o professor abdica do papel centralizador, dando lugar à criatividade, ao aleatório, ao espontâneo, onde o estudante é o sujeito ativo do seu próprio aprendizado (ALMEIDA, 2009). Contudo, no modelo de ensino tradicional, não há espaço para a ludicidade, ainda que muitos professores reconheçam a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, esta “tem sido uma prática pouco explorada como ação didática” (PEREIRA; FONTOURA, 2015, p.6).

Romanowski e Ens (2006), retratam a escassez de pesquisas que mapeiem e procurem entender os caminhos traçados pelas produções científicas, ou seja, pesquisas do tipo Estado da Arte. Tais autores também ressaltam a importância destas pesquisas por permitirem relacionar as transformações ao progresso científico e tecnológico. Deste modo, este estudo buscou identificar as tendências relacionadas ao uso de recursos lúdicos, a partir da análise do conhecimento publicado nos últimos cinco eventos do ENPEC.

Metodologia

A abordagem empregada nesta pesquisa foi do tipo quali-quantitativa, na qual ambos os métodos contribuíram para ampliar a compreensão acerca do tema. Assim, enquanto a análise quantitativa apresenta uma abordagem objetiva, permitindo maior precisão dos resultados (MOREIRA; ROSA, 2008), a análise qualitativa busca investigar as informações em seus significados, sendo fundamental a interação entre o pesquisador e o objeto de estudo (WILLUDWING, 2014).

Realizou-se uma análise documental, do tipo bibliográfica, uma vez que os documentos analisados foram de cunho científico e de domínio público (MARCONI; LAKATOS, 2007). Na delimitação do *corpus* de análise, selecionou-se os trabalhos publicados nas atas do VII-XI ENPEC que envolveram metodologias lúdicas. A escolha das publicações a serem analisadas foi conduzida a partir da busca pelas palavras-chave: lúdico, ludicidade, jogo, brincadeira, personagem, desenhos, quadrinhos, HQ, cinema, teatro, modelos, arte, música, vídeos.

Os dados coletados foram examinados a partir do método de análise de conteúdo, o qual utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos, a fim de descrever o conteúdo presente em falas ou textos (BARDIN, 2011). Neste caso, a condução da análise dos dados envolveu três etapas: pré-análise; exploração do material; tratamento dos resultados, inferência e interpretação. Inicialmente, foi realizada uma leitura flutuante e estabelecidos indicadores para interpretação das informações. Para exploração dos dados, estes foram agrupados em categorias, possibilitando a realização de inferências e sua posterior interpretação, a fim de atribuir um significado ao conteúdo presente em todo o material

(terceira etapa). Os trabalhos selecionados foram analisados em relação ao nível de ensino, área de conhecimento e recurso lúdico utilizado.

Resultados e Discussão

O levantamento indicou que dos 5.504 trabalhos publicados nas atas do VII-XI ENPEC, 273 eram relacionados à metodologias lúdicas, e assim, foram selecionados para análise. A Tabela 1 mostra o número de trabalhos que tratam de atividades lúdicas publicados nas últimas cinco edições do ENPEC.

ENPEC	Ano	Número de trabalhos selecionados	Percentual em relação ao número total de trabalhos
VII	2009	20	2,70 %
VIII	2011	43	3,63 %
IX	2013	47	3,07 %
X	2015	53	5,80 %
XI	2017	74	5,54 %

Tabela 1: Trabalhos relacionados à ludicidade publicados nas atas do VII-XI ENPEC.

Os resultados mostraram que no período de 2009 a 2017, o número de trabalhos envolvendo ludicidade publicados nas atas do ENPEC tem aumentado a cada edição. Em 10 anos a quantidade de publicações quase quadruplicou, passando de 20 na VII edição para 74 no XI ENPEC. Contudo, em 2015, verificou-se um maior percentual (5,8%) de trabalhos sobre esta temática em relação ao número total de publicações daquela edição (Tabela 1).

Na categorização em função do nível de ensino, verificou-se que a maioria dos estudos abordou atividades voltadas para alunos do ensino médio, embora um número expressivo de trabalhos mostrou o segundo segmento do ensino fundamental e o ensino superior como público-alvo (Tabela 2). Neste contexto, Melo e Santiago (2015) explicitam que de maneira análoga às demais séries, no ensino médio o lúdico é um recurso apropriado para quebrar a monotonia, promovendo dinamicidade e favorecendo o aprendizado.

ENPEC	Níveis de ensino					
	Fundamental 1	Fundamental 2	Médio	Superior	Outros	Não se aplica
VII	3	2	8	2	-	6
VIII	5	9	15	6	-	10
IX	1	12	15	12	1	10
X	3	15	18	9	1	7
XI	6	15	16	18	2	18

Tabela 2: Número de trabalhos relacionados à ludicidade, por níveis de ensino.

Dentre os 47 trabalhos relacionados ao ensino superior, a maioria envolveu atividades para a formação de professores, embora tenham sido encontrados textos aplicados à formação continuada. Neste caso, o desenvolvimento de metodologias lúdicas é de grande relevância para a capacitação de

docente, que por falta de estímulo e/ou conhecimento, acaba por não incluir tais atividades no planejamento escolar (SOUZA, 2007).

Em “Outros” foram incluídos 4 trabalhos, dos quais 3 envolveram a educação infantil e 1, a educação de jovens e adultos. Para Lourenço e Oliveira (2013, p.7), na EJA, os jogos possuem papel fundamental na transformação do “ensino da ciência em um espaço democrático de saber e participação”, pois muitos alunos têm dificuldades na assimilação de conteúdos. Além disso, foi possível observar que muitos trabalhos (51) não se aplicam a nenhum nível de ensino (Tabela 2), uma vez que estes apenas sugeriram o uso da ludicidade, sem indicar o público-alvo.

Em relação às áreas de conhecimento, verificou-se que grande parte das publicações sobre metodologias lúdicas estão relacionadas à Biologia geral (Tabela 3). Deste modo, os resultados deste estudo confirmam os observados por Moraes e Soares (2017), que reportaram que a maior parte dos trabalhos relacionados ao uso de jogos envolvem o ensino de Biologia e Química.

ENPEC	Áreas do conhecimento								
	Biologia geral	Química	Ciências da Natureza	Física	Educação ambiental	Educação em saúde	Geociências	Matemática	Outros
VII	7	3	4	7	5	2	-	1	1
VIII	16	3	11	9	6	3	4	2	-
IX	18	13	8	8	6	3	2	-	-
X	15	14	6	7	7	7	-	-	-
XI	26	17	17	13	11	1	1	1	3

Tabela 3: Número de trabalhos relacionados à ludicidade, por área de conhecimento.

Merece destaque o quantitativo de trabalhos na área de Física e Ciências da natureza, a qual englobou discussões mais amplas, como a introdução de propostas lúdicas acerca do método científico. Para Barbosa e Cavalcanti (2017), a presença do lúdico no ensino de Física é escassa, embora nesta pesquisa, o uso do lúdico nesta área do conhecimento superou o observado em muitas outras (Tabela 3).

Foram encontrados 35 trabalhos relacionados à Educação ambiental. Neste contexto, Câmara (2017) defende a conexão entre a educação ambiental lúdica e a vivencial, a qual inicia a transformação na sua conduta, sendo fundamental na elaboração de um ambiente salutar. Algumas publicações trataram do lúdico na educação em saúde. Neste sentido, consideram a eficácia como fator bastante relevante no processo educacional, onde o jogo cumpre esse papel de aprendizado (COSCRATO *et al.*, 2010).

Com 7 trabalhos, o ensino de Geociências apresenta carência de atividades não apenas de caráter lúdico (TEIXEIRA *et al.*, 2017). Estes autores defendem que a demanda por formas lúdicas voltadas ao ensino de Geociências é fundamental para a formação crítica do aluno. Já no ensino de matemática, embora muitos autores considerem a ludicidade como importante ferramenta, esta foi observada apenas em 4 trabalhos. Para Cunha e Silva (2012), o lúdico na matemática é essencial para o desenvolvimento do raciocínio lógico e da compreensão do mundo. Na categoria “Outros”, foram incluídos trabalhos teóricos e aqueles relacionados ao estudo de gênero.

Sobre o tipo de recurso lúdico utilizado, observou-se que o jogo mostrou ser a ferramenta mais empregada na escola, seguido pelas histórias em quadrinhos e filmes (Tabela 4). Nesta análise, foram incluídas na categoria “Diversos” as publicações sobre ludicidade de modo geral, além daquelas que tratavam de mais de um tipo de recurso lúdico.

ENPEC	Recurso lúdico										
	Jogo	Modelo	Filme	Desenho	HQ	Vídeo	Literatura	Teatro	Música	Brincadeira	Diversos
VII	8	-	1	2	3	2	-	3	-	-	1
VIII	16	1	8	1	6	2	1	4	2	1	1
IX	18	-	5	1	8	1	1	8	3	1	3
X	20	-	7	1	13	1	1	3	1	3	3
XI	25	5	12	7	6	5	5	5	-	2	2

Tabela 4: Número de trabalhos relacionados à ludicidade, por recurso lúdico empregado.

É expressivo e crescente o número de projetos que utilizam jogos no cotidiano escolar. Deste, o jogo como instrumento lúdico ultrapassa os níveis de ensino, sendo encontrado desde a educação básica até a formação continuada docente (CUNHA; ALVES, 2015). Para Lisboa (2013, p.32), “incluir o jogo em nosso planejamento é uma maneira de trazer mais ludicidade e prazer para a prática docente, garantindo aos educandos o exercício de sua criatividade com alegria”.

O uso de HQ em sala de aula aumentou ao longo das edições do ENPEC, tendo seu ápice em 2015 com 13 publicações (Tabela 4). Para Chicóira e Camargo (2017), as HQ têm mostrado despertar o interesse dos alunos, já que além de facilitar a linguagem e assimilação dos conteúdos, atua como ferramenta motivadora, que pode ser empregada desde a introdução de um novo conteúdo até a avaliação da aprendizagem.

Na análise dos recursos audiovisuais, foram selecionados os trabalhos que utilizaram filmes (33) e vídeos (11), que muitas vezes envolveram o aluno no processo de confecção (Tabela 4). Segundo Santos e Noro (2013), esses recursos atuam como ferramentas didáticas no ensino de Ciências, uma vez que possibilitam integrar o aluno ao cotidiano, figurando ludicidade. Além disso filmes e vídeos são sempre bem-vindos na sala de aula quando articulados com o conteúdo e o planejamento.

O teatro, ainda que destacado como atividade lúdica, de aspecto interdisciplinar, que promove a criatividade, é bastante incipiente no meio escolar (SANTOS; BOER, 2013). Neste estudo, as publicações envolvendo o teatro apresentaram cerca de 4 trabalhos por evento (Tabela 4). Para Roque (2007), o teatro pode não apenas aperfeiçoar a formação docente, como também aprimorar a interação professor-aluno e aluno-aluno. Ademais, apesar do uso da música ter sido pouco expressivo nas edições do VII-XI ENPEC, esta como instrumento lúdico, tem influência direta na alfabetização, comportando-se como solução motivadora e simplificadora deste processo (MARGON, 2013).

Nos desenhos, foram incluídos os animados e as ilustrações dos alunos, observadas principalmente na educação infantil, totalizando 12 trabalhos, a maioria publicada no último evento (Tabela 4). Neste contexto, Paula e colaboradores (2017) apontam que o docente pode adotar o uso de desenhos, de maneira lúdica e criativa, a fim de aproximar o conteúdo científico do cotidiano dos alunos.

Considerações finais

É indiscutível a importância do emprego da ludicidade no ambiente escolar. Deste modo, diversos autores vêm relatando a relevância de metodologias lúdicas como instrumento enriquecedor e atrativo, contrapondo o ensino tradicional, baseado em aulas expositivas que são consideradas monótonas e cansativas pelos estudantes.

Nesta pesquisa, a partir da análise dos trabalhos publicados nas últimas cinco edições do ENPEC, é possível observar a influência do lúdico no ensino de Ciências, especialmente, no que se

refere ao uso de jogos como ferramenta para a aprendizagem. Neste caso, uma vez que o termo “lúdico” seja polissêmico, pela terminologia, está associado à ideia de jogos, e desta forma, pode-se justificar o expressivo emprego dos jogos nas diversas áreas de conhecimento.

Por fim, desejamos que esta investigação tenha contribuído na elucidação das diversas possibilidades de incluir a ludicidade no ambiente escolar, visando a formação de um estudante criativo, autônomo e sujeito ativo do seu aprendizado.

Referências

- ALMEIDA, A. **A Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> Acesso em 18/07/2018.
- BARBOSA, A. R.; CAVALCANTI, E. L. D. Um estado da arte do lúdico no ensino de física. In: **Anais... IV Congresso Nacional de Educação**, 2017.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. SP: Edições 70, 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**/ Ministério da Educação. Brasília: MEC, 2013. 542p
- CÂMARA, V. O. F. A importância da educação ambiental lúdica: abordagens e reflexões para a construção do conhecimento infantil. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**, v. 12, n. 4, p. 60-75, 2017.
- CHICORA, T.; CAMARGO, S. As histórias em quadrinhos no Ensino de Física: uma análise das produções acadêmicas. In: **XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**, 2017.
- COSCRATO, G.; PINA, J. C.; MELLO, D. F. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Acta paulista de enfermagem**, v. 23, n. 2, p. 257-263, 2010.
- CUNHA, A. L. R. S.; ALVES, J. M. Ludicidade e subjetividade em pesquisas no ensino de biologia. In: **X Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**, 2015.
- CUNHA, J. S.; SILVA, J. A. V. A importância das atividades lúdicas no ensino da matemática. In: **I Encontro Nacional PIBID-Matemática**, 2012.
- EIRAS, W. C. S. A Brincadeira na Educação em Ciências no Ensino Fundamental: uma revisão bibliográfica. In: **XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**, 2017.
- FREITAS, M. S.; AGUIAR, G. P. Educação e ludicidade na primeira fase do ensino fundamental. **Interdisciplinar: Revista Eletrônica da Univar**, n. 7, p. 21-25, 2012.
- GARCEZ, E. S. C. **O Lúdico em Ensino de Química: um estudo do estado da arte**. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemática, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2004, 142 f.
- GOMES, C. L. **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento cultural**. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- LISBOA, M. **Jogos para uma aprendizagem significativa: com música, teatro, artes visuais e movimentos: valorizando as múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013.
- LOURENÇO, E.; OLIVEIRA, L. B. O Ensino de ciências por meio dos jogos na EJA. In: **PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação**. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE, 2013.
- MACEDO, L.; PEETY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da Metodologia Científica**, 6. ed., São Paulo: Atlas, 2007.

- MARGON, D. C. Ludicidade: o valor da música, brinquedos brincadeiras no processo de alfabetização na educação infantil. **Castelo Branco Científica**, Ano II, n. 3, 2013.
- MELO, E. M.; SANTIAGO, L. V. O lúdico como instrumento pedagógico no ensino médio: um estudo das representações sociais dos professores. In: **Anais...** Congresso Nacional de Educação. 2015.
- MORAES, F. A.; SOARES, M. H. F. B. Jogos no Ensino de Biologia: uma análise sobre os trabalhos presentes no ENPEC (1997-2015). In: **XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**, 2017.
- MOREIRA, M. A.; ROSA, P. R. S. **Uma Introdução à Pesquisa Quantitativa em Ensino**. Disponível em <http://pesquisaemeducacaoufrgs.pbworks.com/w/file/52798222/pesquisa_quantitativa_em_ensino.pdf> Acesso em 10/04/2017.
- NETO, A. F. F.; GOMES, A. A.; AUGUSTA, B. G.; MAMEDE, F. R. S.; RODRIGUES, J.; FRIOLANI, P. **Brinca Ciência: Um Ensaio Lúdico Educativo Sobre Ciência & Tecnologia na Escola Pública do Município de Santo André**. Disponível em <<http://www.nutes.ufrj.br/abrapec/viiienpec/resumos/R1193-1.pdf>> Acesso em: 23/08/2018.
- PAULA, L. M.; CUSTÓDIO, J. C.; COSTA, R. M. J. Ensino de Ciências para os Anos Iniciais: uma abordagem utilizando o desenho animado “O Show da Luna!”. In: **XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**, 2017.
- PEREIRA, E. G. C.; FONTOURA, H. A. Trabalhando com estratégias lúdicas no ensino de Ciências: confrontando opiniões. In: **X Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**, 2015.
- ROMANOWSKI, J. P.; ENS, R. T. As pesquisas denominadas do tipo “Estado da Arte” em educação. **Revista Diálogo Educacional**, v. 6, n. 19, p. 37-50, 2006.
- ROQUE, N. F. Química por meio do teatro. **Química Nova na Escola**, n. 25, p. 27-29, 2007.
- SANTOS, C. B.; BOER, N. O teatro e sua poética: vivências escolares no campo da educação ambiental. **Revista de Ensino de Biologia da Associação Brasileira de Ensino de Biologia**, v. 1, n. 6, p. 155-167, 2013.
- SANTOS, S. N.; NORO, A. O uso de filmes como recurso pedagógico no ensino de neurofarmacologia. **Interface**, v. 17, n. 46, p. 705-714, 2013.
- SOUZA, S. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. In: **I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”**. Arq Mudi, 2007.
- TEIXEIRA, D. M.; MACHADO, F. B.; SILVA, J. S. O lúdico e o ensino de Geociências no Brasil: principais tendências das publicações na área de Ciências da Natureza. **Terrae Didática**, v. 13, n. 3, p. 286-294, 2017.
- WILLUDWING, A. C. W. Métodos de pesquisa em educação. **Revista Temas em Educação**, v. 23, n. 2, p. 204-233, 2014.