UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE CIÊNCIAS BÁSICAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE BIOQUÍMICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS: QUÍMICA DA VIDA E SAÚDE

Weyffson Henrique Luso dos Santos

“APRENDER CIÊNCIAS E BIOLOGIA COM ATIVIDADES LÚDICAS É BEM MAIS FÁCIL! SERÁ?”

Porto Alegre
2015

Weyffson Henrique Luso dos Santos

"APRENDER CIÊNCIAS E BIOLOGIA COM ATIVIDADES LÚDICAS É BEM MAIS FÁCIL! SERÁ?"

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como pré-requisito para a obtenção do Título de Mestre em Educação em Ciências.

Orientador: Prof. Dr. José Claudio Del Pino.

Porto Alegre

2015

LUSO DOS SANTOS, WEYFFSON HENRIQUE
APRENDER CIÊNCIAS E BIOLOGIA COM ATIVIDADES LÚDICAS É BEM MAIS FÁCIL! SERÁ? / WEYFFSON HENRIQUE LUSO DOS SANTOS. -- 2015.
92 f.

Orientador: JOSÉ CLAUDIO DEL PINO.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Ciências Básicas da Saúde, Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde, Porto Alegre, BR-RS, 2015.

1. ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA. 2. LÚDICO. 3. TCC. 4. ESTUDOS CULTURAIS. I. DEL PINO, JOSÉ CLAUDIO, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo agradeço a Deus pela graça da vida e por me acompanhar em todos os passos dessa longa caminhada.

As minhas mães, Josenilde Luso e Conceição Luso, pelos valores, amor e incentivo. Ofereço a elas minha gratidão pelo privilégio de tê-las em minha vida.

As minhas irmãs, Carol Luso e Camila Luso, pela aventura de crescermos juntos.

Ao meu companheiro Rômulo Sampaio pela cumplicidade, apoio e amor.

A minha amiga Waleska Alencar pela amizade sempre fortalecida pelo cuidado, carinho e admiração.

Ao Professor e amigo Jackson Ronie pelos ensinamentos e oportunidades, mas principalmente pela amizade construída e fortalecida a cada dia.

Ao Professor e Orientador José Claudio Del Pino que me acolheu como seu Orientando em Porto Alegre, que teve paciência, compreendeu minhas limitações e conduziu com elegância, cuidado, comprometimento e competência todo o processo de Orientação.

A Universidade Estadual do Maranhão e ao Grupo de Pesquisa Gp-Encex pelo acolhimento e crescimento acadêmico.

A Universidade Federal do Rio Grande do Sul pela oportunidade de crescimento intelectual e profissional.

RESUMO

A partir da análise de 10 Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul foi possível compreender e problematizar os discursos sobre a ideia de lúdico e a ludicidade utilizadas para indicar metodologias de ensino e recursos didáticos a serem empregadas na melhoria do ensino e aprendizagem de Ciências no ensino fundamental e Biologia no ensino médio. Trata-se de uma investigação qualitativa que utilizou os pressupostos teórico-metodológicos da pesquisa documental e dos Estudos Culturais para a discussão do objeto de investigação. Analisou-se TCC defendidos no período de 2011 a 2013. Os discursos apresentados pelos egressos trazem a ideia do lúdico e da ludicidade como alternativa salvacionista para a execução de melhores aulas de Ciências e Biologia. Os egressos expõem que atividades lúdicas tornam as aulas mais dinâmicas, alegres e criativas. As metodologias de ensino apontadas pelos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura como lúdicas se configuram como potentes ferramentas a serem utilizadas no ensino de Ciências e Biologia no intuito de garantirem aulas mais competentes para a comunicação do conhecimento e para o desenvolvimento de um processo ensino-aprendizagem visto como mais eficiente. Exercitou-se a problematização e o estranhamento do monumento no qual a ludicidade se transformou. Os discursos dos egressos expõem uma fragilidade conceitual acerca do que seja o lúdico. Além disso, percebeu-se contradições quanto ao uso das ferramentas didáticas classificadas como lúdicas. Alguns egressos deixam evidente a dificuldade e complexidade da operacionalidade didática das atividades lúdicas. Entende-se que aulas lúdicas são importantes, mas não são as que determinam uma aprendizagem mais significativa de Ciências e Biologia. A discussão realizada expõe que a ideia de aulas lúdicas como sendo as ideais no ensino de Ciências e Biologia deve ser repensada. É importante que o professor de Ciências e Biologia iniciante compreenda os fundamentos, as vantagens e desvantagens de metodologias que usam a linha de pensamento da ludicidade. Nos cursos de formação de professores é importante que se faça discussões aprofundadas e relativizantes sobre determinadas linhas de pensamento que ancoram a prática docente na escola, como as teorizações acerca do lúdico e ludicidade.

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

ABSTRACT

From the analysis of 10 works of course completion (tcc) of graduates of Biological sciences, i.e. degree of the Federal University of Rio Grande do Sul (a Brazilian State) it was possible to understand and discurse the discourses on the idea of *ludicus* and the playfulness used to point out teaching methodologies and didactic resourses in order to be implayed as to the improvement of teaching and learning of Sciences in the fundamental schooling and Biology in the in the *ensino médio* (high school). It deals with a qualitative investigation which used the theoretical – methodological assumption of the documentary inquiry and of the cultural studies to the discussions of the investigation goal, It was analysed tcc's defended in the period from 2011 to 2013, the discourses, presented by the graduates, bring the idea of *ludicus* and playfulness like redeemer alternative to the execution of better classes of scienses and Biology. The graduates expose that playful performances make the classes more dynamic, glad and creative. The methodologies pointed out by the graduates of the courses of Biologycal Scienses degree like playful, represent powerful tools to be used in the teaching of scienses and Biology in order to assure more competent classes to the knowledge communication and to the development of a teaching – learning process seen like the most efficient. It was exercised the discussion and the queerness of the monvment in which the playfulness has become. The graduates' discourses expose a conceptual fragility on the could be *ludicus.* Besides it perceived contradictions as to the use of didactic tools classified like *ludicus,* some graduates put into evidence the difficult and complexity of didactic operacional ness of the playfull classes are important, but they are not those ones which determine a more significant learning of Sciences and Biology and must be thinked again. It's important that the teacher of Scienses and Biology, who is a beginner, understand the fundamentals, the advantages and misadvantages of methodologies which use a thinking line of the playfulness. In the courses of teaching formation it is important that one gets discussions, deep and pertaining to relativism, on the determined lines of thinking which arechor the teaching practice at school, like the theorizations on the *ludicus* and playfulness.

Keywords: Sciences and Biology teaching. *Ludicus.* Tcc. Cultural studies.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 Relação dos 10 TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que compõem o *corpus* investigativo da pesquisa..... 19
Quadro 2 Informações extraídas do TCC 01 20
Quadro 3 Informações extraídas do TCC 02 21
Quadro 4 Informações extraídas do TCC 03 22
Quadro 5 Informações extraídas do TCC 04 23
Quadro 6 Informações extraídas do TCC 05 24
Quadro 7 Informações extraídas do TCC 06 25
Quadro 8 Informações extraídas do TCC 07 26
Quadro 9 Informações extraídas do TCC 08 27
Quadro 10 Informações extraídas do TCC 09 28
Quadro 11 Informações extraídas do TCC 10 29

SUMÁRIO

1 APROXIMAÇÕES COM O OBJETO 8

2 PERCURSO METODOLÓGICO 13

2.1 Bases teórico metodológicas 13

2.2 Definição do *corpus* documental 15

2.3 A escolha do objeto 16

2.4 A construção dos Quadros-Resumos 16

2.5 Categorização do material de análise 17

3 DISCURSOS DE EGRESSOS DO CURSO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS LICENCIATURA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL SOBRE A IDEIA DE LÚDICO E LUDICIDADE 30

3.1 "Estranhando as práticas pedagógicas lúdicas" 30

3.2 "Mas, o que é mesmo o lúdico?..." 33

4 DISCURSOS DE EGRESSOS DO CURSO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS LICENCIATURA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL SOBRE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS CARACTERIZADAS COMO LÚDICAS 36

4.1 "As práticas pedagógicas lúdicas facilitam o aprender e o ensinar em Ciências e Biologia..." 37

4.2 "O lúdico deve ser inserido no planejamento da escola e das atividades em sala de aula!" 40

4.3 "Exemplificando e dando sentido para as práticas pedagógicas lúdicas...". 42

4.4 "Não é nada fácil trabalhar com o lúdico!" 46

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 50

REFERÊNCIAS 52

APÊNDICE A - Material completo resultante da categorização dos 10 TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que compõem o *corpus* documental 56

APÊNDICE B - Material completo selecionado do Apêndice A resultante da categorização dos TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que compõem o *corpus* documental 71
APÊNDICE C - Material completo selecionado do Apêndice B e agrupado nas subcategorias resultantes da categorização dos TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que compõem o *corpus* documental 81

1 APROXIMAÇÕES COM O OBJETO

Desde que saí de São Luís do Maranhão para ingressar no Programa de Pós-Graduação de Educação em Ciências – Química da Vida e Saúde da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, sempre foi claro para mim o desejo de problematizar e discutir a formação de professores de Ciências e Biologia.

Não é novidade que o ensino de Ciências no Brasil tanto nas escolas de Educação Básica quanto nas Academias ainda prioriza os academicismos reducionistas dos conteúdos científicos clássicos, o que traduz deficiências na formação docente. A falta de infraestrutura nas escolas, baixos salários, altos índices de evasão, carência de profissionais licenciados na área que atuam, gestores despreparados e outros tantos fatores completam o cenário de precarização do ensino de Ciências e Biologia no país.

Portanto, diante de todo esse contexto, vários objetos pairaram as minhas reflexões e angústias para a construção de um texto que problematizasse e discutisse a formação de professores. Chamou-me atenção o fato de todos os TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul tratarem objetos ligados à Educação, geralmente utilizando as experiências do estágio docente. Essa realidade me despertou interesse, principalmente, pelo fato de ser algo sempre defendido por mim enquanto egresso de uma licenciatura e por entender que, discutir objetos que problematizam e refletem a educação é indispensável para a constituição da identidade docente, do "ser professor".

Além disso, a prática de discutir esses objetos ainda se configura como uma distante realidade das Licenciaturas das Universidades públicas maranhenses, em especial da Universidade Estadual do Maranhão, onde conclui minha graduação em Ciências Biológicas Licenciatura e hoje sou professor substituto das disciplinas de "Metodologia do Ensino de Ciências e Biologia" e "Práticas Curriculares nas dimensões: político-social, educacional, escolar e sala de aula".

Nos cursos de licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão ainda é muito comum os TCC abordarem temas ligados à iniciação científica sem um viés pedagógico, o que denota que os cursos de formação de professores ainda estão travestidos de bacharelados que valorizam a formação do pesquisador em detrimento do professor-pesquisador.

Assim, motivado por essa realidade fui pensando e construindo a ideia do objeto de pesquisa. Em um dos vários diálogos que tive com meu orientador fui instigado a olhar o objeto de pesquisa a partir dos Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) dos egressos do curso

de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em um recorte temporal de 2011 a 2013. Sendo assim, fui amadurecendo a ideia e a cada dia ficava claro para mim a importância dos TCC como material de pesquisa, já que eu suspeitava que poucas investigações foram realizadas utilizando Trabalhos de Conclusão de Curso. No entanto, uma nova angústia se apresentava: qual objeto de pesquisa discutir e problematizar nos TCC dos egressos?

Foi então que decidi catalogar e ler os TCC dos anos de 2011, 2012 e 2013 do curso de Ciências Biológicas Licenciatura que estão disponíveis na biblioteca virtual da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Cataloguei sessenta e três TCC que passaram a ser meu universo de pesquisa.

Ao me envolver na leitura dos TCC objetivando me familiarizar com os temas que foram escolhidos pelos egressos, percebi uma abordagem predominantemente voltada para eleger metodologias, recursos didáticos e conteúdos que garantiriam o sucesso da aprendizagem em Ciências e Biologia.

A experimentação e as aulas práticas são temas bastante recorrentes nesses TCC como abordagens que garantiriam um afastamento da aula meramente expositiva e teórica considerada defasada e ineficiente para a construção do aluno como sujeito/ator do processo que mexe, manipula, reage. Os resultados desta prática são inegavelmente positivos, mas o que ainda percebemos são experimentos descontextualizados que seguem protocolos fechados e que visam exclusivamente os resultados em detrimento das discussões em torno do processo pelo qual o experimento se deu reforçando a ideia de uma Ciência estática, dogmática e irrefutável.

Os temas, como Gênero e Sexualidade, também estão presentes, sempre destacando a importância de trabalhar de maneira transversalizada o conteúdo científico, como bem sugerem os Parâmetros Curriculares Nacionais, expondo a necessidade de trazer para o currículo temas que assumam de forma mais significativa a função de formação cidadã da escola.

O tema da Educação Ambiental e sua abordagem nos livros didáticos e na escola é bastante presente nos TCC, trazendo a discussão de colocar obrigatoriamente o tema como essencial para a formação do aluno crítico. O que percebo é a tentativa de atender uma ideologia da sustentabilidade, muitas vezes colocada como a única alternativa capaz de garantir o futuro da humanidade.

Identidade, saberes, formação continuada, linguagem, *bullyng*, indisciplina, afetividade são temáticas também presentes, mas de forma pontual e com poucas recorrências.

Todos os temas escolhidos pelos egressos deixam evidente a tentativa de mostrar quais os caminhos para se chegar ao Professor de Ciências e Biologia ideal que será capaz de tirar o ensino de Ciências de uma realidade considerada defasada para uma perspectiva de desenvolvimento da construção do conhecimento que se entende como mais adequado.

No entanto, dentre todos os temas discutidos pelos egressos entre 2011 e 2013, um em especial me chamou bastante atenção: o lúdico e da ludicidade nas aulas de Ciências e Biologia. O tema me chamou a atenção por dois motivos: pela quantidade de vezes que o tema apareceu direta e indiretamente nos TCC e por se configurar em uma temática que já fazia parte de minhas reflexões críticas desde a graduação e hoje como professor, por julgar sua utilização sem um aprofundamento teórico metodológico adequado.

A ludicidade e o lúdico são abordagens bastante aclamadas por aqueles que desejam sair do tradicional e trazer um contexto mais dinâmico para as aulas de Ciências e Biologia como, por exemplo, o uso de brincadeiras e jogos interativos e didáticos. No entanto, minhas aproximações com os Estudos Culturais e o pós-estruturalismo me fizeram exercitar o estranhamento de tudo aquilo que é posto como tábua de salvação da educação.

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

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

Diante da construção do meu objeto, que são os discursos sobre lúdico e ludicidade extraídos dos TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul nos anos de 2011, 2012 e 2013, selecionei então, aqueles trabalhos de conclusão de curso que problematizam a referida temática.

Após inúmeras leituras, identifiquei 10 TCC, entre os sessenta e três, que tratam sobre lúdico/ludicidade, os quais apresentam discussões acerca de temas como jogos, brincadeiras, histórias em quadrinhos, humor, curiosidade e aulas diferenciadas, que de uma forma ou de outra envolve o discurso de abordagens mais dinâmicas lembrando assim a ideia de lúdico.

Ao partir para uma leitura mais aprofundada dos dez TCC, que se configurou como meu universo amostral da análise documental, iniciei a etapa de categorização dos discursos sobre lúdico/ludicidade, buscando entender o que e como os egressos se apropriavam deste tema. Dos dez TCC, seis discutem explicitamente lúdico/ludicidade e um em especial me chamou atenção por suscitar a discussão da banalização dos discursos a respeito do uso do lúdico e da ludicidade nas aulas de Ciências e Biologia.

Então, me ancorei especificamente neste TCC como direcionamento para a minha discussão, uma vez que, a autora problematiza o tema embebida de um humor ácido e crítico acerca da banalização do lúdico. Em um dos seus relatos ela expõe justificativas para a sua investigação. Vejamos o que a egressa nos diz:

> *Esta proposta de projeto de TCC surgiu através de observações e vivências próprias assim como indagações e conversas com alguns colegas da licenciatura quanto a fazer ou não aulas com jogos. Muitos relataram que, na maior parte das vezes, foi um verdadeiro desastre, principalmente com o Ensino Fundamental (EF), embora não tenham sido de fato eficientes com o Ensino Médio (EM). Já com a Educação de Jovens e Adultos (EJA), muitas vezes estes licenciandos não se sentiam muito à vontade, constrangiam-se dependendo do jogo ou da brincadeira. Outra situação relatada foi de que mesmo os alunos "adorando" tal tipo de aula, e esta ter fluido consideravelmente bem, ao final, quando aplicado algum exercício com o intuito de avaliar as aprendizagens, constataram que os alunos lembravam muito pouco dos conceitos que estavam envolvidos no jogo ou tinham dificuldades de exprimir suas experiências no jogo. Ou seja: extasiaram-se, emocionaram-se, divertiram-se tanto, de modo a nem prestar atenção, nem levar a sério o verdadeiro intuito da aula? Qual seja: a aprendizagem e o desenvolvimento de novas habilidades. (TCC 10).*

Fica evidente que a ideia de ludicidade vem sendo abordada de forma a naturalizar sua utilização como garantia de sucesso, sendo sempre esta prática associada a professores mais competentes e capazes de superar as falhas do processo ensino-aprendizagem de Ciências e Biologia. Aliás, a egressa (TCC 10) também nos traz uma reflexão sobre o papel do professor que atualmente "não aparece mais como o ser onisciente sobre a matéria, mas

um ‘facilitador’, ‘banalizador’, ‘propagandeador’ do que ensina”.

Diante disso, a partir da análise dos discursos extraídos dos TCC do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul nos anos de 2011, 2012 e 2013, minha pesquisa visa descrever e problematizar, a partir dos aportes teórico-metodológicos dos Estudos Culturais, as ideias sobre o lúdico e a ludicidade defendidas pelos egressos. Pretende também colocar em evidência a manutenção das ideias sobre o monumento da ludicidade na medida em que expõe o desejo dos egressos em exaltar metodologias e recursos didáticos percebidos como a melhor forma de guiar e orientar a aprendizagem e o ensino de Ciências e Biologia. O que os egressos entendem por lúdico? Que metodologias e recursos didáticos são valorizados como lúdicos?

A dissertação é composta por quatro capítulos. O primeiro denominei de **Aproximações com o objeto**. Nele descrevo os motivos que me levaram à escolha do objeto e a teoria que me apoio para as problematizações que realizo.

No capítulo dois, denominado de **Percurso metodológico,** apresento minhas opções teórico-metodológicas na discussão e problematização do objeto de estudo.

O terceiro capítulo, intitulado **“Discursos de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre a ideia de lúdico e ludicidade”,** é o momento onde problematizo as ideias apresentadas pelos egressos sobre o que compreendem acerca do lúdico e da ludicidade.

O último capítulo, que denominei **“Discursos de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre práticas pedagógicas caracterizadas como lúdicas”,** apresento as metodologias lúdicas apontadas pelos egressos como potentes ferramentas de aprendizagem, mas que também são vistas como contraditórias e difíceis de serem utilizadas. Neste capítulo problematizo o discurso pedagógico hegemônico da ludicidade que se empenha em mostrar o lúdico como ação didática privilegiada que deslegitima outras formas de aprender e ensinar Ciências e Biologia.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

2.1 Bases teórico metodológicas

Quando me propus a problematizar as ideias de lúdico e ludicidade contidas nos TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, defini neste momento o *corpus* documental, pois estes foram os documentos (TCC) submetidos aos procedimentos analíticos. Bardin (2011, p. 51) define análise documental como "[...] uma operação ou um conjunto de operações visando representar o conteúdo de um documento sob uma forma diferente da original, a fim de facilitar, num estado ulterior, a sua consulta e referenciação". Assim, a análise documental tem por objetivo dar forma conveniente e representar de outro modo essa informação, por intermédio de procedimentos de transformação. O propósito a atingir é o armazenamento sob uma forma variável e a facilitação do acesso ao observador, de tal forma que este obtenha o máximo de informação (BARDIN, 2011).

Nesta pesquisa utilizei a abordagem qualitativa e a pesquisa documental como subsídios teórico-metodológicos baseando-me principalmente nos pressupostos de Minayo (2014) e Bardin (2011).

> O método qualitativo é o que se aplica ao estudo da história, das relações, das representações, das crenças, das percepções e das opiniões, produtos das interpretações que o os humanos fazem a respeito de como vivem, constroem seus artefatos e a si mesmo, sentem e pensam. Embora já tenham sido usadas para estudos aglomerados de grandes dimensões. As abordagens qualitativas se conformam melhor a investigações de grupos e segmentos delimitados e focalizados, de histórias sociais sob a ótica dos atores, de relações e para análises de discursos e de documentos (MINAYO, 2014, p. 57).

A pesquisa documental é um procedimento que se utiliza de métodos e técnicas para a apreensão, compreensão e análise de documentos dos mais variados tipos (SÁ-SILVA; ALMEIDA; GUINDANI, 2009).

Desde o primeiro contato com o material me ancorei no pensamento da pesquisa qualitativa. Após diversas e aprofundadas leituras de reconhecimento e familiarização com o material de pesquisa foi possível a definição do objeto: os discursos sobre lúdico e ludicidade impressos nos TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

O refinamento do *corpus* documental analisado foi possível com a categorização desses discursos, ou seja, o seu agrupamento por analogias. Categorias são consideradas "[...] rubricas ou classes que reúnem um grupo de elementos sob um título genérico, agrupamento esse, efetuado em razão de caracteres comuns desses elementos" (BARDIN, 2011, p. 147).

> Categorias são conceitos classificatórios. Constituem-se como termos carregados de significação, por meio dos quais a realidade é pensada de forma hierarquizada. Todo ser humano classifica a sociedade e os fenômenos que vivencia. O cientista o faz de maneira diferenciada: cria sistemas de categorias buscando encontrar unidade na diversidade e produzir explicações e generalizações (MINAYO, 2014, p. 178).

Depois desta etapa, foi possível, a partir das categorias, iniciar a etapa do esforço epistemológico de analisar as reflexões impressas nos discursos sobre lúdico e ludicidade desses egressos. A teoria de Análise de Discurso foi fundamental para a apropriação do material qualitativo produzido com as leituras, releituras e categorizações dos 10 TCC que compuseram meu universo analítico.

> Segundo Orlandi, Análise de Discurso é uma proposta crítica que busca problematizar as formas de reflexão estabelecidas. Ela distingue e situa esse tema como objeto teórico: (a) pressupõe a linguística, mas se destaca dela: não é nem uma teoria descritiva, nem uma teoria explicativa. É uma teoria crítica que trata da determinação histórica dos processos de significação; (b) considera como foco central de análise a relação entre a linguagem e seu contexto de produção, tendo como marco teórico a teoria das formações sociais e as teorias da sintaxe e da enumeração; (c) pela sua especificidade, ela é cisionista em dois sentidos: (1) procura problematizar as evidências e explicar a caráter ideológico da fala, revelando que não há discurso sem sujeito e nem sujeito sem ideologia; (2) ressalta o encobrimento das formas de dominação políticas que se manifestam na razão disciplinar, instrumental e reducionista (MINAYO, 2014, p. 319).

Os Estudos Culturais subsidiaram teoricamente a minha análise e foi a partir dessa linha de pensamento que exercitei o estranhamento do que está dito e não dito sobre lúdico e ludicidade nos discursos dos egressos nos TCC. A opção de analisar o *corpus* investigativo a partir dos Estudos Culturais se expressou porque tal epistemologia foi a que me deu suporte para problematizar e desnaturalizar o coroamento da metodologia lúdica e dos recursos lúdicos que ainda hoje são transformados em monumentos do sucesso das aulas de Ciência e Biologia como informa a maioria dos TCC produzidos pelos egressos.

> Em muitas das análises nos Estudos Culturais, busca-se, fundamentalmente, caracterizar o objeto sob análise como um artefato cultural, isto é, como o resultado de um processo de construção social. A análise cultural parte da concepção de que o mundo cultural e social torna-se, na interação social, naturalizado: sua origem social é esquecida. A tarefa da análise cultural consiste em desconstruir, em expor esse processo de naturalização. Uma proposição frequentemente encontrada nas análises

> feitas nos Estudos Culturais pode ser sintetizada na fórmula "x" é uma invenção, na qual "x" pode ser uma instituição, uma prática, um objeto, um conceito. A análise consiste, então, em mostrar as origens dessa invenção e os processos pelos quais ela se tornou "naturalizada". As análises feitas nos Estudos Culturais não pretendem nunca ser neutras ou imparciais. Na crítica que fazem das relações de poder numa situação cultural ou social determinada, os Estudos Culturais tomam claramente o partido dos grupos em desvantagem nessas relações. Os Estudos Culturais pretendem que suas análises funcionem como uma intervenção na vida política e social (SILVA, 2013, p. 134).

Apresentadas as bases teórico-metodológicas desta pesquisa, passo agora a expor as etapas do processo de análise dos TCC desde a definição do material de pesquisa até a criação das categorias, culminando na discussão do objeto de investigação.

2.2 Definição do *corpus* documental

Desde as primeiras orientações do mestrado demonstrei interesse em discutir a formação de professores de Ciências e Biologia. Queria principalmente entender como os Cursos de Licenciatura contribuíam para a constituição do "ser professor". Causava-me estranheza a maioria dos discentes e mesmo os egressos dessas licenciaturas resistirem a construir uma identidade docente, um discurso professoral e alimentarem a ideia do ser pesquisador em detrimento de ser professor-pesquisador. Ficava claro o distanciamento entre pesquisa e o labor docente.

Quando me constituí professor na Universidade Estadual do Maranhão, instituição na qual me formei em Ciências Biológicas Licenciatura, pude perceber com mais evidência nos alunos os discursos de negação da carreira docente. Percebi que alguns fatores contribuíam para esta questão, pois o próprio currículo destas Licenciaturas se comportava como reforçador destes discursos, instituindo estruturas curriculares com componentes que reforçavam os aspectos do Bacharelado. O resultado disso, era perceptível nos Trabalhos de Conclusão de Curso que na maioria das vezes não apresentam nenhum viés pedagógico. O dialogo entre Academia e Escola ainda se restringe ao Estágio Docente Supervisionado.

Ao descobrir que no Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul os egressos construíam seus TCC contemplando aspectos pedagógicos e discutindo educação, defini então o meu *corpus* documental.

Decidi que o meu recorte temporal seriam os anos de 2011, 2012 e 2013, devido o grande volume de TCC. Acessei então, a Biblioteca Virtual, onde todos os Trabalhos de Conclusão de Curso estão disponíveis, e me deparei com um universo de sessenta e três documentos, sendo 20 do ano de 2011, 27 do ano de 2012 e 16 do ano de 2013.

Em posse de todos esses documentos, iniciei as leituras com o objetivo de conhecer e me familiarizar com os objetos de pesquisa pedagógicos que estes egressos se apropriaram e discutiram. Nesta etapa estava definido o meu *corpus* investigativo, faltava, no entanto, o meu objeto de investigação.

2.3 A escolha do objeto

Após me debruçar sobre o material em variadas leituras, ficou evidente que a escolha pelos egressos dos temas abordados nos TCC era baseada na tentativa de expor aulas mais dinâmicas e menos conteudistas elegendo-se para isso, metodologias julgadas capazes de garantir o sucesso na aprendizagem de Ciências e Biologia.

Vários temas foram recorrentes nos sessenta e três TCC, tais como: experimentação, aulas práticas, gênero e sexualidade, Educação Ambiental, o lúdico e a ludicidade, dentre outros. Este último me chamou especial atenção, pela quantidade de vezes que era tratado e por se configurar em um tema que está sendo amplamente–defendido e utilizado nas aulas de Ciências e Biologia sem uma discussão mais aprofundada.

Defini, portanto, o meu objeto: "os discursos sobre lúdico e ludicidade nos TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológica Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul nos anos de 2011, 2012 e 2013".

Para redefinir o meu *corpus* documental reiniciei a leitura de todos os TCC com o objetivo de selecionar apenas aqueles que tratavam sobre o tema "lúdico e ludicidade" ou de aspectos que remetessem a esta abordagem. Dos sessenta e três, identifiquei dez que discutiam o tema. Passei então, a ter como amostra investigativa dez TCC.

2.4 A construção dos Quadros-Resumos

Com o objetivo de sistematizar o *corpus* documental, ou seja, os 10 TCC, construí *Quadros de informação* que trazem as ideias centrais do que dizem os egressos em seus Trabalhos de Conclusão de Curso sobre o tema "lúdico e ludicidade". Os chamo de *Quadros-Resumos*[1] (SÁ-SILVA, 2011). Todos os *Quadros-Resumos* são sínteses elaboradas por mim durante o processo de análise dos TCC. As informações contidas nos *Quadros-Resumos* não

[1] Os *Quadros-Resumos* foram pensados como recurso metodológico por Sá-Silva (2011) em sua tese de doutorado intitulada: "Homossexuais são...": revisitando livros de medicina, psicologia e educação a partir da perspectiva *queer*.

são trechos dos TCC e sim a minha compreensão sobre o conteúdo apresentado. São um total de onze *Quadros-Resumos* sendo que o primeiro traz a relação completa dos dez TCC que compõem o *corpus* documental, e os demais apresentam as seguintes informações: Título do TCC; Objetivo do TCC; Ideia principal do TCC; Metodologias e Recursos apontados como lúdico; Linhas de pensamento[2]. A utilização desse recurso metodológico me ajudou a enxergar com mais clareza a grande quantidade de dados qualitativos que produzi. Resolvi apresentar todos os *Quadros-Resumos* neste capítulo para familiarizar o leitor com o meu *corpus* documental antes de sua incursão na discussão propriamente dita.

2.5 Categorização do material de análise

Realizei a categorização dos 10 TCC selecionados a partir das leituras realizadas. Para esta etapa parti de duas categorias gerais pré-definidas: "Discursos de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre a ideia de lúdico e ludicidade" e "Discursos de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre práticas pedagógicas caracterizadas como lúdicas". A releitura minuciosa do material se deu na perspectiva de enxergar nos discursos dos egressos as ideias centrais sobre o tema do lúdico e da ludicidade. Dos 10 TCC analisados, seis apresentaram essas ideias de forma evidente. Desta forma, produzi as categorias gerais apresentadas acima.

> Construir categorias de análise não é tarefa fácil. Elas surgem, num primeiro momento, da teoria em que se apóia a investigação. Esse conjunto preliminar de categorias pode ser modificado ao longo do estudo, num processo dinâmico de confronto constante entre empiria e teoria, o que dará gênese a novas concepções e, por consequência, novos olhares sobre o objeto e o interesse do investigador (SÁ-SILVA; ALMEIDA; GUINDANI, 2009, p. 12).

Através da categorização foi possível conhecer melhor o material de pesquisa e configurar ainda mais o objeto de estudo. O referido procedimento de análise foi importante para identificar nas duas categorias gerais pré-definidas seis subcategorias.

Um TCC, em especial me chamou atenção, por ser o único a tratar a temática do lúdico na perspectiva crítica do estranhamento. O TCC em questão fez uma discussão sobre a banalização dos discursos a respeito do lúdico na educação. Assim, me ancorei neste TCC para realizar a problematização apresentada nesta dissertação.

[2]A linha de pensamento foi enxergada levando-se em conta os argumentos teóricos predominantes que foram utilizados pelos egressos na construção do seu TCC.

O processo de leitura, releitura, separação e digitação dos trechos[3] considerados por mim relevantes extraídos desses seis TCC facilitou a análise sistematizada e criteriosa, possibilitando assim o refinamento dos dados para o prosseguimento das análises, discussão, problematização e teorização do objeto de estudo.

As duas categorias gerais possibilitou a construção de seis subcategorias as quais apresento: 1) "Estranhando as práticas pedagógicas lúdicas"; 2) "Mas, o que é mesmo o lúdico?..."; 3) "As práticas pedagógicas lúdicas facilitam o aprender e o ensinar em Ciências e Biologia..."; 4) "O lúdico deve ser inserido no planejamento da escola e das atividades em sala de aula!"; 5) "Exemplificando e dando sentido para práticas pedagógicas lúdicas..."; e 6) "Não é nada fácil trabalhar com o lúdico!".

A disposição dos excertos extraídos dos seis TCC que compõem o material utilizado na discussão e problematização ficou da seguinte forma: escrito em itálico, tamanho 12, espaçamento simples e recuado quatro centímetros à esquerda.

Outra informação: quando grifo algum trecho do excerto, pretendo chamar a atenção do leitor para o tema em destaque ou afirmar que o trecho em destaque me ajudou a dizer aquilo que escrevi.

Utilizo a expressão "grifos meus" alertando para a referida ação. Essas estratégias foram importantes para diferenciar o objeto de análise das referências utilizadas.

Apresento abaixo os onze *Quadros-Resumo*:

[3]Optei por inserir nos apêndices todo o material fruto do meu processo de leitura, análise e categorização. Meu intuito é oportunizar a todos os leitores a possibilidade de se apropriarem do material e compreender melhor o que estou problematizando. O apêndice A traz todo o material categorizado no meu primeiro esforço de leitura em profundidade. O apêndice B é uma espécie de refinamento dos trechos contidos no apêndice A, explicitando o meu segundo esforço de leitura em profundidade onde selecionei os trechos que julguei mais relevantes. O apêndice C é a organização de todos os trechos do apêndice B nas subcategorias que elegi para discutir o meu objeto.

Quadro 1 - Relação dos 10 TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que compõem o *corpus* investigativo da pesquisa.

Título do TCC	**Numeração do TCC**	**Ano**
Vamos para o pátio? Aprendendo Ciências Naturais através de oficinas lúdicas.	TCC 1	2011
Atividade lúdica no momento da avaliação: contribui ou não para o aprendizado do aluno?	TCC 2	2012
"Jogo da Vida": A problemática da utilização de jogos com turmas ditas indisciplinadas em escolas da rede pública de Porto Alegre.	TCC 3	2011
Aprendizagem em jogo: A intencionalidade do ensinante propiciando o protagonismo do aprendente.	TCC 4	2013
Aula diferenciada e seus efeitos na aprendizagem dos alunos: o que os professores de Biologia tem a dizer sobre isso?	TCC 5	2012
História em quadrinhos no ambiente escolar como desafio na construção do conhecimento: uma proposta para a utilização das tecnologias de informação e comunicação.	TCC 6	2012
Você se lembra do humor na escola? O humor no ensino de Ciências e Biologia.	TCC 7	2011
O professor e seus personagens em sala de aula.	TCC 8	2012
Curiosidade: uma fonte genuína às aprendizagens em Ciências Naturais.	TCC 9	2011
A Banalização dos discursos a respeito do lúdico na educação: algumas problematizações.	TCC 10	2013

Fonte: Elaborado pelo Autor (2015)

Quadro 2 - Informações extraídas do TCC 01

Título do TCC
Vamos para o pátio? Aprendendo Ciências Naturais através de oficinas lúdicas.
Objetivo do TCC
Identificar de que maneira atividades lúdicas contribuem para a aquisição de conhecimentos em Ciências Naturais por alunos do ensino fundamental que participam do Projeto Amora, na modalidade oficina – *Vamos para o pátio?* No Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
Ideia principal do TCC
O TCC traz como abordagem central o lúdico enquanto linha de pensamento que sustenta metodologias julgadas mais adequadas na construção de aprendizagens significativas. As oficinas são tratadas como alternativas às aulas tradicionais e expositivas por envolverem e motivarem mais os alunos. Trata-se de um TCC com abordagem qualitativa que tem como método a observação participante para buscar e coletar dados. É perceptível a defesa da ludicidade como aspecto indispensável da formação docente para o ensino das Ciências Naturais. A egressa sugere que o uso atividades lúdicas se configura como garantia de aulas mais eficientes.
Metodologias e recursos apontados como lúdico
Oficinas.
Linha de Pensamento
Construtivismo.
Palavras-chave
Oficinas Lúdicas; Pátio; Aprendizagem; Ciências Naturais.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2015, adaptado de Prichula, 2011)

Quadro 3 - Informações extraídas do TCC 02

Título do TCC
Atividades lúdicas no momento da avaliação: contribui ou não para o aprendizado do aluno?
Objetivo do TCC
O objetivo principal deste TCC foi investigar se as atividades lúdicas são bem aceitas por docentes e discentes quando aplicadas e relacionadas ao processo ensino aprendizagem na escola e se estas atividades lúdicas, quando utilizadas, se configuram como uma ferramenta eficiente para contribuir com os momentos avaliativos.
Ideia principal do TCC
O egresso faz um resgate histórico sobre lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira e o surgimento de neologismos como ludicidade, ludismo e ludologia, sempre buscando, através de alguns exemplos de estudos na área pedagógica, relacionar e justificar as contribuições do vínculo entre atividades lúdicas e o aprendizado. Há claramente a defesa pelo egresso de que a utilização do lúdico não negligencia o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento e que este possui muitos aspectos positivos que podem ser aproveitados como ferramenta no momento avaliativo, contrariando aqueles que acreditam que o lúdico não pode ser encarado como algo "sério" ou que brincadeira e avaliação são coisas que não se misturam. A pesquisa é de cunho qualitativo, utilizando questionários como técnica para obtenção de dados.
Metodologias e recursos apontados como lúdico
Jogos e brincadeiras.
Linha de Pensamento
Construtivismo.
Palavras-chave
Jogo; Brincadeira; Disciplina; Avaliação.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2015, adaptado de Morrone, 2012)

Quadro 4 - Informações extraídas do TCC 03

Título do TCC
"Jogo da Vida" A problemática da utilização de jogos com turmas ditas indisciplinadas em escolas da rede pública de Porto Alegre.
Objetivo do TCC
O objetivo deste TCC foi investigar a forma como os professores de Ciências conduziam turmas consideradas indisciplinadas e/ou agitadas, levando em consideração a utilização de jogos e outras atividades lúdicas.
Ideia principal do TCC
A egressa faz uma abordagem sobre turmas indisciplinadas e/ou agitadas de escolas estaduais de ensino fundamental de Porto Alegre, apresentando as possíveis causas destas características e apontando a utilização de atividades lúdicas, mais especificamente os jogos, como uma forma de fazer os alunos interessarem-se mais pelas aulas de Ciências em geral. Vejo nesta discussão que os jogos e suas regras funcionariam como ferramentas na produção de sujeitos dóceis e disciplinados, além de contribuírem para a formação moral do aluno. A pesquisa realizou-se a partir de três momentos distintos: pesquisa bibliográfica, observação de campo e coleta de dados através de entrevistas.
Metodologias e recursos apontados como lúdico
Jogos.
Linha de Pensamento
Construtivismo.
Palavras-chave
Jogos; Atividades Práticas; Professores; Agitação; Disciplina Escolar.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2015, adaptado de Minotto, 2011)

Quadro 5 - Informações extraídas do TCC 04

Título do TCC
Aprendizagem em jogo: a intencionalidade do ensinante propiciando o protagonismo do aprendente.
Objetivo do TCC
O objetivo deste TCC foi compreender a relação existente entre ensinante e aprendente através do processo ensino aprendizagem onde é propiciado o protagonismo do estudante.
Ideia principal do TCC
O egresso discuti a utilização do jogo nas aulas de Ciências para a construção do conhecimento, destacando a importância de proporcionar ao estudante o protagonismo do processo ensino aprendizagem. A pesquisa seguiu o método qualitativo de análise de conteúdo de forma categorial e interpretativa e foi realizada em uma escola de Ensino Fundamental buscando investigar as concepções dos educandos sobre alimentação saudável, sistema digestório e dinâmicas lúdicas de representações do corpo. Não houve a conceituação de lúdico e ludicidade, estes são tratados de forma secundária no texto.
Metodologias e recursos apontados como lúdico
Jogos.
Linha de Pensamento
Construtivismo.
Palavras-chave
Aprendizagem; Ensino de Ciências; Jogo; Sistema Digestório; Concepções dos aprendentes; Protagonismo de educandos.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2015, adaptado de Schneider, 2013)

Quadro 6 - Informações extraídas do TCC 05

Título do TCC
Aula diferenciada e seus efeitos na aprendizagem dos alunos: o que os professores de Biologia têm a dizer sobre isso?
Objetivo do TCC
Este TCC tem como objetivo principal investigar se professores de Biologia do Ensino Médio da rede pública e privada realizam aulas diferenciadas com seus alunos, a frequência que isto acontece e os porquês.
Ideia principal do TCC
Neste TCC há uma discussão sobre aulas diferenciadas numa perspectiva de aulas práticas, aulas de laboratório e aulas de campo, ou seja, em ambientes fora das salas de aula convencionais. A egressa afirma através do relato de sua experiência como professora estagiária que aulas diferenciadas, na perspectiva apresentada, se configuram como uma valiosa ferramenta de ensino de Ciências e Biologia. A pesquisa tem abordagem qualitativa, com aplicação de questionários, investigando se professores de Biologia do Ensino Médio de escolas públicas e privadas estão realizando aulas diferenciadas com seus alunos. Não há no texto nenhuma referência a lúdico ou ludicidade.
Metodologias e recursos apontados como lúdico
Não há metodologias e recursos apontados como lúdico.
Linha de Pensamento
Construtivismo.
Palavras-chave
Aprendizagem; Aulas diferenciadas; Biologia; Ensino Médio.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2015, adaptado de Rosa, 2012)

Quadro 7 - Informações extraídas do TCC 06

Título do TCC
História em quadrinhos no ambiente escolar como desafia na construção do conhecimento: uma proposta para a utilização das tecnologias de informação e comunicação.
Objetivo do TCC
O objetivo do TCC é discutir a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação entre alunos do Ensino Médio além de refletir sobre a construção de histórias em quadrinhos como meio de divulgação científica.
Ideia principal do TCC
A egressa propõe discutir maneiras de inserir atividades mais lúdicas e atrativas para alunos de escolas públicas, que muitas vezes possuem recursos, mas os professores não estão capacitados para utilizá-los. Um desses recursos são as Tecnologias de Informação e Comunicação que possibilitariam novas formas de interações com os conteúdos escolares. A pesquisa é um estudo de caso com alunos do Ensino Médio de uma escola pública de Porto Alegre propondo a construção de histórias em quadrinhos, utilizando temas das Ciências Naturais, como meio de divulgação científica. Neste TCC lúdico e ludicidade não são apresentados conceitualmente na discussão, sendo tratados de forma secundária.
Metodologias e recursos apontados como lúdico
Histórias em Quadrinhos.
Linha de Pensamento
Construtivismo.
Palavras-chave
Informática na educação; TIC’s; Histórias em Quadrinhos.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2015, adaptado de Silva, 2012)

Quadro 8 - Informações extraídas do TCC 07

Título do TCC
Você se lembra do humor na escola? O humor no ensino de Ciências e Biologia.
Objetivo do TCC
O objetivo deste TCC é investigar a importância do humor na sala de aula relacionando isto ao rendimento dos alunos nas aulas e identificando se o humor nos testes e avaliações acarreta diferenças nos resultados.
Ideia principal do TCC
Neste TCC é discutida a importância do humor no Ensino de Ciências e Biologia. A egressa afirma que na fase de observação em seu estágio de docência pôde perceber diferenças no comportamento e na motivação dos alunos em aulas com professores mais "soltos" e professores mais "sisudos". A pesquisa utilizou recursos de registros etnográficos e estudos exploratórios fazendo um levantamento de questões consideradas humoradas em provas de Biologia nos vestibulares da Universidade Federal do Rio Grande do Sul de 1996 a 2011, além de observações em salas de aula e entrevistas semi estruturadas com professores de Ciências e Biologia para entender de que forma eles viam o uso do humor em sala de aula. Não houve nenhum tipo de abordagem sobre lúdico e ludicidade.
Metodologias e recursos apontados como lúdico
Não há metodologias e recursos apontados como lúdico.
Linha de Pensamento
Construtivismo.
Palavras-chave
Humor; Ensino-aprendizagem; Testes; Biologia.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2015, adaptado de Melo, 2011)

Quadro 9 - Informações extraídas do TCC 08

Título do TCC
O professor e os seus personagens em sala de aula.
Objetivo do TCC
O objetivo principal deste TCC é discutir se a utilização de um personagem pelo professor em sala de aula pode influenciar de forma positiva o aprendizado do aluno.
Ideia principal do TCC
A discussão deste TCC parte da experiência do egresso em utilizar personagens e outros elementos pedagógicos diferentes que visavam o humor e a atenção dos alunos em suas aulas de Ciências e Biologia. A partir disso, surgiu o interesse de investigar do egresso em investigar quais imagens os professores apresentam, como são vistos pelos alunos e o uso de uma personagem, caracterizado ou não, como forma de influenciar o aprendizado além de tornar a sala de aula um lugar mais alegre e interessante. A pesquisa utilizou como recursos entrevista e questionários. Não há nenhuma abordagem a respeito de lúdico e ludicidade.
Metodologias e recursos apontados como lúdico
Não há metodologias e recursos apontados como lúdico.
Linha de Pensamento
Construtivismo.
Palavras-chave
Personagens em sala; Aprendizagem; Emoção; Humor; Escola.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2015, adaptado de Balbinotti, 2012)

Quadro 10 - Informações extraídas do TCC 09

Título do TCC
Curiosidade: uma fonte genuína às aprendizagens em Ciências Naturais.
Objetivo do TCC
O objetivo deste TCC é discutir se durante o processo de escolarização os alunos vivenciarem situações favoráveis às problematizações de suas indagações, essas poderão se configurar como circunstâncias férteis para uma aprendizagem mais significativa.
Ideia principal do TCC
A egressa discuti, a parti de sua experiência docente, a importância de impulsionar a curiosidade nos alunos, desenvolvendo sua capacidade investigativa, tornando o estudo das Ciências Naturais mais significativo na medida em que as aulas propiciam aprendizagens para além da escola. A pesquisa foi desenvolvida no Colégio de Aplicação da UFRGS tendo como foco de observação os projetos de pesquisa desenvolvidos por alunos de 5º e 6º séries do Ensino Fundamental participantes do Projeto Amora, buscando inferir se há estímulo à curiosidade nesse espaço. Não há na pesquisa nenhuma referência a lúdico e ludicidade.
Metodologias e recursos apontados como lúdico
Não há metodologias e recursos apontados como lúdico.
Linha de Pensamento
Construtivismo.
Palavras-chave
Curiosidade; Ciências Naturais; Aprendizagens significativas; Projeto Amora.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2015, adaptado de Reis, 2011)

Quadro11 - Informações extraídas do TCC 10

Título do TCC
A banalização dos discursos a respeito do lúdico na educação: algumas problematizações.
Objetivo do TCC
O objetivo deste TCC foi pesquisar e problematizar as reivindicações do lúdico na educação, bem como os rumos de banalização do espírito lúdico em professores em formação inicial.
Ideia principal do TCC
A egressa questiona a banalização do lúdico na educação, sempre embebida de humor ácido, suscitando uma discussão a partir de alguns relatos de insucessos em aulas ditas lúdicas. Há segundo a egressa uma supervalorização do lúdico, sempre creditando este tipo de didática, citada por ela como "anestesias pedagógicas", aos bons professores que conseguem atingir todos os alunos em suas conquistas e aprendizagens. A pesquisa é bibliográfica com revisão de referenciais teóricos que discorrem sobre a temática de estudo. Foi utilizado diário de campo para registro de conversas informais e aplicação de questionário com acadêmicos em formação inicial em licenciatura e professores que atuam em diversas licenciaturas na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
Metodologias e recursos apontados como lúdico
Jogos.
Linha de Pensamento
Estudos Culturais e Pós Estruturalismo.
Palavras-chave
Lúdico na educação; Formação de professores; Riso; Cursos de Licenciatura.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2015, adaptado de Mastella, 2013)

3 DISCURSOS DE EGRESSOS DO CURSO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS LICENCIATURA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL SOBRE A IDEIA DE LÚDICO E LUDICIDADE

Neste capítulo apresento, a partir dos discursos extraídos dos TCC, o exercício de problematização realizada acerca da supervalorização do lúdico apresentada pelos egressos. Tais ideias, na maioria das vezes, são endossadas como alternativa mais adequada e competente para as aulas de Ciências e Biologia. Não faltam entre os egressos argumentos para a defesa do lúdico e sua destacada importância na formação docente, além da exposição de todos os benefícios que sua utilização pode trazer. Santos (2011, p. 20) é um autor que reforça esse discurso:

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

A análise aqui apresentada buscou enxergar o que esses egressos pensam e dizem sobre o lúdico, problematizando como essas práticas pedagógicas vêm sendo aplicadas, entendidas, construídas e por vezes reproduzidas sem o aprofundamento teórico e crítico necessários.

A exaltação da ludicidade em contradição com as dificuldades de definir, manusear, planejar e se apropriar do lúdico nas aulas de Ciências e Biologia revelam que a fragilidade de lidar com o tema de forma mais reflexiva ainda habita o contexto das licenciaturas e da formação docente.

3.1 "Estranhando as práticas pedagógicas lúdicas"

O discurso pedagógico sobre o lúdico e sua importância tem se mostrado cada vez mais presente na prática docente, na escola ou mesmo no currículo. O lúdico transformou-se

em um monumento cultuado e seguido por aqueles professores que buscam garantir sucesso na comunicação e apreensão do conhecimento em suas aulas.

> A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS; CRUZ, 2011, p. 12).

O lúdico transformou-se em um artefato cultural, resultado do processo de construção social baseado e ancorado principalmente nas teorias do construtivismo que reforçam a necessidade de trazer o aluno como sujeito do processo ensino aprendizagem.

> A centralidade de uma pedagogia como a construtivista, representada como a verdade científica sobre a criança e a educação, funciona para desacreditar, desautorizar e deslegitimar outras formas de descrição, análise e intervenção educacionais (SILVA, 1998, p. 13).

Essa condição deu ao lúdico uma autoridade epistemológica que desabilita outras formas de aprender e ensinar. Como nos diz Neira e Nunes (2011) o lúdico também pode ser aqui tratado como um "artefato produtivo" que inventa sentidos, produz identidades e representações que circulam e operam, negociando os significados que determinam as hierarquias: quem pode e quem não pode, quem é quem e como se deve ser.

Os Estudos Culturais nos ajudam a enxergar as construções naturalizadas, percebendo suas intenções e as relações de poder que a elas estão associadas. É necessário perceber que as pedagogias culturais também nos controlam e nos regulam.

Existe uma forte tendência em significar o lúdico como metodologias que garantem o sucesso resultante de aulas mais dinâmicas, alegres e criativas, alinhavando o tecido pedagógico com "receitas" de jogos, brincadeiras, brinquedos e fantasias, além de sempre associar esta prática aos professores tidos como melhores e mais competentes.

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

No entanto, o exercício da "desconfiança" proporcionado por minhas aproximações teóricas com os Estudos Culturais guiaram a minha empreitada no sentido de desnaturalizar e rasurar estas concepções que se configuram como "fórmulas de sucesso" do processo ensino aprendizagem. Ao analisar os TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, encontrei, entre outros discursos, aqueles que descreviam insucessos, dificuldades de aplicar a metodologia do lúdico e de conceituar ou mesmo de entender o sentido e a importância que a ludicidade ganhou na educação, como pode ser visto nos trechos a seguir:

> *Por que tamanha importância atribuída ao lúdico na educação? Este tem sido tomado nas práticas pedagógicas como 'modismo'?* (TCC10).
>
> *[...] com a devida leitura de diferentes referências acerca do lúdico, damo-nos conta do real problema de pesquisa: não o lúdico* per se*, mas sim, como este esta sendo dito, aplicado e/ou utilizado pelos professores e pelos licenciandos em sua atuação em educação* (TCC10).
>
> *[...] destaca-se a não compreensão por parte dos professores em formação inicial do que pode ser um planejamento lúdico, a execução de aulas lúdicas, a avaliação das aprendizagens dos alunos em uma aula lúdica. [...] Nota-se a supervalorização do lúdico, creditando ao bom professor este tipo de didática* (TCC10).

É comum verificar o não domínio teórico do que vem a ser uma aula lúdica e por consequência o despreparo dos professores ao aplicarem determinadas metodologias. Não há nem mesmo a profundidade teórica necessária para conceituar e diferenciar jogos e brincadeiras. Há uma supervalorização deste tipo de didática sem uma construção crítica de sua aplicabilidade. Os docentes, em especial, os recém-egressos dos cursos de licenciatura parecem trazer consigo a ideia de que a ludicidade precisa está necessariamente presente nas suas aulas. Gomes (2009) reflete as atividades lúdicas como simples "muletas" ainda confundidas com "joguinhos" e tão presentes nas falas e fazeres de nossos professores.

As licenciaturas, em sua maioria, reforçam a ideia da importância e necessidade das práticas lúdicas, ensinando maneiras de fazer, aplicar e conduzir, proporcionando momentos e valorizando estas metodologias. Mas, o que se percebe ainda são egressos despreparados para planejar e usar tais práticas no espaço pedagógico. Vejamos o que diz a egressa do TCC 10:

> *Há indícios de que a faculdade de Educação (FACED), que oferece disciplinas de fundamentos da educação assim como disciplinas que envolvem a didática e a prática docente, realmente consolida a ideia do lúdico na educação, bem como a importância deste,* ***afora saber de qual modo deve-se usá-lo em sala de aula.*** *Os cursos de licenciatura com professores que trabalham com disciplinas voltadas para a atuação em sala de aula também parecem denotar importância ao lúdico na educação* (TCC10, grifo nosso).

Silva (1998) nos alerta para o cuidado que precisamos ter com o princípio da pluralidade ao demonstrar que a representação da pedagogia não é única e que os "dispositivos pedagógicos" não são homogêneos, que existem formas dominantes de prática e discursos pedagógicas, mas também existem as não dominantes que se opõem e resistem às representações fixas hegemônicas.

Meu intuito ao arranhar o obelisco da ludicidade não é negar a sua importância, mas estranhar a sua supervalorização conduzindo a uma reflexão crítica para que possamos evitar a armadilha de legitimar o discurso hegemônico do lúdico em detrimento de todas as outras práticas pedagógicas.

3.2 "Mas, o que é mesmo o lúdico?..."

Em todos os TCC analisados foram recorrentes os discursos que abordavam as dificuldades de diferenciar e conceituar lúdico e outras metodologias referentes a esta prática como jogos e brincadeiras, por exemplo. Ainda, ficou evidente a dificuldade de alguns egressos em compreender como se reconhece a aprendizagem a partir da aplicação de metodologias lúdicas no ensino de Ciências e Biologia:

> *[...] ao longo da realização da pesquisa,* ***foi e tem sido nada simples determinar, com demasiado rigor,*** *se uma criança está jogando, brincando ou se está apenas participando de uma atividade lúdica ou, até mesmo, se ela está fazendo tudo isso ao mesmo tempo* (TCC1, grifo nosso).

> *[...] nesta pesquisa e seu produto textual, as palavras jogo, brincadeira, atividades ludiformes, ludicidade, lúdico* ***serão tratadas em um sentido amplo, focando nas suas acepções comuns*** (TCC1, grifo nosso).

No intuito de buscar compreender os conceitos com mais rigor e cuidado epistemológico recorro ao que alguns dicionaristas e autores dizem sobre lúdico e ludicidade:

> Ludicidade **Sf** ludismos / Lúdico **Adj** de relativo a jogo ou diversão: *As crianças adaptam os objetos a suas necessidades lúdicas* (BORBA, 2004, p.857).

> Ludicidade [De *lúdico* + -(i)idade.] **S. f.** Ludismo / Lúdico [De *lud(i)*- + -ico.] **Adj.** Referente a, ou que tem o caráter de jogo, brinquedos e divertimento (FERREIRA, 1999, p.1238).

> [...] O lúdico vem sendo associado a diferentes manifestações como jogo, brinquedo, brincadeira e festa, a características como espontaneidade, criatividade, prazer, alegria e divertimento, bem como a dimensão do corpo, do movimento e das atividades corporais [...] o lúdico é uma manifestação cultural que permeia várias dimensões da vida humana. Não existe de forma isolada numa ou noutra atividade, podendo se expressar nas mais diferentes situações. O lúdico é, portanto, inerente à cultura, e por suposto, ao homem [...] (MARCASSA, 2014, p. 432).

O lúdico é sempre retratado como uma prática docente que tem como característica principal a aplicação de jogos e por consequência brincadeiras, remetendo sempre a momentos de riso, de alegria, de dinamismos e descontração. Mas será que esses momentos não podem ser proporcionados sem necessariamente a aplicação de um jogo? Uma aula de laboratório, uma aula prática no pátio da escola ou uma aula de campo numa reserva ambiental ou numa praia não podem também ser lúdicas? Uma aula expositiva dialogada não apresenta elementos de ludicidade?

> Uma postura lúdica não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas na qual estejam presentes as características do lúdico, ou seja, no modo de ensinar do professor, na seleção de conteúdos e no papel do aluno [...] O lúdico pode se caracterizar assim, o sentimento, os questionamentos, prática social, mediação professor/aluno, habilidades, autonomia, responsabilidades, senso crítico e aprimoramento de estruturas mentais, como atenção, percepção e raciocínio (PINTO; TAVARES, 2010, p. 232).

Existe em todos os discursos analisados uma fragilidade e por vezes ingenuidade na tentativa de conceituar o lúdico e de aplicar metodologias tidas como lúdicas, ou mesmo entender para que de fato serve o lúdico na educação. Exemplifico essa multiplicidade de ideias através de alguns trechos categorizados dos TCC1, TCC2 e TCC10:

> *[...] uma maneira de **incitar o desejo pelo aprender** nos estudantes é através de atividades lúdicas* (TCC1) (grifos meus).

> *"O lúdico **tem o poder** de trazer o pensamento da pessoa para o tema de sua atividade"* (TCC2) (grifos meus).

> *[...] jeito lúdico de ser: o sujeito que ri, mantém uma expressão feliz, demonstra prazer naquilo que está fazendo, ao falar brincando faz a aula parecer uma brincadeira. Ao mesmo tempo, os alunos aprendem conhecimentos novos sobre Ciências Naturais* (TCC1).

> *[...] uma das principais contribuições da atividade lúdica talvez seja a dinâmica espontânea que ela pode gerar com os que a praticam* (TCC2).

> *Na educação, lúdico é o prazer de aprender, é a curiosidade, que leva experimentar, testar, ler, investigar, questionar, envolver-se com o próprio processo de construção de conhecimento. As brincadeiras podem estar presentes ou não, desde que associadas ao objetivo dos encontros e não como "anestesias pedagógicas", aplicadas para tornar o conteúdo do ensino "palatável". Lúdico é o processo pedagógico em que há a comunicação, escuta, troca de saberes, participação e em que todos aprendem: alunos e professores. Existe alegria em aprender a qual pode estar aliada à concentração e à disciplina necessárias à realização de um projeto* (TCC10).

Nas ideias acima é possível perceber a utilização indiscriminada de jogos e brincadeiras na tentativa de ser um professor melhor e mais criativo, buscando fugir do tradicional conteudismo livresco dos conhecimentos prontos, almejando proporcionar aos alunos uma aprendizagem mais significativa. Gomes (2009) problematiza que sempre se faz referência aos brinquedos e brincadeiras como "joguinhos" que chegam de repente para "salvar" a "aula chata" de Português, o "conteúdo difícil" de Matemática, o calor insuportável das salas no verão, etc.

4 DISCURSOS DE EGRESSOS DO CURSO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS LICENCIATURA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL SOBRE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS CARACTERIZADAS COMO LÚDICAS

Neste capítulo faço uma análise das metodologias ou práticas pedagógicas que são consideradas e apontadas como lúdicas nos discursos dos egressos. Essas práticas são sempre buscadas na perspectiva de subsidiar um ensino de Ciências e Biologia mais divertido e eficiente, como reforça Falkemback (2007, p. 01):

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

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

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

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

4.1 "As práticas pedagógicas lúdicas facilitam o aprender e o ensinar em Ciências e Biologia..."

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

> *[...] fazendo uma reflexão sobre as práticas de ensino, pude perceber* ***o quão importantes são as atividades lúdicas e como elas acabam influenciando positivamente*** *tanto no* ***processo interativo e relacional*** *do professor e dos alunos, quanto no processo de incorporação das aprendizagens geradas através da relação alunos-conteúdos* (TCC1, grifo nosso).
>
> *[...] durante o curso, pude* ***perceber a importância desse tipo de dinâmica*** *que exercita a expressão corporal, a concentração, a descontração e a aprendizagem de conteúdos de forma menos exaustiva* (TCC1, grifo nosso).
>
> *[...]* ***os alunos parecem se apropriarem dos ensinamentos com mais facilidade****, além de viverem nas atividades escolares situações divertidas, interativas, significativas e prazerosas com a aquisição de saberes valiosos* (TCC1, grifo nosso).

Como já foi mencionado não é meu intuito deslegitimar a importância do lúdico, mas estanhar e desconfiar da utilização de sua prática como hegemônica ou como a única capaz de garantir aulas de Ciências e Biologia competentes. É necessário exercitar esse estranhamento para que possamos problematizar tais tendências pedagógicas. Como nos alerta Souza (1996, p. 346): é muito importante "[...] buscar a essência do lúdico, tentando redimensiona-lo além da produção, diversão e entretenimento".

Será que de fato o lúdico é sempre a garantia de aprendizagens melhores como nos mostra os trechos abaixo?

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

> *[...]* ***possibilitam inúmeras aprendizagens****, ao mesmo tempo em que os sujeitos sentem prazer e divertimento ao realizá-las* (TCC1, grifo nosso).
>
> *[...] práticas pedagógicas de caráter lúdico* ***apresentam um potencial capaz de transformar o espaço escolar*** (TCC1, grifo nosso).
>
> *[...] mesmo as atividades lúdicas que não tem objetivo didático* ***são importantes para o desenvolvimento e a aprendizagem*** *das crianças. Esse tipo de dinâmica, além de promover uma maior interação entre crianças, e entre elas e o professor* (TCC1, grifo nosso).
>
> *[...] as atividades pedagógicas alternativas com caráter lúdico aplicam diferentes métodos ativos,* ***viabilizando*** *que os estudantes sejam sujeitos do processo de aquisição das suas aprendizagens. São atividades mais atrativas e prazerosas que* ***acabam estimulando as experimentações e invenções dos alunos*** (TCC1, grifo nosso).

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

> *[...] oportuniza aos alunos um contato maior e uma familiarização com ambiente que os circundas,* ***possibilitando o estabelecimento de relações*** *entre o conteúdo estudado e os fenômenos que encontram na natureza* (TCC1, grifo nosso).
>
> *[...] o estudo das Ciências Naturais* ***mediado por atividades lúdicas*** *pode colaborar para a compreensão da relação entre o ser humano e o ambiente que compartilha,* ***promovendo mudanças de valores nos sujeitos*** (TCC1, grifo nosso).
>
> *[...] essas* ***dinâmicas*** *podem ser consideradas um* ***caminho teórico metodológico de significativa relevância para o ensino-aprendizagem em Ciências Naturais****, visto que um dos grandes desafios dos professores é contagiar os alunos com o desejo de aprender* (TCC1, grifo nosso).

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

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

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

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

> *[...] acredito que* ***o emprego mais frequente do lúdico*** *pelos professores auxilie a despertar, a melhorar, a desenvolver e a avaliar mais dinamicamente seus alunos. Jogos e brincadeiras* ***permitem explorar*** *outras habilidades do aluno, entre elas, porque não, sua habilidade em mostrar que aprendeu de uma maneira espontânea e dinâmica* (TCC2, grifo nosso).
>
> *Outro* ***aspecto positivamente relevante*** *que pode ser obtido através do emprego de atividades lúdicas em momentos de sala de aula – incluo aqui os avaliativos também – é a mudança da interpretação da figura docente pelo aluno de um preceptor essencial deles para um participante da brincadeira* (TCC2, grifo nosso).
>
> *[...] se faz necessária a emergência de trabalhos (de formação continuada, por exemplo) com os professores e supervisores escolares para que estes analisem e interpretem com mais atenção os anseios dos seus alunos com relação ao 'demonstrar que aprendeu'. Jogos e brincadeiras* ***são ótimos recursos para aprender conteúdos*** *e também podem ser usados como um representável requisito dentro do processo avaliativo* (TCC2, grifo nosso).

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

4.2 “O lúdico deve ser inserido no planejamento da escola e das atividades em sala de aula!”

Existe uma discussão que problematiza a necessidade dos Cursos de Licenciatura inserirem no Currículo de forma mais expressiva a formação lúdica. Santos (2011, p. 21) reforça que “[...] quanto mais vivências lúdicas forem proporcionadas nos currículos acadêmicos, mais preparado o educador estará para trabalhar”.

A sistematização da abordagem do lúdico já é uma realidade em muitos cursos de formação docente e dão volume aos discursos que produzem professores mais “preparados” para atenderem às novas demandas educacionais de forma mais “competente” e “dinâmica”. As discussões em defesa do lúdico já configuram a formação lúdica como novo pilar dos Cursos de Licenciatura.

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

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

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

A crítica à restrita utilização do lúdico ou a ausência dele, é segundo os egressos, mais evidente nas séries avançadas que cada vez mais se dedicam às abordagens meramente conteudistas. Esta ausência “problemática” expressa nos discursos evidencia o caráter

salvacionista das práticas lúdicas, consideradas as mais eficientes nas aulas de Ciências e Biologia.

> *[...] é possível perceber que o lúdico vem sendo deixado de lado já nas escolas de educação infantil brasileiras e nas séries iniciais e finais do Ensino Fundamental, estando praticamente ausente no cotidiano escolar* (TCC1).
>
> *[...] essa ausência é ainda mais evidente conforme o aluno avança no seu processo de escolarização básica. Na medida em que se opera este avanço, a dimensão lúdica é ainda menos presente, pois as metodologias aplicadas pelo corpo docente tornam-se cada vez mais livresca e pouco investigativa* (TCC1).
>
> *[...] os momentos lúdicos tornam-se reduzidos e restringidos ao tempo de recreio, durante as aulas de Educação Física e ao chegar e sair da escola* (TCC1).
>
> *É importante buscar alternativas que possam minimizar esses problemas encontrados no cotidiano escolar e que possam vir a contribuir para os processos de ensino e aprendizagem dos conteúdos de Ciências Naturais* (TCC1).

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

> *O lúdico deve estar presente no cotidiano escolar* (TCC1).
>
> *[...] a inserção de atividades lúdicas no âmbito do trabalho escolar pode implicar em interações mais criativas entre os conteúdos escolares e os saberes cotidianos dos alunos* (TCC1).
>
> *[...] o interesse dos professores por inserir atividades lúdicas no cotidiano escolar* ***pode contribuir para o enriquecimento de suas aulas****, uma vez que a integração dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico pode tornar o processo de aprender mais atrativo, prazeroso, motivador e significativo para os estudantes* (TCC1, grifo nosso).

Fica mais uma vez expresso nos discursos extraídos dos TCC analisados o lúdico como o melhor método de ensino das Ciências Naturais.

> *[...] a busca por alternativas para o ensino superficial e transmissivo dos conteúdos de Ciências Naturais* ***é a mais efetiva forma de inserção de atividades lúdicas*** *na organização dos trabalhos de ensinar e aprender* (TCC1, grifo nosso).

Os jogos e as brincadeiras figuram repetidamente como alternativas pedagógicas facilitadoras do processo ensino aprendizagem.

> *[...] procurei inserir no meu planejamento de ensino – como estratégia de ensino – muitos jogos e materiais didáticos alternativos* ***com a intenção de facilitar a compreensão do conteúdo e instigar o interesse naqueles envolvidos no processo educativo*** (TCC1, grifo nosso).

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

4.3 "Exemplificando e dando sentido para as práticas pedagógicas lúdicas..."

Em todos os TCC foi possível perceber o esforço dos egressos em eleger e enumerar recursos didáticos classificados como lúdico, desde jogos a aulas experimentais que recheiam o ambiente escolar de possibilidades de aulas de Ciências e Biologia mais criativas e motivadoras.

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

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

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

> *As **oficinas** são atividades desenvolvidas a partir de motivações específicas selecionadas pelos professores em diferentes situações de trabalho com os alunos* (TCC1, grifo nosso).
>
> *[...] essas atividades desenvolvidas **nas oficinas** despertaram várias emoções novas nos alunos ao interagirem com o ambiente sensorial, tais como entusiasmo, contentamento, alegria e prazer* (TCC1, grifo nosso).

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

> Considera-se que o jogo, em seu aspecto pedagógico, se apresenta produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador, e, portanto, facilitador da aprendizagem muitas vezes de difícil assimilação, e também produtivo ao aluno, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação (MORATORI, 2003, p. 12)

Kishimoto (1994, p. 105) nos alerta que "tentar definir jogo não é tarefa fácil", aliás o jogo concebido como sinônimo de recreação ainda está incorporado como oposição ao que é sério, o que talvez explique a dificuldade de muitos professores em identificar se os alunos estão "brincando", "aprendendo" ou os dois ao mesmo tempo. "Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem" (BROUGÈRE, 1998, p. 103).

Foi muito comum verificar nos discursos a defesa da importância e os benefícios da utilização de jogos nas aulas. Esses se comportam como o que Ramos (2005) chama de "caminho pedagógico".

> *[...] **jogos e brincadeiras permitem** que o aluno expresse seu conhecimento de maneira espontânea, agradável e (quando bem aplicada) consolidada* (TCC2, grifo nosso).
>
> *Através do **jogo** e da **brincadeira** os professores tem disponível um **meio extremamente alternativo e válido de avaliar o conhecimento do aluno sobre seu conteúdo**, partindo do pressuposto que*

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

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

O que ainda predomina é a aplicação dos jogos como possibilidade de aulas mais divertidas, dinâmicas e participativas.

> *As **aulas práticas participativas**, diferentemente das aulas demonstrativas, **apresentam um caráter lúdico, o qual se assemelha ao jogo**, pois o aluno é livre para raciocinar em cima dos dados apresentados pelo professor e citar hipóteses para explicar o motivo de ter obtido determinado resultado* (TCC3, grifo nosso).
>
> *A matéria que lecionei foi a composição das células. Nessa turma eu utilizava, principalmente o quadro branco e polígrafos. No entanto, **para tentar minimizar a abstração do assunto trabalhado**, **montei com a turma um modelo de célula**, que utilizou massinha de modelar e gel de cabelo. Os alunos modelaram a massinha para formar as organelas de acordo com minhas instruções e, juntos, ao final da aula, montamos uma célula animal e outra vegetal. **A dinâmica foi muito divertida** e proveitosa par mim e para os alunos. Além disso, **fiz um jogo de tabuleiro** para uma aula de revisão e um cartaz representando uma célula junto com os alunos para diversificar um pouco os métodos das aulas* (TCC3, grifo nosso).
>
> *Acredito que, por mais que no momento da execução a aula pareça não ter funcionado como planejado, o simples fato de existirem **aulas diferentes** já fazia com que os alunos se interessassem mais pelas aulas de ciência em geral* (TCC3, grifo nosso).

Os jogos através de suas regras e de acordo com as intenções que levam à sua aplicação nas aulas podem se configurar em uma poderosa ferramenta de regulação dos

sujeitos.

> O pensamento pedagógico moderno tradicionalmente enfatiza a importância do brinquedo e do jogo nas práticas de sala de aula. Isto estaria associado ao seu efeito de canalizador de tensões, ao seu papel na recuperação das exigências do trabalho de sala de aula, à sua função civilizadora pela conquista paulatina da autonomia (entendida enquanto um comportamento pautado pela internalização das regras de convivência) [...] (BUJES, 2004, p. 215).

Os jogos, como descrito nos trechos abaixo, configuram-se formas de regulação dos sujeitos, sendo apontados como eficientes para a produção de sujeitos dóceis e se apresentando como excelente alternativa para serem aplicadas em salas de aula compostas por alunos indisciplinados e violentos.

> *É válido refletir sobre as implicações de realizar* ***aulas práticas e jogos em sala de aula*** *e discutir a importância dos mesmos para o processo de aprendizagem escolar. Devido à existência de um protocolo a ser seguido nas aulas práticas e de regras para a realização dos jogos,* ***estes exercem papel muito importante na autodisciplina dos alunos e podem ainda regular o comportamento social dos mesmos****. Assim* ***o jogo*** *e* ***as experiências*** *podem ter um* ***efeito positivo em turmas agitadas e indisciplinadas****, pois* ***exercem um papel disciplinador*** *nesses alunos* (TCC3, grifo nosso).
>
> *[...] o* ***jogo*** *apresenta a característica de estimular o aluno a conviver bem com outras crianças, principalmente através dos jogos de regra. Sendo assim, nessas turmas agitadas e também nas violentas,* ***os jogos podem ser uma ótima forma de ensinar os alunos a terem mais paciência, concentração, limites e respeito entre si*** (TCC3, grifo nosso).
>
> *Os* ***jogos*** *e as* ***aulas práticas*** *são ótimas estratégias para aproveitar e estimular essa criatividade e trabalho mental dos alunos. No entanto, ao contrário do que se pode pensar,* ***essas atividades também podem desempenhar um importante papel na educação de jovens indisciplinados e ate violentos****. Disciplina é algo que se aprende, assim como autodisciplina exige muita prática* (TCC3, grifo nosso).

As regras dos jogos não estão apenas presentes para deslumbrar os alunos com suas cores e dinamismo, elas são ferramentas para domesticá-los e deixa-los moldados no que se espera de um bom aluno. O jogo esta a serviço do disciplinamento.

4.4 “Não é nada fácil trabalhar com o lúdico!”

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

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

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

> *Esta proposta de projeto de TCC através de observações e vivências próprias assim como indagações e conversas com alguns colegas da licenciatura quanto a* ***fazer ou não aulas com jogos****.* ***Muitos relataram que, na maior parte das vezes, foi um verdadeiro desastre****, principalmente com o Ensino Fundamental (EF), embora não tenham sido de fato eficientes com o Ensino Médio (EM)* (TCC10, grifo nosso).
>
> Já com a Educação de Jovens e Adultos (EJA), ***muitas vezes estes licenciandos não se sentiam muito à vontade***, ***constrangiam-se dependendo do jogo ou da brincadeira.*** Outra situação relatada foi de que mesmo os alunos “adorando” tal tipo de aula, e esta ter fluido consideravelmente bem, ao final, quando aplicado algum exercício com o intuito de avaliar as aprendizagens, ***constataram que os alunos lembravam muito pouco dos conceitos que estavam envolvidos no jogo ou tinham dificuldades de exprimir suas experiências no jogo*** (TCC10, grifo nosso).

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

Ainda é difícil para a escola e para muitos professores conceber o lúdico como aspecto do processo ensino aprendizagem sem a necessidade de eleger os momentos de

brincar. Vejamos alguns trechos que nos ajudam a pensar esta perspectiva:

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

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

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

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

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

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

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

> *Essa característica de uma turma pode influenciar muito a escolha dos métodos de ensinos que o professor irá aplicar na mesma, sendo que* ***este pode eventualmente evitar a utilização de jogos por medo de que a agitação sobreponha seu controle da turma****, como ocorreu comigo no meu último estágio. Dessa forma,* ***muitos professores realizam jogos e outras atividades lúdicas apenas com turmas que se aproximam de um modelo de comportamento desejável, as ditas "turmas calmas"*** (TCC3, grifo nosso).

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

> *Poderiam o jogo e a brincadeira serem um 'portal' para o aluno mostrar que aprendeu?* (TCC2).
>
> *Avaliar e quantificar a aprendizagem de conteúdos das Ciências Naturais apresentada pelos alunos participantes das oficinas, durante o reduzido tempo de observação,* ***é um exercício de análise, no mínimo complexo*** (TCC1, grifo nosso).
>
> *Os alunos* ***demonstram estar aprendendo, cada um ao seu modo e no seu tempo****, os conteúdos de Ciências por meio das oficinas lúdicas* (TCC1, grifo nosso).
>
> *[...]* ***não foi nada fácil*** *determinar com precisão o entendimento dos alunos, e avaliar o quanto os mesmos aprendem nas oficinas* (TCC1, grifo nosso).
>
> *A aplicação de atividades lúdicas dentro do processo de aprendizagem não deve ser algo tão inaceitável. Contudo,* ***quando proposto como método avaliativo, o lúdico não é encarado como algo "sério"****. Além disso,* ***a cobrança exercida pelos pais dos alunos*** *para que estes sejam cobrados com a devida eficácia* ***reforça a ideia de que brincadeiras e avaliação são coisas que não se misturam*** (TCC2, grifo nosso).

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

> *Muitas das professoras entrevistadas não utilizam jogos com suas turmas e algumas não o fazem por causa do comportamento dos alunos, o qual é descrito como violento ou agitado* (TCC3).
>
> *A maioria dos professores desconhece o papel do jogo na socialização e disciplina e, juntando como medo de perder o controle de seus alunos, evitam realiza-los com suas turmas agitadas ou indisciplinadas. Essa falta de conhecimento pode ser um reflexo da formação dessas profissionais ou da sua personalidade. Contudo, independente do motivo, se faz necessário que esse conhecimento se propague e que os professores passem a ver o jogo como uma ferramenta no trabalho com alunos considerados difíceis* (TCC3).

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

> *Realizar atividades práticas em sala de aula com caráter lúdico* ***é muito difícil****, pois implica em reservar um tempo em sala de aula apenas para a realização dessas atividades, o qual pode ser maior que o previamente planejado* (TCC3, grifo nosso).
>
> *A imprevisibilidade e a incerteza dos resultados dessas atividades podem ser muito frustrantes para o professor, pois implicam em reconhecer* ***o limitado controle que eles tem sobre a aprendizagem que essas atividades proporcionarão a seus alunos****. A agitação que esse tipo de atividade gera na turma pode ser bastante intimidante ao professor, pois vai de encontro à autoridade que esse busca manter frente a seus alunos* (TCC3, grifo nosso).
>
> ***Por que vários educadores resistem à ideia de fazerem uso do jogo****? Algumas razões são: a perda do controle da turma, o aumento da perturbação na sala de aula, a não realização do trabalho, acreditar que as crianças não são capazes de aprender umas com as outras, pensar que a preparação consome muito tempo da aula, acreditar que jogos e brincadeiras no ensino de conteúdos são muito complicados.* ***Eu posso dizer, pela experiência que tive com jogos, que esta opção metodológica nem sempre é a mais fácil*** (TCC4, grifo nosso).

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

Portanto, é necessário perceber que o lúdico e a ludicidade não são as únicas ferramentas capazes de proporcionar uma competente aula de Ciências e Biologia, outras ferramentas e perspectivas também compõem possibilidades pedagógicas que oferecem ao professor condições de conduzir de forma eficiente o processo ensino aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

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

Os discursos analisados demonstraram tentativas por parte dos egressos, muitas vezes confusas, de conceituar o lúdico, ou mesmo os recursos caracterizados como lúdicos a exemplo das ideias de jogos, oficinas, brinquedos e brincadeiras.

O que ficou bastante evidente é que o discurso da ludicidade está operando para construir e incorporar na identidade docente o "modismo" ou as "receitas" para aulas dinâmicas, engraçadas, coloridas e fantasiosas que prometem "prender" a atenção dos alunos e dar aos professores que se aventuram na ludicidade o título de competentes, engraçados, populares e "os melhores".

Enxerguei, assim, que esta construção esta sendo realizada em bases frágeis, pois, a falta de embasamento e uma discussão teórico-metodológica crítica ainda imperam sobre a temática.

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

As ideias dos egressos em aplicar metodologias lúdicas configuram-se em alguns objetivos, entre eles destaquei a tentativa de regulação dos sujeitos. As "regras do jogo" se apresentam como arma potente para disciplinarem alunos quando aplicadas em turmas ditas indisciplinadas, o que evidencia a tentativa de produzir sujeitos dóceis e adaptados as diretrizes de comportamento do ambiente escolar. Aqui destaco o lúdico como pedagogia

cultural dotada de intencionalidades capaz de produzir “bons professores” e “bons alunos”.

Muitos dos discursos que apresentei ao longo da minha problematização revelam as dificuldades de planejar, pensar, articular ou mesmo avaliar utilizando como ferramentas as ações pedagógicas lúdicas.

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

Exercitei ao longo de todo o texto o estranhamento dos discursos que apresentam o lúdico como o monumento pedagógico que precisa ser cultuado pelos professores e futuros professores.

Estranhei a ideia de que as ações didáticas lúdicas são necessariamente e sempre as melhores alternativas para aulas de Ciências e Biologia mais competentes.

E por fim, problematizei o discurso hegemônico da ludicidade que centraliza as ações pedagógicas e desacredita, descredencia e desabilita outras formas de ensinar e aprender Ciências e Biologia.

REFERÊNCIAS

BALBINOTTI, Helier. **O professor e os seus personagens em sala de aula**. 2012.64 f. Monografia (Curso de Ciências Biológicas Licenciatura), Instituto de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

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

BORBA, F.S. **Dicionário UNESP do português contemporâneo**. São Paulo: UNESP, 2004. p. 858.

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

BUJES, M.I. **Criança e brinquedo**: feito um para o outro?. In: COSTA, M.V. **Estudos culturais em educação**: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema. 2. ed. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2004.

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

FERREIRA, A.B.H. **Novo Aurélio século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. 3.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999. p. 1238.

GOMES, C. F. A atividade lúdica na relação ensino-aprendizagem: reflexões sobre o papel do ludismo na formação de professores. In: IX Congresso Nacional de Educação e III Encontro Sul Brasileiro de psicopedagogia, 2009, Curitiba. ***Anais*****.** Curitiba: PUCPR, 2009. p. 10549-10544.

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

MARCASSA, L. Lúdico. In: GONZÁLES, F.J; FENSTERSEIFER, P.E. **Dicionário Crítico de Educação Física**. 3.ed. Ijuí: UNIJUÍ, 2014. p. 432.

MASTELLA, Ana Maria Obino. **A banalização dos discursos a respeito do lúdico na educação**: algumas problematizações. 2013.24 f. Monografia (Curso de Ciências Biológicas Licenciatura), Instituto de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

MELO, Ana Carolina Carvalho de. **Você se lembra do humor na escola?**: o humor no ensino de Ciências e Biologia. 2011.61 f. Monografia (Curso de Ciências Biológicas Licenciatura), Instituto de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

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

MINOTTO, Juliane Borba. **" Jogo da Vida"**: a problemática da utilização de jogos com turmas ditas indisciplinadas em escolas da rede pública de Porto Alegre. 2011.44 f. Monografia (Curso de Ciências Biológicas Licenciatura), Instituto de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

MORATORI, P. B. Porque utilizar os jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?. Rio de Janeiro, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Instituto de Matemática Núcleo de computação Eletrônica Informática na Educação, 2003.

MORRONE, Maurilio da Silva**. Atividade lúdica no momento da avaliação**: contribui ou não para o aprendizado do aluno?. 2012.38 f. Monografia (Curso de Ciências Biológicas Licenciatura), Instituto de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

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

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

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

PRICHULA, Janira. **Vamos para o pátio?**: aprendendo Ciências Naturais através de oficinas lúdicas. 2011. 63 f. Monografia (Curso de Ciências Biológicas Licenciatura), Instituto de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

RAMOS, J.R.S. **Dinâmicas, brincadeiras e jogos educativos**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

REIS, Ana Paula Baldini. ***Curiosidade***: uma fonte genuína às aprendizagens em Ciências Naturais. 2011.40 f. Monografia (Curso de Ciências Biológicas Licenciatura), Instituto de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

ROSA, Alice Backes da. ***Aula diferenciada*** **e seus efeitos na aprendizagem dos alunos**: o que os professores de Biologia têm a dizer sobre isso?. 2012.43 f. Monografia (Curso de Ciências Biológicas Licenciatura), Instituto de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

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

SANTOS, S.M.P.; CRUZ, D.R.M. O lúdico na formação do educador. In: SANTOS, S.M.P. **O lúdico na formação do educador**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

SANTOS, V.R. **Jogos na escola**: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica. Petrópolis: Vozes, 2014.

SÁ-SILVA, J.R. **“Homossexuais são...”**: revisitando livros de medicina, psicologia e educação a partir da perspectiva *queer*. 2011. 400 f. Tese (Doutorado em Educação), Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2011.

SÁ-SILVA, J.R; ALMEIDA, C.D.; GUINDANI, J.F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. **Revista Brasileira de História e Ciências Sociais**. Ano1, n.1, jun., 2009.

SCHNEIDER, Leonardo Franco. **Aprendizagem em jogo**: a intencionalidade do ensinante propiciando o protagonismo do aprendente. 2013.64 f. Monografia (Curso de Ciências Biológicas Licenciatura), Instituto de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

SILVA, T.T. As pedagogias psi e o governo do eu nos regimes neoliberais. In: _____. **Liberdades reguladas**: a pedagogia construtivista e outras formas de governo do eu. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

_____. **Documentos de identidade**: Uma introdução às teorias do currículo. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

SILVA, Fernanda Ribeiro da. **História em quadrinhos no ambiente escolar como desafio na construção do conhecimento**: uma proposta para a utilização das tecnologias de informação e comunicação. 2012.42 f. Monografia (Curso de Ciências Biológicas Licenciatura), Instituto de Biociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

SOUZA, E.R. O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental. **Motrivivência**, O jogo e o brinquedo na educação física, Florianópolis, n. 9, p. 339-347, dez. 1996.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Material completo resultante da categorização dos 10 TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que compõem o *corpus* documental.

Categoria Geral 1: "Discursos de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre a ideia de lúdico"

"O lúdico deve estar presente no cotidiano escolar" (TCC 1).

"Diante disso, uma maneira de incitar o desejo pelo aprender nos estudantes é através de atividades lúdicas" (TCC 1).

"Nesse sentido, a busca por alternativas para o ensino superficial e transmissivo dos conteúdos de Ciências Naturais é a mais efetiva forma de inserção de atividades lúdicas na organização dos trabalhos de ensinar e aprender" (TCC 1).

"Dessa forma, durante o curso, pude perceber a importância desse tipo de dinâmica que exercita a expressão corporal, a concentração, a descontração e a aprendizagem de conteúdos de forma menos exaustiva" (TCC 1)

"os alunos parecem se apropriar dos ensinamentos com mais facilidades, além de viveres nas atividades escolares situações divertidas, interativas, significativas e prazerosas com a aquisição de saberes valiosos" (TCC 1)

"fazendo uma reflexão sobre as práticas de ensino, pude perceber o quão importantes são as atividades lúdicas e como elas acabem influenciando positivamente tanto no processo interativo e relacional do professor e dos alunos, quanto no processo de incorporação das aprendizagens geradas através da relação alunos-conteúdos" (TCC 1).

"há diferentes concepções as palavras e/ou conceitos citados acima. Com isto, ao longo da realização da pesquisa, foi e tem sido nada simples determinar, com demasiado rigor, se uma criança está jogando, brincando ou se está apenas participando de uma atividade lúdica ou, até mesmo, se ela está fazendo tudo isso ao mesmo tempo, se considerarmos as definições ora apresentadas. Assim, nesta pesquisa e seu produto textual, as palavras jogo, brincadeira,

atividades ludiformes, ludicidade, lúdico serão tratadas em um sentido amplo, focando nas suas acepções comuns. Ou seja, na dimensão lúdica que cada palavra/conceito transita" (TCC 1).

"Sob essa ótica, é possível perceber que o lúdico vem sendo deixado de lado já nas escolas de educação infantil brasileiras e nas series iniciais e finais do Ensino Fundamental, estando praticamente ausente no cotidiano escolar, conforme o autor. Nas instituições educacionais brasileiras, essa ausência é ainda mais evidente conforme o aluno avança no seu processo de escolarização básica. Na medida em que se opera este avanço, ao longo das séries escolares, a dimensão lúdica é ainda menos presente, pois as metodologias aplicadas pelo corpo docente tornam-se cada vez mais livresca e pouco investigativa" (TCC 1).

"Ao contrário da abordagem demasiadamente teórica que é utilizada no cotidiano escolar, as atividades pedagógicas alternativas com caráter lúdico aplicam diferentes métodos ativos, viabilizando que os estudantes sejam sujeitos do processo de aquisição das suas aprendizagens. São atividades mais atrativas e prazerosas que acabam estimulando as experimentações e invenções dos alunos" (TCC 1).

"Assim, o estudo das Ciências Naturais mediado por atividades lúdicas pode colaborar para a compreensão da relação entre o ser humano e o ambiente que compartilha, promovendo mudanças de valores nos sujeitos e posturas preservacionistas dos ambientes naturais mais comprometidos" (TCC 1).

"As oficinas são atividades desenvolvidas a partir de motivações específicas selecionadas pelos professores em diferentes situações de trabalho com os alunos" (TCC 1).

"esses professores preservaram seu jeito lúdico de ser: o sujeito que ri, mantém uma expressão feliz, demonstra prazer naquilo que está fazendo, ao falar brincando faz a aula parecer uma brincadeira. Ao mesmo tempo, os alunos aprendem conhecimentos novos sobre Ciências Naturais" (TCC 1).

"não é difícil convencer os professores da importância que o lúdico exerce dentro do desenvolvimento humano. Mas, convencê-lo de tal importância no processo de aprendizagem é que se torna uma tarefa complicada. Muitos deles embasam seus argumentos na separação

dos momentos de brincar e momentos de aprender – como se o brincar estivesse indo contra os princípios do ensino e vice-versa" (TCC 2).

"O lúdico tem o poder de trazer o pensamento da pessoa para o tema de sua atividade" (TCC 2).

"Tendo em vista esses resultados, mais as contribuições que o lúdico mostra ter com o aprendizado, quais as possíveis causas de tais atividades estarem tão separadas assim dos planos de aula? Poderiam o jogo e a brincadeira serem um "portal" para o aluno mostrar que aprendeu?" (TCC 2).

"Para retomar essa sua ligação com o lazer, se faz necessário cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que os alunos sejam protagonistas em suas ações" (TCC 3).

"a importância do lúdico para a aprendizagem, devemos determinar as diferenças entre brincar e jogar, trazidas por Lino de Macedo. Brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois possibilita que essa aprenda consigo e com objetos ou pessoas envolvidas em sua brincadeira. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Ao contrário do que muitos possam pensar, brincar também é sério, pois requer envolvimento e muita concentração do jogador para fazer relações entre os objetos e pessoas que compõem o cenário de sua brincadeira. Entretanto, jogar e brincar não são a mesma atividade, mas estão intimamente ligados. Jogar é brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido, enquanto brincar por si só não requer regras nem objetivos definidos. No jogo sempre há um vencedor e um perdedor, nas brincadeiras não" (TCC 3).

"Os jogos possuem um grande valor educacional, pois aumentam o significado das situações de aprendizagem escolar, que na maioria das vezes, são abstratas para os educandos" (TCC 4).

"A função assimilativa confere ao processo de desenvolvimento a marca da individualidade. E exatamente essa função assimilativa que, especializada, transforma-se em jogo, consistindo fundamentalmente em submeter o real à subjetividade" (TCC 4).

"é a importância do lúdico para mobilizar o protagonismo dos aprendentes, envolvê-los com o conteúdo, desafiá-los, propiciar que pensem, fazê-los debater e buscar mais informações em livros e na internet" (TCC 4).

"Na educação, lúdico é o prazer de aprender, é a curiosidade, que leva experimentar, testar, ler, investigar, questionar, envolver-se com o próprio processo de construção de conhecimento. As brincadeiras podem estar presentes ou não, desde que associadas ao objetivo dos encontros e não como "anestesias pedagógicas", aplicadas para tornar o conteúdo do ensino "palatável". Lúdico é o processo pedagógico em que há a comunicação, escuta, troca de saberes, participação e em que todos aprendem: alunos e professores. Existe alegria em aprender a qual pode estar aliada à concentração e à disciplina necessárias à realização de um projeto" (TCC 10).

Categoria Geral 2: "Discursos de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre práticas pedagógicas caracterizadas como lúdicas"

"procurei oferecer a esses jovens e adultos incentivos com atividades práticas, que pudessem facilitar a compreensão do conteúdo e incitá-lo a desenvolver interesses variados sobre os distintos temas programados" (TCC 1).

"Desse modo, buscando alternativas para os métodos convencionais de ensino, que tem no Livro Didático seu principal apoio, ao longo dos Estágios de Docência" (TCC 1).

"procurei inserir nomeu planejamento de ensino – como estratégia de ensino – muitos jogos e materiais didáticos alternativos com a intenção de facilitar a compreensão do conteúdo e instigar o interesse naqueles envolvidos no processo educativo" (TCC 1).

"a inserção de atividades lúdicas no âmbito do trabalho escolar pode implicar em interações mais criativas entre os conteúdos escolares e os saberes cotidianos dos alunos" (TCC 1).

"o interesse dos professores por inserir atividades lúdicas no cotidiano escolar pode contribuir para o enriquecimento de suas aulas, uma vez que a integração dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico pode tornar o processo de aprender mais atrativo,

prazeroso, motivador e significativo para os estudantes" (TCC 1).

"mesmo as atividades lúdicas que não tem objetivo ditático são importantes para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. Esse tipo de dinâmica, além de promover uma maior interação entre crianças, e entre elas e o professor" (TCC 1).

"não se pode negar os inúmeros benefícios que os jogos, as brincadeiras, assim como outras atividades ditas lúdicas trazem ao indivíduo, visto que essas dinâmicas extremamente importantes para o desenvolvimento físico e mental. Além disso, possibilitam inúmeras aprendizagens, ao mesmo tempo em que os sujeitos sentem prazer e divertimento ao realizá-las" (TCC 1).

"os momentos lúdicos tornam-se reduzidos e restringidos ao tempo de recreio, durante as aulas de Educação Física e ao chegar e sair da escola" (TCC 1).

"Será mesmo que o lúdico está ausente no ambiente escolar ou apenas apagado? Está sendo deixado de lado? Podemos resgatar a dimensão lúdica nas tarefas escolares?" (TCC 1).

"É importante buscar alternativas que possam minimizar esses problemas encontrados no cotidiano escolar e que possam vir a contribuir para os processos de ensino e aprendizagem dos conteúdos de Ciências Naturais" (TCC 1).

"Portanto, a inclusão de atividades com aulas experimentais, aulas no pátio escolar ou em outros ambientes externos à escola, atividades de pesquisa em laboratório, trabalhos em pequenos grupos, jogos, brincadeiras, observação de seres vivos, bem como o uso de aparatos técnicos ou tecnológicos como alternativas que incitam nos alunos o interesse e o apego aos conteúdos, atribuindo sentidos à natureza e à ciência que, utilizando apenas o Livro Didático, não são passíveis de serem gerados nos estudantes" (TCC 1).

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

“Além disso, oportuniza aos alunos um contato maior e uma familiarização com ambiente que os circundas, possibilitando o estabelecimento de relações entre o conteúdo estudado e os fenômenos que encontram na natureza” (TCC 1).

“essas atividades desenvolvidas nas oficinas despertaram várias emoções novas nos alunos ao interagirem com o ambiente sensorial, tais como entusiasmo, contentamento, alegria e prazer” (TCC 1).

“Avaliar e quantificar a aprendizagem de conteúdos das Ciências Naturais apresentada pelos alunos participantes das oficinas, durante o reduzido tempo de observação, é um exercício de análise, no mínimo, complexo, não tangível, mas alguns aspectos foram visíveis aos olhos do pesquisador. Entre eles, destacam-se algumas mudanças de conduta e atitude de alguns alunos, bem como as relações cognitivas entre conteúdos e vida cotidiana. Os alunos demonstram estar aprendendo, cada um ao seu modo e no seu tempo, os conteúdos de Ciências por meio das oficinas lúdicas” (TCC 1).

“Mesmo assim, não foi nada fácil determinar com precisão o entendimento dos alunos, e avaliar o quanto os mesmos aprendem nas oficinas” (TCC 1).

“práticas pedagógicas de caráter lúdico apresentam um potencial capaz de transformar o espaço escolar” (TCC 1).

“essas dinâmicas podem ser consideradas um caminho teórico metodológico de significativa relevância o ensino-aprendizagem em Ciências Naturais, visto que um dos grandes desafios dos professores é contagiar os alunos com o desejo de aprender” (TCC 1).

“A aplicação de atividades lúdicas dentro do processo de aprendizagem não deve ser algo tão inaceitável. Contudo, quando proposto como método avaliativo, o lúdico não é encarado como algo “sério”. Além disso, a cobrança exercida pelos pais dos alunos para que estes sejam cobrados com a devida eficácia reforça a ideia de que brincadeiras e avaliação são coisas que não se misturam” (TCC 2).

“acredito, com a elaboração desse trabalho, que o lúdico possui muitos aspectos positivos que podem ser aproveitados como ferramenta no momento avaliativo” (TCC 2).

“uma das principais contribuições da atividade lúdica talvez seja a dinâmica espontânea que ela pode gerar como os que a praticam” (TCC 2).

“jogos e brincadeiras permitem que o mesmo expresse seu conhecimento de maneira espontânea, agradável e (quando bem aplicada) consolidada” (TCC 2).

“vejo que o lúdico pode ser usado tanto como uma dinâmica para aproximar o aluno do conteúdo e do professor quanto um meio avaliativo em que o discente pode demonstrar que aprendeu de um modo dinâmico e qualitativo. Através do jogo e da brincadeira os professores tem disponível um meio extremamente alternativo e válido de avaliar o conhecimento do aluno sobre seu conteúdo, partindo do pressuposto que dificilmente a turma rejeita uma atividade nesse patamar, uma vez que proposta pelo docente. Propor jogos e brincadeiras pode resultar em uma melhor aceitação do docente pela turma (também pelas turmas agitadas e indisciplinadas) além do fato de que o docente disponibiliza o conteúdo de diferentes maneiras para que seus alunos possam captá-lo e inclusive reproduzi-lo da melhor forma possível. A lembrança da criança se reforça nas ações em que ela tem prazer em fazer” (TCC 2).

“acredito que o emprego mais frequente do lúdico pelos professores auxilie a despertar, a melhorar, a desenvolver e a avaliar mais dinamicamente seus alunos. Jogos e brincadeiras permitem explorar outras habilidades do aluno, entre elas, porque não, sua habilidade em mostrar que aprendeu de uma maneira espontânea e dinâmica” (TCC 2).

“Outro aspecto positivamente relevante que pode ser obtido através do emprego de atividades lúdicas em momentos de sala de aula – incluo aqui os avaliativos também – é a mudança da interpretação da figura docente pelo aluno de um preceptor essencial deles para um participante da brincadeira” (TCC 2).

“Caso a brincadeira seja classificada como um método avaliativo pelo professor, por meio dela, o aluno transpõe possíveis impasses que são cabíveis de apresentar quando, por exemplo, realiza uma prova ou trabalho de pesquisa. Nesse caso, o docente abdica em ser o mentor da situação para ser mais um participante da brincadeira. Com certeza, isso fortalece a relação professor-aluno e desmistifica para o último a avaliação escolar mostrando que ela pode ser algo divertido” (TCC 2).

“A ideia central desse trabalho de conclusão teve origem no sucesso que obtive em aplicar momentos lúdicos no processo avaliativo no meu Estágio Docente em Ciências” (TCC 2).

“Também se confirma que jogos e brincadeiras não tem estado tão próximos dos momentos de sala de aula desses discentes, muito menos próximos das avaliações que seus professores os submetem” (TCC 2).

“Portanto se faz necessária a emergência de trabalhos (de formação continuada, por exemplo) com os professores e supervisores escolares para que estes analisem e interpretem com mais atenção os anseios dos seus alunos com relação ao “demonstrar que aprendeu”. Jogos e brincadeiras são ótimos recursos para aprender conteúdos e também podem ser usados como um representável requisito dentro do processo avaliativo” (TCC 2).

“devido à agitação de alguns alunos que compõem o corpo discente, muitos professores evitam utilizar jogos nas salas de aula” (TCC 3).

“muitas atividades que poderiam ser classificadas como lúdicas, como o jogo e as aulas práticas, perdem parte de sua identidade dentro da sala de aula, pois não apresentam a espontaneidade, nem a liberdade que poderiam” (TCC 3).

“As aulas práticas participativas, diferentemente das aulas demonstrativas, apresentam um caráter lúdico, o qual se assemelha ao jogo, pois o aluno é livre para raciocinar em cima dos dados apresentados pelo professor e citar hipóteses para explicar o motivo de ter obtido determinado resultado” (TCC 3).

“Apesar da importância dos jogos e das aulas práticas para o aprendizado, notei que a maioria dos professores que conheci ao longo do curso não utiliza estes recursos em sala de aula” (TCC 3).

“Minha turma era um pouco agitada, mas houve diversos momentos em que todos prestavam atenção às minhas explicações e ficavam em silêncio. A matéria que lecionei foi a composição das células. Nessa turma eu utilizava, principalmente o quadro branco e polígrafos. No entanto, para tentar minimizar a abstração do assunto trabalhado, montei com a turma um modelo de célula , que utilizou massinha de modelar e gel de cabelo. Os alunos

modelaram a massinha para formar as organelas de acordo com minhas instruções e, juntos, ao final da aula, montamos uma célula animal e outra vegetal. A dinâmica foi muito divertida e proveitosa par mim e para os alunos. Além disso, fiz um jogo de tabuleiro para uma aula de revisão e um cartaz representando uma célula junto com os alunos para diversificar um pouco os métodos das aulas" (TCC 3).

"A resposta dos alunos às aulas diferentes era muito positiva, pois eles se mostravam interessados e realizavam tudo o que lhes era pedido. Na aula do jogo de revisão a maioria dos alunos se envolveu durante toda a atividade. O tabuleiro e as perguntas foram levados prontos à aula, mas as regras do jogo foram definidas juntamente com a turma, o que fez com que todos as respeitassem" (TCC 3).

"acredito que, por mais que no momento da execução a aula pareça não ter funcionado como planejado, o simples fato de existirem aulas diferentes já fazia com que os alunos se interessassem mais pelas aulas de ciência em geral" (TCC 3).

"Em nenhuma das aulas que observei, ela realizou jogos, experiências ou qualquer outra atividade que possa ser considerada lúdica. Esse fator, ao final do estágio, deixou-me curiosa, porque eu havia tido experiências muito positivas com a utilização dessas dinâmicas na mesma turma, durante o estágio referido" (TCC 3).

"Devido à grande conversa e interrupções da aula, muitas atividades que eu gostaria de ter realizado, não o fiz por medo de perder o controle que eu tinha da turma, ou porque não daria tempo dente os períodos que eu dispunha. Eu gostaria de ter realizado um jogo ou uma atividade mais lúdica e dinâmica durante meu estágio, mas pelos temores que já mencionei, não o fiz. Acredito que esse estágio tenha sido bom para os alunos, mas para mim ele foi muito difícil, pois me senti presa a um cronograma imposto pela escola. Nesse aspecto o estágio gerou estresse e frustação, os quais me fizeram refletir principalmente sobre o assunto aqui apresentado" (TCC 3).

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

atividades lúdicas apenas com turmas que se aproximam de um modelo de comportamento desejável, as ditas "turmas calmas". Entretanto, as turmas agitadas precisam muitas vezes de uma atividade menos controlada e mais espontânea, para que estas possam utilizar positivamente sua agitação" (TCC 3).

"é possível dizer que a escola exerce um importante papel na formação da moral, porque é nela que se reúnem muitas crianças de faixa etária e níveis de desenvolvimento próximos, possibilitando um número infinito de relações interpessoais. Ainda , para algumas crianças a escola é o único espaço de interação social, dessa forma, é neste local que elas devem aprender a conviver em sociedade. A própria indisciplina é uma demonstração da falta de respeito às regras, tornando a escola responsável por trabalhar a moral necessária à vida em sociedade. Assim, se faz necessário promover a convivência entre os alunos e a aprendizagem da moral através de atividades em grupo, tais como o jogo" (TCC 3).

"Minha escolha se deve principalmente à importância de estudos que investiguem o modo de ação dos professores frente às turmas por eles consideradas indisciplinadas, especialmente em situações que fujam ao ensino escolar clássico. Tendo conhecimento da realidade de alguns professores, podemos entender melhor o problema e, assim, buscar novos métodos para que atividades mais dinâmicas, como jogos, se tornem parte do cotidiano dessas turmas" (TCC 3).

"é válido refletir sobre as implicações de realizar aulas práticas e jogos em sala de aula e discutir a importância dos mesmos para o processo de aprendizagem escolar. Devido à existência de um protocolo a ser seguido nas aulas práticas e de regras para a realização dos jogos, estes exercem papel muito importante na autodisciplina dos alunos e podem ainda regular o comportamento social dos mesmos. Assim o jogo e as experiências podem ter um efeito positivo em turmas agitadas e indisciplinadas, pois exercem um papel disciplinador nesses alunos" (TCC 3).

"conhecerem a importância do jogo para a aprendizagem, isso não significa que eles saibam como realizá-las respeitando suas características primárias, tais como ser uma ação livre, improdutiva, imprevisível, simbólica e regulamentada" (TCC 3).

"Realizar atividades práticas em sala de aula com caráter lúdico é muito difícil, pois implica em reservar um tempo em sala de aula apenas para a realização dessas atividades, o qual pode ser maior que o previamente planejado" (TCC 3).

"Ainda assim, a imprevisibilidade e a incerteza dos resultados dessas atividades podem ser muito frustrantes para o professor, pois implicam em reconhecer o limitado controle que eles tem sobre a aprendizagem que essas atividades proporcionarão a seus alunos. A agitação que esse tipo de atividade gera na turma pode ser bastante intimidante ao professor, pois vai de encontro à autoridade que esse busca manter frente a seus alunos. Essa perspectiva de perda de controle sobre o comportamento da turma e sobre os resultados da atividade são grandes desafios ao professor e, por isso, muitos optam por não realizar tais atividades, especialmente em turmas já consideradas agitadas" (TCC 3).

"O ambiente no qual o aluno é criado influencia de forma determinante seu comportamento e sua forma de se relacionar com os outros alunos quando esse começa a frequentar o ambiente escolar. Alunos que convivem em ambientes violentos e desestruturados tendem a ter dificuldades de socialização na escola, pois também apresentam comportamento violento e baixa auto-estima. A escola deve refletir e discutir sobre essas questões que compõem o cotidiano dos alunos, uma vez que ela é o maior universo de socialização e educação da maioria destes. Logo, cabe aos professores ensinar também valores éticos e morais, bem como auxiliá-los a elevar sua auto-estima. Os jogos de regra, nessa perspectiva, são muito úteis, pois além de auxiliar na elevação da auto-estima, também estimulam outras questões como: controle da ansiedade, estipulação de limites, formas de lidar com frustações e desenvolvimento de autonomia" (TCC 3).

"Muitas das professoras entrevistadas não utilizam jogos com suas turmas e algumas não o fazem por causa do comportamento dos alunos, o qual é descrito como violento ou agitado" (TCC 3).

"o jogo apresenta a característica de estimular o aluno a conviver bem com outras crianças, principalmente através dos jogos de regra. Sendo assim, nessas turmas agitadas e também nas violentas, os jogos podem ser uma ótima forma de ensinar os alunos a terem mais paciência, concentração, limites e respeito entre si" (TCC 3).

"Logo, a agitação dos alunos pode ter um papel decisivo para as professoras que consideram as aulas práticas e os jogos como dinâmicas acessórias e não como fundamentais para o aprendizado escolar" (TCC 3).

"Através destas, a agitação passa a ser usada na criação de hipóteses e no desenvolvimento de jogos, o que gera toda a atividade espontânea e criativa que é característica dos jogos e importante para o processo de aprendizagem" (TCC 3).

"Os jogos e as aulas práticas são ótimas estratégias para aproveitar e estimular essa criatividade e trabalho mental dos alunos. No entanto, ao contrário do que se pode pensar, essas atividades também podem desempenhar um importante papel na educação de jovens indisciplinados e ate violentos. Disciplina é algo que se aprende, assim como autodisciplina exige muita prática" (TCC 3).

"a educação moral na escola é muito importante, e essa educação pode ser alcançada através de muitas dinâmicas, dentre elas os jogos de regra" (TCC 3).

"os jogos em grupo e os jogos de regra tornam-se, nesse contexto, uma ferramenta fundamental para o ensino da moral às crianças, pois é através deles que elas começam a descobrir o significado das regras, como estas são formadas e para que elas servem. Entendendo que as regras são convenções existentes para regular o comportamento de determinado grupo em uma situação específica, a moral se torna algo que faz sentido para a criança e adolescente. Uma vez que os jogos de regras impõem o desfio de superação de si mesmo e do outro, eles também estimulam o espírito competitivo" (TCC 3).

"Assim, é possível dizer que o uso de atividades práticas é importante para a aprendizagem dos conteúdos, das regras de convivência e para o desenvolvimento da concentração e autocontrole. O não uso dessas atividades por causa do comportamento dos alunos acarreta na maior dificuldade de trabalhar com essas turmas" (TCC 3).

"A maioria dos professores desconhece o papel do jogo na socialização e disciplina e, juntando como medo de perder o controle de seus alunos, evitam realiza-los com suas turmas agitadas ou indisciplinadas. Essa falta de conhecimento pode ser um reflexo da formação dessas profissionais ou da sua personalidade. Contudo, independente do motivo, se faz

necessário que esse conhecimento se propague e que os professores passem a ver o jogo como uma ferramenta no trabalho com alunos considerados difíceis" (TCC 3).

"Já era, neste tempo, adepto da utilização de jogos em sala de aula, além do desenvolvimento de trabalhos em grupo, da interação entre educandos de diferentes séries e entre educadores de disciplinas com propostas, objetivos e temáticas afins. Além disso, durante os encontros de assessoramento e orientação da professora, na disciplina EDU02X18 - Estágio de Docência em Ciências, e através do necessário planejamento das aulas para a 7ª série, pude aprender diversas dinâmicas que implicavam na importância do uso de materiais diversificados com a turma. Incluindo a prática de abordagens que conduzissem à concentração, à descontração e à aprendizagem de conteúdos de forma menos exaustiva e expositiva" (TCC 4).

"os jogos podem ser elaborados na intenção de ensinar e brincar ao mesmo tempo. Podem ser, então, instrumentos para mostrar aos educandos que tipos de problema precisam resolver para construir determinados conhecimentos, principalmente quando ocorre uma aproximação entre os conteúdos escolares e a realidade dos educandos" (TCC 4).

"A sala de aula é lugar de brincar se o educador consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do educando" (TCC 4).

"Então por que vários educadores resistem à ideia de fazerem uso do jogo? Algumas razões são: a perda do controle da turma, o aumento da perturbação na sala de aula, a não realização do trabalho, acreditar que as crianças não são capazes de aprender umas com as outras, pensar que a preparação consome muito tempo da aula, acreditar que jogos e brincadeiras no ensino de conteúdos são muito complicados. Eu posso dizer, pela experiência que tive com jogos, que esta opção metodológica nem sempre é a mais fácil. Mas temos que considerar qual é o melhor método de ensino para os nossos educandos" (TCC 4).

"faz-se necessário abrir espaço para o jogo; oferecer um ambiente um pouco mais transformável, abrir espaço para a subjetividade, para o novo e o desconhecido" (TCC 4).

"O jogo possibilita a apreensão da realidade de maneira antecipada pelo estudante, ou seja, vivenciar através da brincadeira um problema real sem o desgosto da perda ou do erro concreto e irreparável propiciando a reflexão ao explorar tentativas e acertos para cada

temática" (TCC 4).

"O caráter coletivo do jogo, advindo do consenso das regras, propicia uma assimilação recíproca. Recíproca, pelo sentido de coletividade e de uma regularidade intencionalmente consentida ou buscada, além do que os jogadores podem ou não fazer no contexto do jogo" (TCC 4).

"Para isso buscamos realizar uma discussão sobre a maneira que poderíamos inserir atividades mais lúdicas e atrativa para alunos de escolas públicas onde, muitas vezes, existe estrutura para inovar, porém observa-se que o educador não utiliza ou não sabe utilizar os novos recursos, já que o livro didático, na maioria das vezes, é o recurso mais utilizado por esses professores" (TCC 6).

"Esta proposta de projeto de TCC surgiu através de observações e vivências próprias assim como indagações e conversas com alguns colegas da licenciatura quanto a fazer ou não aulas com jogos. Muitos relataram que, na maior parte das vezes, foi um verdadeiro desastre, principalmente com o Ensino Fundamental (EF), embora não tenham sido de fato eficientes com o Ensino Médio (EM)" (TCC 10).

"Já com a Educação de Jovens e Adultos (EJA), muitas vezes estes licenciandos não se sentiam muito à vontade, constrangiam-se dependendo do jogo ou da brincadeira. Outra situação relatada foi de que mesmo os alunos "adorando" tal tipo de aula, e esta ter fluido consideravelmente bem, ao final, quando aplicado algum exercício com o intuito de avaliar as aprendizagens, constataram que os alunos lembravam muito pouco dos conceitos que estavam envolvidos no jogo ou tinham dificuldades de exprimir suas experiências no jogo" (TCC 10).

"a devida leitura de diferentes referências acerca do lúdico, damo-nos conta do real problema de pesquisa: não o lúdico per se, mas sim, como este está sendo dito, aplicdo e/ou utilizado pelos professores e pelos licenciandos em sua atuação em educação" (TCC 10).

"por que tamanha importância atribuída ao lúdico na educação? Este tem sido tomado nas práticas pedagógicas como "modismo"?" (TCC 10).

“destaca-se a não compreensão por parte dos professores em formação inicial do que pode ser um planejamento lúdico, a execução de aulas lúdicas, a avaliação das aprendizagens dos alunos em uma aula lúdica... Nota-se a supervalorização do lúdico, creditando ao bom professor este tipo de didática” (TCC 10).

“O professor lúdico é considerado como aquele competente em suas aulas e como aquele que consegue atingir todos os alunos em suas conquistas e aprendizagens” (TCC 10).

“Há indícios de que a faculdade de Educação (FACED), que oferece disciplinas de fundamentos da educação assim como disciplinas que envolvem a didática e a pratica docente, realmente consolida a ideia do lúdico na educação, bem como a importância deste, afora saber de qual modo deve-se usá-lo em sala de aula. Os cursos de licenciatura com professores que trabalham com disciplinas voltadas para a atuação em sala de aula também parecem denotar importância ao lúdico na educação” (TCC 10).

APÊNDICE B - Material completo selecionado do Apêndice A resultante da categorização dos TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que compõem o *corpus* documental.

CATEGORIA GERAL 1: **"Discursos de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre a ideia de lúdico"**

"Por que tamanha importância atribuída ao lúdico na educação? Este tem sido tomado nas práticas pedagógicas como 'modismo'?" (TCC10).

"(...) com a devida leitura de diferentes referências acerca do lúdico, damo-nos conta do real problema de pesquisa: não o lúdico per se*, mas sim, como este esta sendo dito, aplicado e/ou utilizado pelos professores e pelos licenciandos em sua atuação em educação"* (TCC10).

"(...) destaca-se a não compreensão por parte dos professores em formação inicial do que pode ser um planejamento lúdico, a execução de aulas lúdicas, a avaliação das aprendizagens dos alunos em uma aula lúdica. (...) Nota-se a supervalorização do lúdico, creditando ao bom professor este tipo de didática" (TCC10).

"Há indícios de que a faculdade de Educação (FACED), que oferece disciplinas de fundamentos da educação assim como disciplinas que envolvem a didática e a prática docente, realmente consolida a ideia do lúdico na educação, bem como a importância deste, afora saber de qual modo deve-se usá-lo em sala de aula. Os cursos de licenciatura com professores que trabalham com disciplinas voltadas para a atuação em sala de aula também parecem denotar importância ao lúdico na educação" (TCC10).

"(...) ao longo da realização da pesquisa, foi e tem sido nada simples determinar, com demasiado rigor, se uma criança está jogando, brincando ou se está apenas participando de uma atividade lúdica ou, até mesmo, se ela está fazendo tudo isso ao mesmo tempo" (TCC1).

"(...) nesta pesquisa e seu produto textual, as palavras jogo, brincadeira, atividades ludiformes, ludicidade, lúdico serão tratadas em um sentido amplo, focando nas suas acepções comuns" (TCC1).

"(...) uma maneira de incitar o desejo pelo aprender nos estudantes é através de atividades lúdicas" (TCC1).

"O lúdico tem o poder de trazer o pensamento da pessoa para o tema de sua atividade" (TCC2).

"(...) jeito lúdico de ser: o sujeito que ri, mantém uma expressão feliz, demonstra prazer naquilo que está fazendo, ao falar brincando faz a aula parecer uma brincadeira. Ao mesmo tempo, os alunos aprendem conhecimentos novos sobre Ciências Naturais" (TCC1).

"uma das principais contribuições da atividade lúdica talvez seja a dinâmica espontânea que ela pode gerar com os que a praticam" (TCC2).

"Na educação, lúdico é o prazer de aprender, é a curiosidade, que leva experimentar, testar, ler, investigar, questionar, envolver-se com o próprio processo de construção de conhecimento. As brincadeiras podem estar presentes ou não, desde que associadas ao objetivo dos encontros e não como "anestesias pedagógicas", aplicadas para tornar o conteúdo do ensino "palatável". Lúdico é o processo pedagógico em que há a comunicação, escuta, troca de saberes, participação e em que todos aprendem: alunos e professores. Existe alegria em aprender a qual pode estar aliada à concentração e à disciplina necessárias à realização de um projeto" (TCC10).

<u>CATEGORIA GERAL 2</u>: "Discursos de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre práticas pedagógicas caracterizadas como lúdicas"

"fazendo uma reflexão sobre as práticas de ensino, pude perceber o quão importantes são as atividades lúdicas e como elas acabam influenciando positivamente tanto no processo interativo e relacional do professor e dos alunos, quanto no processo de incorporação das aprendizagens geradas através da relação alunos-conteúdos" (TCC1).

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

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

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

"(...) possibilitam inúmeras aprendizagens, ao mesmo tempo em que os sujeitos sentem prazer e divertimento ao realizá-las" (TCC1).

"práticas pedagógicas de caráter lúdico apresentam um potencial capaz de transformar o espaço escolar" (TCC1).

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

"as atividades pedagógicas alternativas com caráter lúdico aplicam diferentes métodos ativos, viabilizando que os estudantes sejam sujeitos do processo de aquisição das suas aprendizagens. São atividades mais atrativas e prazerosas que acabam estimulando as experimentações e invenções dos alunos"(TCC1).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"a busca por alternativas para o ensino superficial e transmissivo dos conteúdos de Ciências Naturais é a mais efetiva forma de inserção de atividades lúdicas na organização dos trabalhos de ensinar e aprender" (TCC1).

"(...) procurei inserir no meu planejamento de ensino – como estratégia de ensino – muitos jogos e materiais didáticos alternativos com a intenção de facilitar a compreensão do conteúdo e instigar o interesse naqueles envolvidos no processo educativo" (TCC1).

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

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

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

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

“jogos e brincadeiras permitem que o aluno expresse seu conhecimento de maneira espontânea, agradável e (quando bem aplicada) consolidada” (TCC2).

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

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

“As aulas práticas participativas, diferentemente das aulas demonstrativas, apresentam um caráter lúdico, o qual se assemelha ao jogo, pois o aluno é livre para raciocinar em cima dos dados apresentados pelo professor e citar hipóteses para explicar o motivo de ter obtido determinado resultado” (TCC3).

“A matéria que lecionei foi a composição das células. Nessa turma eu utilizava, principalmente o quadro branco e polígrafos. No entanto, para tentar minimizar a abstração do assunto trabalhado, montei com a turma um modelo de célula , que utilizou massinha de modelar e gel de cabelo. Os alunos modelaram a massinha para formar as organelas de acordo com minhas instruções e, juntos, ao final da aula, montamos uma célula animal e outra vegetal. A dinâmica foi muito divertida e proveitosa par mim e para os alunos. Além disso, fiz um jogo de tabuleiro para uma aula de revisão e um cartaz representando uma célula junto com os alunos para diversificar um pouco os métodos das aulas” (TCC3).

“Acredito que, por mais que no momento da execução a aula pareça não ter funcionado como planejado, o simples fato de existirem aulas diferentes já fazia com que os alunos se

interessassem mais pelas aulas de ciência em geral" (TCC3).

"É válido refletir sobre as implicações de realizar aulas práticas e jogos em sala de aula e discutir a importância dos mesmos para o processo de aprendizagem escolar. Devido à existência de um protocolo a ser seguido nas aulas práticas e de regras para a realização dos jogos, estes exercem papel muito importante na autodisciplina dos alunos e podem ainda regular o comportamento social dos mesmos. Assim o jogo e as experiências podem ter um efeito positivo em turmas agitadas e indisciplinadas, pois exercem um papel disciplinador nesses alunos" (TCC3).

"o jogo apresenta a característica de estimular o aluno a conviver bem com outras crianças, principalmente através dos jogos de regra. Sendo assim, nessas turmas agitadas e também nas violentas, os jogos podem ser uma ótima forma de ensinar os alunos a terem mais paciência, concentração, limites e respeito entre si" (TCC3).

"Os jogos e as aulas práticas são ótimas estratégias para aproveitar e estimular essa criatividade e trabalho mental dos alunos. No entanto, ao contrário do que se pode pensar, essas atividades também podem desempenhar um importante papel na educação de jovens indisciplinados e ate violentos. Disciplina é algo que se aprende, assim como autodisciplina exige muita prática" (TCC3).

"Os jogos possuem um grande valor educacional, pois aumentam o significado das situações de aprendizagem escolar, que na maioria das vezes, são abstratas para os educandos" (TCC4).

"Os jogos podem ser elaborados na intenção de ensinar e brincar ao mesmo tempo. Podem ser, então, instrumentos para mostrar aos educandos que tipos de problema precisam resolver para construir determinados conhecimentos, principalmente quando ocorre uma aproximação entre os conteúdos escolares e a realidade dos educandos" (TCC4).

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

com o Ensino Médio (EM)" (TCC10).

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

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

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

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

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

"Essa característica de uma turma pode influenciar muito a escolha dos métodos de ensinos que o professor irá aplicar na mesma, sendo que este pode eventualmente evitar a utilização de jogos por medo de que a agitação sobreponha seu controle da turma, como ocorreu comigo no meu último estágio. Dessa forma, muitos professores realizam jogos e outras atividades lúdicas apenas com turmas que se aproximam de um modelo de comportamento

desejável, as ditas "turmas calmas" (TCC3).

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

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

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

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

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

"Faz-se necessário abrir espaço para o jogo; oferecer um ambiente um pouco mais transformável, abrir espaço para a subjetividade, para o novo e o desconhecido" (TCC4).

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

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

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

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

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

“Vejo que o lúdico pode ser usado tanto como uma dinâmica para aproximar o aluno do conteúdo e do professor quanto um meio avaliativo em que o discente pode demonstrar que aprendeu de um modo dinâmico e qualitativo” (TCC2).

APÊNDICE C - Material completo selecionado do Apêndice B e agrupado nas subcategorias resultantes da categorização dos TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul que compõem o *corpus* documental.

<u>CATEGORIA GERAL 1</u>: **"Discursos de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre a ideia de lúdico"**
Subcategoria 1.1: "Estranhando as práticas pedagógicas lúdicas"

"Por que tamanha importância atribuída ao lúdico na educação? Este tem sido tomado nas práticas pedagógicas como 'modismo'?" (TCC10).

"(...) com a devida leitura de diferentes referências acerca do lúdico, damo-nos conta do real problema de pesquisa: não o lúdico per se*, mas sim, como este esta sendo dito, aplicado e/ou utilizado pelos professores e pelos licenciandos em sua atuação em educação"* (TCC10).

"(...) destaca-se a não compreensão por parte dos professores em formação inicial do que pode ser um planejamento lúdico, a execução de aulas lúdicas, a avaliação das aprendizagens dos alunos em uma aula lúdica. (...) Nota-se a supervalorização do lúdico, creditando ao bom professor este tipo de didática" (TCC10).

"Há indícios de que a faculdade de Educação (FACED), que oferece disciplinas de fundamentos da educação assim como disciplinas que envolvem a didática e a prática docente, realmente consolida a ideia do lúdico na educação, bem como a importância deste, afora saber de qual modo deve-se usá-lo em sala de aula. Os cursos de licenciatura com professores que trabalham com disciplinas voltadas para a atuação em sala de aula também parecem denotar importância ao lúdico na educação" (TCC10).

Subcategoria 1.2: "Mas, o que é mesmo o lúdico?..."

"(...) ao longo da realização da pesquisa, ***foi e tem sido nada simples determinar, com demasiado rigor,*** *se uma criança está jogando, brincando ou se está apenas participando de uma atividade lúdica ou, até mesmo, se ela está fazendo tudo isso ao mesmo tempo"* (TCC1).

"(...) nesta pesquisa e seu produto textual, as palavras jogo, brincadeira, atividades ludiformes, ludicidade, lúdico ***serão tratadas em um sentido amplo, focando nas suas acepções comuns****"* (TCC1).

"(...) uma maneira de ***incitar o desejo pelo aprender*** *nos estudantes é através de atividades lúdicas"* (TCC1).

"O lúdico ***tem o poder*** *de trazer o pensamento da pessoa para o tema de sua atividade"* (TCC2).

"(...) jeito lúdico de ser: o sujeito que ri, mantém uma expressão feliz, demonstra prazer naquilo que está fazendo, ao falar brincando faz a aula parecer uma brincadeira. Ao mesmo tempo, os alunos aprendem conhecimentos novos sobre Ciências Naturais" (TCC1).

"uma das principais contribuições da atividade lúdica talvez seja a dinâmica espontânea que ela pode gerar com os que a praticam" (TCC2).

"Na educação, lúdico é o prazer de aprender, é a curiosidade, que leva experimentar, testar, ler, investigar, questionar, envolver-se com o próprio processo de construção de conhecimento. As brincadeiras podem estar presentes ou não, desde que associadas ao objetivo dos encontros e não como "anestesias pedagógicas", aplicadas para tornar o conteúdo do ensino "palatável". Lúdico é o processo pedagógico em que há a comunicação, escuta, troca de saberes, participação e em que todos aprendem: alunos e professores. Existe alegria em aprender a qual pode estar aliada à concentração e à disciplina necessárias à realização de um projeto" (TCC10).

<u>CATEGORIA GERAL 2</u>: "Discursos de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre práticas pedagógicas caracterizadas como lúdicas"

Subcategoria 2.1: "As práticas pedagógicas lúdicas facilitam o aprender e o ensinar em Ciências e Biologia..."

"fazendo uma reflexão sobre as práticas de ensino, pude perceber ***o quão importantes são as atividades lúdicas e como elas acabam influenciando positivamente*** *tanto no* ***processo interativo e relacional*** *do professor e dos alunos, quanto no processo de incorporação das aprendizagens geradas através da relação alunos-conteúdos"* (TCC1).

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

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

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

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

"práticas pedagógicas de caráter lúdico ***apresentam um potencial capaz de transformar o espaço escolar****"* (TCC1).

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

"as atividades pedagógicas alternativas com caráter lúdico aplicam diferentes métodos ativos, ***viabilizando*** *que os estudantes sejam sujeitos do processo de aquisição das suas aprendizagens. São atividades mais atrativas e prazerosas que* ***acabam estimulando as experimentações e invenções dos alunos****"*(TCC1).

"(...) oportuniza aos alunos um contato maior e uma familiarização com ambiente que os circundas, ***possibilitando o estabelecimento de relações*** *entre o conteúdo estudado e os*

fenômenos que encontram na natureza"(TCC1).

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

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

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

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

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

Subcategoria 2.2: "O lúdico deve ser inserido no planejamento da escola e das atividades em sala de aula!"

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

"(...) é possível perceber que o lúdico vem sendo deixado de lado já nas escolas de educação infantil brasileiras e nas séries iniciais e finais do Ensino Fundamental, estando praticamente

ausente no cotidiano escolar" (TCC1).

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

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

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

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

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

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

"a busca por alternativas para o ensino superficial e transmissivo dos conteúdos de Ciências Naturais ***é a mais efetiva forma de inserção de atividades lúdicas*** *na organização dos trabalhos de ensinar e aprender"* (TCC1).

"(...) procurei inserir no meu planejamento de ensino – como estratégia de ensino – muitos jogos e materiais didáticos alternativos ***com a intenção de facilitar a compreensão do conteúdo e instigar o interesse naqueles envolvidos no processo educativo****"* (TCC1).

Subcategoria 2.3: “Exemplificando e dando sentido para práticas pedagógicas lúdicas...”

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

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

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

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

*“****jogose brincadeiras permitem*** *que o aluno expresse seu conhecimento de maneira espontânea, agradável e (quando bem aplicada) consolidada”* (TCC2).

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

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

ela tem prazer em fazer" (TCC2).

"As ***aulas práticas participativas****, diferentemente das aulas demonstrativas,* ***apresentam um caráter lúdico, o qual se assemelha ao jogo****, pois o aluno é livre para raciocinar em cima dos dados apresentados pelo professor e citar hipóteses para explicar o motivo de ter obtido determinado resultado"* (TCC3).

"A matéria que lecionei foi a composição das células. Nessa turma eu utilizava, principalmente o quadro branco e polígrafos. No entanto, ***para tentar minimizar a abstração do assunto trabalhado****,* ***montei com a turma um modelo de célula*** *, que utilizou massinha de modelar e gel de cabelo. Os alunos modelaram a massinha para formar as organelas de acordo com minhas instruções e, juntos, ao final da aula, montamos uma célula animal e outra vegetal.* ***A dinâmica foi muito divertida*** *e proveitosa par mim e para os alunos. Além disso,* ***fiz um jogo de tabuleiro*** *para uma aula de revisão e um cartaz representando uma célula junto com os alunos para diversificar um pouco os métodos das aulas"* (TCC3).

"Acredito que, por mais que no momento da execução a aula pareça não ter funcionado como planejado, o simples fato de existirem ***aulas diferentes*** *já fazia com que os alunos se interessassem mais pelas aulas de ciência em geral"* (TCC3).

"É válido refletir sobre as implicações de realizar ***aulas práticas e jogos em sala de aula*** *e discutir a importância dos mesmos para o processo de aprendizagem escolar. Devido à existência de um protocolo a ser seguido nas aulas práticas e de regras para a realização dos jogos,* ***estes exercem papel muito importante na autodisciplina dos alunos e podem ainda regular o comportamento social dos mesmos****. Assim* ***o jogo*** *e* ***as experiências*** *podem ter um* ***efeito positivo em turmas agitadas e indisciplinadas****, pois* ***exercem um papel disciplinador*** *nesses alunos"* (TCC3).

"o ***jogo*** *apresenta a característica de estimular o aluno a conviver bem com outras crianças, principalmente através dos jogos de regra. Sendo assim, nessas turmas agitadas e também nas violentas,* ***os jogos podem ser uma ótima forma de ensinar os alunos a terem mais paciência, concentração, limites e respeito entre si****"* (TCC3).

*"Os **jogos** e as **aulas práticas** são ótimas estratégias para aproveitar e estimular essa criatividade e trabalho mental dos alunos. No entanto, ao contrário do que se pode pensar, **essas atividades também podem desempenhar um importante papel na educação de jovens indisciplinados e ate violentos**. Disciplina é algo que se aprende, assim como autodisciplina exige muita prática"* (TCC3).

*"Os **jogos** possuem um grande valor educacional, pois **aumentam o significado das situações de aprendizagem escolar**, que na maioria das vezes, são abstratas para os educandos"* (TCC4).

*"Os **jogos** podem ser elaborados na intenção de ensinar e brincar ao mesmo tempo. Podem ser, então, instrumentos para mostrar aos educandos que tipos de problema precisam resolver para construir determinados conhecimentos, principalmente quando ocorre uma aproximação entre os conteúdos escolares e a realidade dos educandos"* (TCC4).

Subcategoria 2.4: "Não é nada fácil trabalhar com o lúdico!"

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

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

*"não é difícil convencer os professores da importância que o lúdico exerce dentro do desenvolvimento humano. **Mas, convencê-lo de tal importância no processo de aprendizagem é que se torna uma tarefa complicada**. Muitos deles embasam seus*

argumentos na separação dos momentos de brincar e momentos de aprender – como se o brincar estivesse indo contra os princípios do ensino e vice-versa" (TCC2).

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

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

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

"Essa característica de uma turma pode influenciar muito a escolha dos métodos de ensinos que o professor irá aplicar na mesma, sendo que ***este pode eventualmente evitar a utilização de jogos por medo de que a agitação sobreponha seu controle da turma****, como ocorreu comigo no meu último estágio. Dessa forma,* ***muitos professores realizam jogos e outras atividades lúdicas apenas com turmas que se aproximam de um modelo de comportamento desejável, as ditas "turmas calmas****"* (TCC3).

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

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

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

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

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

"Faz-se necessário abrir espaço para o jogo; oferecer um ambiente um pouco mais transformável, abrir espaço para a subjetividade, para o novo e o desconhecido" (TCC4).

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

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

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

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

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

"Vejo que o lúdico pode ser usado tanto como uma ***dinâmica*** *para aproximar o aluno do conteúdo e do professor quanto* ***um meio avaliativo*** *em que o discente pode demonstrar que aprendeu* ***de um modo dinâmico e qualitativo****"* (TCC2).