

AVALIAÇÃO DA UTILIZAÇÃO DA PERSPECTIVA LÚDICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA ESCOLA.

DÉBORAH TROTA FARIAS DE ALBERNAZ¹; GIOVANNA RODRIGUES ROGINA DIAS²; ADRIANA LOURENÇO DA SILVA³; MÁRCIA LUCIANA FARIAS DA SILVA⁴; GIOVANA DUZZO GAMARO⁵;

¹Universidade Federal de Pelotas – trotadeborah@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – giovanna_rogina@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – adrilourenco@gmail.com

⁴Escola Municipal Ferreira Vianna – marciaf_s@hotmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – giovanagamaro@hotmail.com

1. APRESENTAÇÃO

A neurociência tem demonstrado que o conhecimento e o aprendizado são dinâmicos e que estímulos externos aumentam a capacidade cognitiva, sendo importante em todo período escolar. A aprendizagem e cognição são as novas formas de compreender o processo do ciclo do aprendizado, onde ocorre o entender, o aprender e o fixar (COSENZA, 2011).

As ferramentas didático-pedagógicas estimulam o cognitivo dos alunos durante o processo de ensino-aprendizagem. Neste contexto, a utilização de atividades lúdicas pode ser considerada promissora na contribuição da melhoria da qualidade escolar, uma vez que, propicia o aprendizado de conteúdos didáticos (SILVA et al., 2015).

Novas sinapses são desenvolvidas quando aprendemos coisas novas, por exemplo, atividades como leitura, palavras cruzadas, jogos, experimentar caminhos desconhecidos, entre outras (RACHID, 2012). Quanto mais densa é a conexão cerebral, maior nossa capacidade de abstração e concepção.

Segundo Rachid (2012), a aplicação de uma abordagem lúdica propõe o desenvolvimento de todas as habilidades pertencentes ao mundo contemporâneo, ou seja, aos aspectos cognitivos, emocionais e éticos. Dessa forma, os estudantes serão capazes de pensar de forma investigativa, de estabelecer conclusões lógicas e de comunicar-se com clareza e coerência.

Nesse contexto, o objetivo do presente trabalho foi avaliar a utilização de atividades lúdicas, aplicadas aos estudantes do 9º ano da Escola Municipal Ferreira Vianna, como ferramenta de auxílio ao ensino de neurociências.

2. DESENVOLVIMENTO

As atividades propostas faziam parte de uma ação do projeto de extensão “Descobrimos a Ciência na Escola” e buscavam despertar o interesse dos alunos acerca da neurociência, assim como, promover o uso de atividades lúdicas que envolviam o estímulo da memória, motricidade e raciocínio lógico. A ação foi realizada na Escola Municipal Ferreira Vianna, com 11 estudantes do 9º ano, com idades entre



14 e 15 anos durante o período de 2 horas. No início, ministrou-se uma palestra onde introduziu-se os alunos aos conceitos básicos da neurociência: o cérebro e suas funções e as áreas do encéfalo envolvidas nas atividades realizadas posteriormente. Foram realizados testes individuais de memória e raciocínio lógico na forma de jogos, assim como, dinâmicas de grupo que visavam estímulos sensoriais de raciocínio rápido e coordenação motora.

Após as mesmas, aplicou-se um questionário conforme a tabela abaixo com objetivo de avaliar a efetividade das atividades propostas e os conhecimentos adquiridos pelos alunos.

Tabela 1: Questionário referente às atividades aplicadas.

Questões
1.Qual a unidade básica do sistema nervoso? () Cérebro () Neurônio
2.Quando assistimos a um filme de terror sentimos medo. Qual a estrutura do cérebro responsável por esta sensação? () Córtex () Amígdala () Cerebelo () Tronco cerebral
3.A memória e a coordenação motora estão associadas respectivamente com qual área cerebral? () Sensorial e Motora () Motora e Sensorial () Pré-frontal e Motora
4.Nas atividades fora da sala de aula, quais áreas do cérebro são ativadas? () Córtex pré-frontal () Cerebelo () Amígdala () Tronco cerebral
5.Você gostaria de realizar mais atividades desse tipo em sua sala de aula? () Sim () Não
6.O que você achou das atividades? () Muito boas () Boas () Regulares () Ruins
7.Quais das atividades abaixo você acha que melhoraria o seu interesse pelo conteúdo da sala de aula? () Atividades práticas () Jogos () Leituras () Vídeos

A análise do questionário foi feita em duas partes. As primeiras quatro questões foram avaliadas de acordo com a compreensão da temática trabalhada, e as demais eram relacionadas com a opinião dos participantes acerca das atividades propostas.

3. RESULTADOS

Através da análise das questões relacionadas aos conteúdos abordados foi possível verificar que todos os participantes apresentaram rendimento satisfatório (acertaram pelo menos 2, das 4 questões) acerca do conteúdo ministrado no dia. É importante ressaltar, que no início da ação foi questionado aos alunos se os mesmos

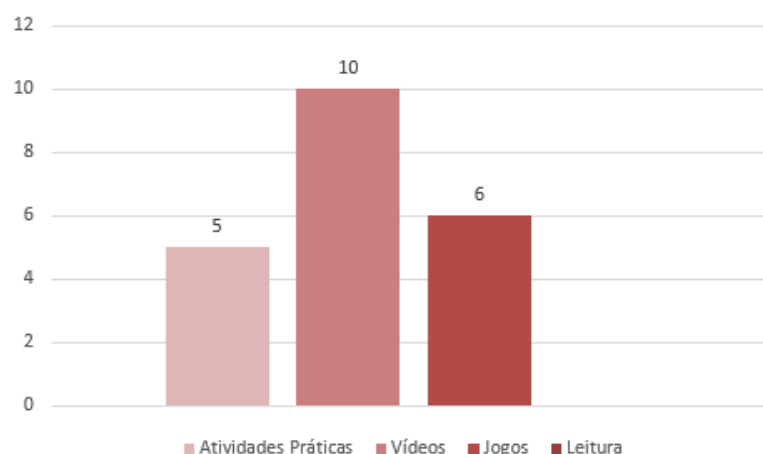


já haviam tido conhecimento prévio em relação à temática das atividades e a resposta foi negativa.

O grupo de alunos demonstrou satisfação por participar das atividades propostas evidenciando maior interesse pelos exercícios práticos e que demandavam trabalho em conjunto. Vale ressaltar, que constatou-se maior participação dos alunos quando encontravam-se acompanhados de seus colegas do que individualmente.

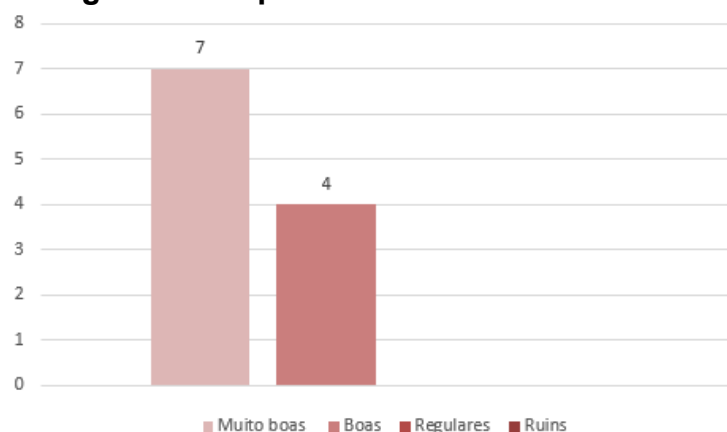
Segundo Lent (2008), as memórias são moduladas pelas emoções, pelo nível de consciência e pelos estados de humor. Considerando-se essa afirmação, entende-se que aprender torna-se mais fácil quando nos encontramos animados e interessados em alguma atividade.

Figura 1: “Quais das atividades abaixo você acha que melhoraria o seu interesse pelo conteúdo da sala de aula?”



Pode-se observar através da Figura 1 que os alunos acreditam que a realização de atividades lúdicas despertaria seu interesse pelos conteúdos de sala da aula. Dentre as atividades propostas pela questão, “Atividades Práticas” foi marcada por 45,5%, “Vídeos” por 91% e “Jogos” por 54,5% dos alunos. Entretanto, a opção “Leitura” não foi marcada por nenhum aluno.

Figura 2: “O que você achou das atividades?”





A Figura 2 demonstra a satisfação dos alunos com as atividades realizadas. Pode-se observar que houve apenas avaliações positivas em relação à ação e que as opções “Regulares” e “Ruins” não foram assinaladas em nenhum questionário.

4. AVALIAÇÃO

O uso de atividades lúdicas como ferramenta de auxílio no processo de ensino-aprendizagem mostrou-se satisfatório, uma vez que, as atividades diferenciadas motivaram os alunos a participar e a conhecer mais sobre as neurociências. Em meio ao desenvolvimento tecnológico, onde existe uma dificuldade de despertar o interesse dos estudantes, a utilização do lúdico trouxe uma nova perspectiva sobre a escola e forma de trabalhar os conteúdos em sala de aula.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COSENZA, R. M; GUERRA, L. B. **Neurociência e educação: como o cérebro aprende**. Porto Alegre: Artmed, 2011. 151p.

SILVA, Ana Carolina Rosa da et al. Importância da Aplicação de Atividades Lúdicas no Ensino de Ciências para Crianças. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, [S.l.], v. 8, n. 3, p. 84-103, jan. 2015. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/1889>>. Acesso em: 13 set. 2017.

RACHID, I. **Construindo a excelência em gestão escolar: curso de aperfeiçoamento**: Módulo VIII – O impacto da neurociência na sala de aula / Secretaria de Educação. – Recife: Secretaria de Educação do Estado, 2012.

LENT, Roberto. **Neurociência da Mente e do Comportamento**. 1. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008. 356 p.