

Aprender ciências e biologia com atividades lúdicas é bem mais fácil! Será?

Learning sciences and biology with play activities is much easier! Is it?

Recebido: 28/03/2023 | Aceito: 20/04/2023 | Publicado: 20/04/2023

Weyffson Henrique Luso dos Santos*

 <https://orcid.org/0000-0001-5201-6336>

 <http://lattes.cnpq.br/2374555710694620>

Universidade Estadual do Maranhão, UEMA, MA, Brasil
E-mail: w_luso@hotmail.com

Jackson Ronie Sá-Silva*

 <https://orcid.org/0000-0001-9607-3674>

 <http://lattes.cnpq.br/1439787124956370>

Universidade Estadual do Maranhão, UEMA, MA, Brasil
E-mail: prof.jacksonronie.uema@gmail.com

José Claudio Del Pino*

 <https://orcid.org/0000-0002-8321-9774>

 <http://lattes.cnpq.br/2152799270731771>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, RS, Brasil
E-mail: delpinojc@yahoo.com.br

Resumo

A partir da análise de dez Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, defendidos no período de 2011 a 2013, foi possível compreender e problematizar os discursos sobre as ideias de “lúdico” e “ludicidade” no ensino de Ciências e de Biologia. Trata-se de uma investigação qualitativa que utilizou os pressupostos teórico-metodológicos da pesquisa documental e dos Estudos Culturais em Educação na análise dos TCC. Os discursos dos egressos trazem o lúdico e a ludicidade como alternativa salvacionista para a execução de aulas de qualidade no ensino de Ciências e de Biologia. Além disso, os discursos expõem contradições e fragilidades conceituais acerca do que seja o lúdico no campo das metodologias de ensino. Entende-se que aulas lúdicas são importantes, mas não são as que determinam uma aprendizagem mais significativa no ensino e aprendizagem de Ciências e de Biologia.

* Coordenador de TCC e Estágio do Programa Ensinar Formação de Professores da Universidade Estadual do Maranhão (São Luís - MA, Brasil). Coordenador de Acompanhamento de Ensino dos Programas Especiais da Universidade Estadual do Maranhão (Pró-Reitoria de Graduação/UEMA). Membro do Grupo de Pesquisa Ensino de Ciências, Saúde e Sexualidade (GP-ENCEX/UEMA/CNPq). Professor da Rede Municipal de Educação de São Luís - MA. Mestre em Educação em Ciências pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Licenciado em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual do Maranhão (UEMA).

* Professor do Departamento de Biologia da Universidade Estadual do Maranhão (DEBIO-UEMA) (São Luís - MA, Brasil). Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Maranhão (PPGE-UEMA). Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva em Rede da Universidade Estadual Paulista e Universidade Estadual do Maranhão (PROFEI / UNESP / UEMA). Líder do Grupo de Pesquisa Ensino de Ciências, Saúde e Sexualidade (GP-ENCEX / UEMA / CNPq). Doutor em Educação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

* Professor Associado da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Porto Alegre - RS, Brasil). Professor-Orientador do PPG Educação em Ciência Química da Vida e Saúde e do PPG Química ambos da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Doutor em Engenharia de Biomassa pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Pós-doutorado pela Universidade de Aveiro-Portugal. Bolsista de Produtividade em Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

Palavras-chave: Ensino de Ciências e de Biologia. Lúdico. Pesquisa documental. Estudos culturais em educação. TCC.

Abstract

From the analysis of ten Course Completion Papers (TCC) of graduates of the Undergraduate Biological Sciences Course at the Federal University of Rio Grande do Sul, defended in the period from 2011 to 2013, it was possible to understand and problematize the discourses on the ideas of "playfulness" and "playfulness" in teaching science and biology. This is a qualitative research that used the theoretical and methodological assumptions of documentary research and Cultural Studies in Education in the analysis of the TCC. The speeches of the graduates bring the playfulness and the ludicity as a saving alternative for the execution of quality classes in the teaching of Sciences and Biology. Moreover, the speeches expose contradictions and conceptual weaknesses about what playfulness is in the field of teaching methodologies. It is understood that playful classes are important, but they are not the ones that determine a more significant learning in the teaching and learning of Science and Biology.

Keywords: Teaching Science and Biology. Ludic. Documentary research. Cultural studies in education. TCC.

1. A Produtividade de desconfiar do ensino de Ciências e de Biologia a partir do discurso sobre atividades lúdicas

A ludicidade no campo da Educação é uma abordagem aclamada por aqueles que desejam sair do discurso professoral tradicional e trazer um contexto mais dinâmico para as aulas de Ciências e de Biologia como, por exemplo, o uso de brincadeiras e jogos interativos didáticos. No entanto, é importante exercitar o estranhamento de tudo aquilo que é posto como tábua de salvação para o ensino das Ciências Naturais.

As atividades pedagógicas lúdicas foram transformadas em um monumento didático. O pensamento lúdico tornou-se um obelisco pedagógico cultuado por aqueles que acreditam que as aulas de Ciências e de Biologia 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 uma operação de endeusamento do lúdico e da ludicidade. Assim, existe uma política de naturalização desta perspectiva pedagógica como sendo a solução infalível para as aulas de Ciências e de 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 de Biologia, os Estudos Culturais em Educação apresenta-se como uma importante linha de pensamento, pois, enquanto movimento, teoria, epistemologia 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. Esta perspectiva teórica e epistemológica desnaturaliza as narrativas hegemônicas, aqui configuradas como os discursos de que o lúdico/ludicidade sempre se comporta como o recurso mais competente para a produção e preleção de aulas de Ciências e de Biologia.

Este artigo, em formato de pesquisa documental, apresenta uma problematização que discute os discursos sobre "lúdico" e "ludicidade" presentes em

dez Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul defendidos nos anos de 2011, 2012 e 2013. Com a análise foi possível discutir e problematizar o posicionamento hegemônico que a perspectiva lúdica tem assumido no ensino de Ciências e de Biologia. Após as leituras dos TCC, foram identificados aqueles que tratam especificamente sobre os temas “lúdico” e “ludicidade”, os quais apresentam discussões acerca de temáticas 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 as ideias de lúdico e ludicidade. Dos TCC que discutem explicitamente o lúdico e a ludicidade, um em especial chamou nossa atenção por suscitar a discussão da banalização dos discursos a respeito do uso de metodologias lúdicas nas aulas de Ciências e de Biologia. A autora do TCC problematiza o tema impulsionada por uma analítica desconstrucionista hiper-crítica acerca da banalização do lúdico. Em um dos seus relatos expondo justificativas para a sua investigação a egressa comenta:

“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 fluído 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 está 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) 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”.

Buscamos problematizar que a assimilação dessas práticas se dá, 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.

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.

É importante destacar que não é nosso intuito deslegitimar a importância do lúdico, mas estagnar 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 redimensioná-lo além da produção, diversão e entretenimento”.

2. Percorso metodológico

As ideias de “lúdico” e “ludicidade” contidas em dez Trabalhos de Conclusão de Curso de egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, definiram o corpus documental desta pesquisa documental, pois estes foram os documentos submetidos aos procedimentos analíticos. Nesta pesquisa utilizamos a abordagem qualitativa para a análise documental dos TCC tendo como subsídios teórico-metodológicos os pressupostos de Sá-Silva, Almeida e Guindani (2022) para a realização da pesquisa documental e as indicações de Minayo (2014) e Bardin (2011) para a realização da análise do conteúdo. A linha de pensamento utilizada para a problematização do corpus documental foi os Estudos Culturais em Educação (SILVA, 1998; SÁ-SILVA et al., 2022) em que se exercitou o estranhamento do que está dito sobre “lúdico” e “ludicidade” nos discursos dos egressos nos TCC.

O recorte temporal desta pesquisa documental são os anos de 2011, 2012 e 2013. Foram acessados todos os Trabalhos de Conclusão de Curso dos anos citados que estão disponíveis na biblioteca virtual da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Um universo de sessenta e três documentos foi catalogado, sendo 20 do ano de 2011, 27 do ano de 2012 e 16 do ano de 2013. Em posse de todos esses documentos, iniciamos as leituras com o objetivo de conhecer e se familiarizar com os objetos de pesquisa pedagógicos que estes egressos se apropriaram e discutiram. Logo após selecionamos aqueles TCC que tratavam sobre o tema “lúdico e ludicidade” ou de aspectos que remetessem a esta abordagem. Dos sessenta e três TCC, foram selecionados dez. Os TCC receberam a codificação de 1 a 10 (exemplo: TCC1; TCC2; TCC3; [...] e TCC10). Realizamos leituras flutuantes e aprofundadas dos dez TCC seguindo as recomendações de Minayo (2014) e procedemos à técnica de categorização do material (BARDIN, 2011) resultando na construção de duas categorias: 1) “Estranhando as práticas pedagógicas lúdicas” e 2) “Mas, o que é mesmo o lúdico?...”.

3. Estranhando as práticas pedagógicas lúdicas

Não faltaram 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.

O discurso pedagógico sobre o lúdico e sua importância no ensino de Ciências e Biologia 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 em Educação 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, alinhando 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 maneira 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 contemplar objetivo que extrapolam o que está posto (SANTOS, 2014, p. 21).

No entanto, o exercício da metodologia da desconfiança, proporcionado pelas aproximações teóricas com os Estudos Culturais em Educação (SILVA, 1998) guiaram a empreitada no sentido de desnaturalizar e rasurar estas concepções que se configuram como “fórmulas de sucesso” do processo ensino aprendizagem. A análise dos TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, proporcionou encontrar, 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, damos 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 sobre 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. A egressa do TCC 10 diz:

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).

Silva (1998) 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.

O intuito ao estranhar o obelisco da ludicidade não é negar a sua importância, mas problematizar sua supervalorização conduzindo a uma reflexão crítica para que possamos evitar a armadilha de legitimar o discurso hegemônico do lúdico em detrimento de outras práticas pedagógicas que também podem ser utilizadas no ensino e aprendizagem de Ciências e Biologia.

4. Mas, o que é mesmo o lúdico?

Em todos os TCC analisados foram recorrentes os discursos que abordavam as dificuldades de diferenciar e conceituar o 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).

“[...] 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).

No intuito de buscar compreender os conceitos com mais rigor e cuidado epistemológico é importante verificar o 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 ter 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 como a aprendizagem ocorre ao utilizar materiais lúdicos nas aulas de Ciências e Biologia. É possível verificar essa multiplicidade de ideias através de alguns trechos discursos:

“[...] 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 “anestésias 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 às disciplinas 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.

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 didáticas também compõem possibilidades pedagógicas que oferecem ao professor condições de conduzir de forma eficiente o processo ensino aprendizagem.

5. Conclusão

Todos os trechos extraídos, analisados e categorizados dos dez TCC dos egressos do Curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul nos levaram a caracterizar o discurso pedagógico hegemônico sobre o lúdico a ser proferido nas aulas de Ciências e de Biologia. A utilização da pesquisa documental e as teorizações consubstanciadas pelos Estudos Culturais ajudaram a compreender a complexidade imbricada na temática problematizada.

Foi possível perceber de forma bastante recorrente nos TCC a defesa do lúdico e da ludicidade como alternativa salvacionista para a superação das livrescas e enciclopédicas aulas de Ciências e de 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”. Esta construção está sendo realizada em bases frágeis, pois, a falta de embasamento e uma discussão teórico-metodológica crítica ainda imperam sobre a temática.

Muitos dos discursos apresentados ao longo da problematização revelam as dificuldades de planejar, pensar, articular ou mesmo avaliar o ensino aprendizagem em Ciências e Biologia utilizando como ferramentas as ações pedagógicas lúdicas.

Ao longo de todo o texto exercitou-se o estranhamento dos discursos que apresentam o lúdico como monumento pedagógico que precisa ser cultuado pelos professores e futuros professores de Ciências e de Biologia.

Por fim, foi possível realizar a problematização do discurso hegemônico da ludicidade que centraliza as ações pedagógicas e desacredita, descredencia e desabilita outras formas de ensinar e aprender Ciências e Biologia.

Referências

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

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

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, 9., ENCONTRO SUL BRASILEIRO DE PSICOPEDAGOGIA, 3., 2009, Curitiba. **Anais...** Curitiba: PUCPR, 2009. p. 10549-10544.

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

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

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.

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.

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. (Org.). **O lúdico na formação do educador**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 11-17.

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

SÁ-SILVA, J.R; ALMEIDA, C.D; GUINDANI, J.F; SILVA, R.J.P; SILVA. Y.J.A. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. In: SÁ-SILVA, J.R. (org.). **Linhas de pensamento nas pesquisas em Educação**. Curitiba: CRV, 2022.

SÁ-SILVA, J.R; REIS, H.J.D.A; SILVA, R.J.P; SILVA. Y.J.A. Estudos Culturais e pesquisas em Educação. In: SÁ-SILVA, J.R. (org.). **Linhas de pensamento nas pesquisas em Educação**. Curitiba: CRV, 2022.

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. p. 7-13.

SOUZA, E. R. O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental. **Revista Motrivivência**, Florianópolis, v. 8, n. 9, p. 339-347, dez. 1996.