

EXPERIENCIANDO O LÚDICO NO CURSO DE BACHARELADO EM FARMÁCIA

MARIA JOANETE MARTINS DA SILVEIRA*

O lúdico tem sido vivenciado em diferentes graus de ensino, mas no ensino superior há restrições para sua utilização, pelo seu caráter de descontração, futilidade, alegria, relaxamento e brincadeira. Neste artigo pretende-se relatar a experiência da utilização de metodologia lúdica, no 1º semestre, do curso de Farmácia, na disciplina de Embriologia. Durante o semestre foi utilizada metodologia lúdica para fazer a integração dos temas estudados. No meio do semestre foi proposto aos alunos que aqueles que desejassem poderiam elaborar um jogo sobre Embriologia. No final foi aplicado um questionário para avaliar o impacto das atividades desenvolvidas na aprendizagem dos alunos. Os resultados do questionário e da elaboração dos jogos evidenciaram que os jogos possibilitam a compreensão e o entendimento dos conteúdos e o desenvolvimento de competências como planejar, produzir em equipe e criar, necessárias ao profissional que irá atuar num mundo globalizado.

* Professora de Embriologia do curso de Farmácia do Centro Universitário Franciscano de Santa Maria (RS)

INTRODUÇÃO

Nas escolas o lúdico é comumente esquecido. Brincadeiras e aprendizagem são ações com objetivos diferentes, não podendo habitar o mesmo espaço e tempo. Ou se brinca ou se aprende. É famosa a frase de professores: “Aqui, não há lugar para o brinquedo!”, quando a descontração e o humor tomam conta da classe.

Na melhor das hipóteses, em algumas ocasiões, após a exposição, no horário vago, o professor cria oportunidades para que a brincadeira aconteça. O lúdico está associado a disciplinas como Educação Artística, Educação Física; por esse motivo são consideradas disciplinas sem importância no currículo escolar.

As disciplinas que possuem “status” no currículo são aquelas que reprovam, nas quais o aluno tem que se esforçar, estudar, concentrar-se, ler, reler, “se ralar”, “se matar”, “suar sangue”, para aprender. Jogo e brincadeiras, nem pensar, isso tiraria a importância da disciplina.

Ainda, o lúdico está associado a “matação de aula”, porque na mente do adulto os termos jogos e brinquedos têm uma conotação de infantilidade. Quando o professor não tem mais conteúdos, ele inventa um debate, um jogo em que os alunos se entretendam, não incomodem o professor, nem a direção da escola.

Isso ocorre porque somos resultado de uma educação tradicional, na qual, para que haja aprendizagem, é necessária atenção, concentração, esforço e disciplina.

O bom professor é aquele que transmite o conteúdo, exige do aluno, utilizando tanto o esforço positivo (notas, elogios, prêmios etc.) como o negativo (castigo, repreensão, nota baixa etc.).

A utilização da violência (castigos) na escola é histórica. Um provérbio romano dizia que “a letra só entra com sangue” (LIMA, 1986). A escola deve ser um local sério, acadêmico, científico, onde a alegria não tem espaço. Os momentos mais felizes para alunos e professores são o recreio e o término das aulas, não é o espaço da sala de aula, em que os minutos parecem horas, numa espera monótona, tediosa, que só termina com a sirene, no fim de cada manhã, tarde ou noite.

Segundo Snyders (1996), quando os alunos falam sobre a alegria na escola, relembram suas experiências sobre as viagens, as festas, as excursões, todas as atividades realizadas fora da escola. Quando a escola é triste, monótona, tediosa, enfadonha, aborrecida, maçante, a alegria está na vida extra-escolar,

Enquanto a escola se mantém conservadora, a Psicologia avança em seus estudos, demonstrando que a capacidade de brincar, de jogar, abre para o aluno uma possibilidade de se desenvolver. A brincadeira é um momento de investigação e construção de conhecimento sobre si mesmo e sobre o mundo, dentro de um contexto de “faz-de-conta”.

Nas Instituições de Ensino Superior, a realidade é semelhante às escolas, o ensino lúdico é relegado a um assunto secundário. O ensino universitário requer seriedade, concentração, estudo e responsabilidade.

Se o ensino superior prepara o aluno para uma carreira profissional, por que não criar um espaço à alegria na sua formação? Segundo Snyders (1996, p. 28) “Os métodos e atitudes que a escola introjeta servirão ao sucesso posterior do aluno e são os mesmos dos quais ele necessita no presente para sentir alegria”.

A satisfação na aprendizagem é um princípio que deve ser cultivado no ensino e não excluído das atividades formadoras e da prática educativa. Vivemos o que os autores chamam de “Sociedade do conhecimento” (DRUCKER, 1974), “Terceira Onda” (TOFFLER, 1995), o que exige das pessoas atualização contínua no nível de conhecimentos, desenvolvimento do afeto, da inteligência, da emoção, da imaginação e da criatividade.

Utilizando a metodologia lúdica podemos acionar os mecanismos da inteligência, a prática da discussão, o discernimento de valores, a emoção da descoberta, a ativação da capacidade intuitiva e criativa.

Esses questionamentos provocaram o desenvolvimento de uma metodologia lúdica com os alunos do 1º semestre do curso de Farmácia, desenvolvido de março a julho de 2003, na Disciplina de Embriologia, o que será relatado neste artigo.

O LÚDICO E A EDUCAÇÃO

O lúdico está presente em qualquer idade do homem e compreende os jogos, as brincadeiras e os divertimentos que ocorrem em diferentes locais da sociedade.

Os jogos ocorrem na escola como atividade educativa, como lazer, nos clubes, parques de diversões, ginásios comunitários e grupos de amigos ou como jogos de azar nas lotéricas, cassinos, ou como atividade profissional de muitas pessoas. Essa convivência entre o jogo e a sociedade nem sempre foi tão tranqüila ao longo dos tempos como nos dias atuais.

O jogo teve ao longo do tempo muitos autores que o condenaram, inclusive as Igrejas Cristãs, que sempre julgaram os jogos com severidade, pelas conseqüências deploráveis que ocasionavam na sociedade. Os jogos

eram aceitos na infância, pois suas ações eram consideradas sem importância, não perturbando a sociedade.

Nos séculos XVI e XVII os matemáticos resgataram a importância do jogo que passou a ser concebido como um fenômeno originado da criatividade humana. Leibniz, matemático e filósofo alemão, afirmou que o jogo pode fornecer-nos ensinamentos preciosos para a arte de inventar (DUFLO, 1999).

O jogo passou a ser estudado por duas razões: uma, porque no jogo há prazer, que é um estímulo potente para as atividades, e outra, porque no jogo o espírito trabalha livremente, possibilitando a criatividade.

Esse fato levou sábios e filósofos a se interessarem pelo jogo. A análise das estratégias, os cálculos necessários a cada jogada, a adivinhação do que o adversário irá fazer é um trabalho mental que ensina a pensar, como disse M. Parmentier, citado por Duflo (1999, p. 26): “Acredita-se estar jogando e está-se instruindo”.

Assim, o jogo e a aprendizagem começaram a ser vistos como inter-relacionados, isto é, o jogo como uma oportunidade de as pessoas exercitarem suas potencialidades, adquirirem conhecimento sem medo e desenvolverem habilidades e competências necessárias ao seu desenvolvimento integral.

Albert Einstein também considerava que “a ciência era um jogo” (apud BOUSQUET, 1986, p. 498). Diante de um problema, o cientista tenta formular uma hipótese ou conjectura, e comprovar se é verdadeira ou falsa. Para realizar isso, procura todos os dados disponíveis e, a partir deles, procura aceitar ou rejeitar a hipótese formulada. Nessas etapas vai encontrar obstáculos, que têm que ser vencidos, para passar à etapa seguinte, como nos jogos.

Edgar Morin, citado por Lima (1986, p. 74) também afirma que “Toda ciência do raciocínio humano é uma forma de diversão”. O prazer de superar um obstáculo, fazendo uma descoberta pelo uso da inteligência, é um divertimento para o cientista, pois leva-o a novos desafios e à produção de novas idéias ainda melhores para a solução dos problemas. É o êxtase da criação.

Pelo raciocínio, o homem pode modificar-se e modificar o meio em que vive, mudando constantemente de paradigmas e nisso o jogo tem influência fundamental, por seu aspecto epistemológico, que é universal: a complexidade.

Nesse aspecto “o jogo conflui com os mecanismos do desenvolvimento mental, combinando-se com a operatividade e com os mecanismos dialéticos de construção de novas possibilidades” (LIMA, 1986, p. 75).

No jogo, barreiras e bloqueios são superados, e o desenvolvimento mental vai ocorrendo normalmente. As formas superiores do jogo podem acionar os mecanismos da inteligência, como resolução de problemas, construção de novas possibilidades, eliminação de informações desnecessárias, relação do problema com outros problemas existentes, ou potenciais, e criatividade.

Segundo Oladir Lopes, citado por Campos & Weber (1987, p. 24), os jogos “devem ser praticados a qualquer momento, porque enriquecem e oferecem oportunidade para a vivência de um fato, facilitando a aprendizagem, desenvolvendo a originalidade e outros fatores de produção criadora”.

À medida em que o sujeito vai vivenciando os jogos, vai desenvolvendo também sua criatividade e inventando novos jogos.

Outro autor, Gunther Beyer, citado por Campos & Weber (1987, p. 27), diz que, estimulando a capacidade criadora por meio de jogos, “ativa-se as atividades mentais e torna-se o aprender um divertimento, pois quando o aprender é divertido, a tarefa não exige esforço algum, mas traz intensa satisfação e a aprendizagem não se torna cansativa”.

Os jogos podem ajudar as pessoas a desenvolver todo o seu potencial pessoal e de cidadão, como a solidariedade, a participação, a criatividade, o pensamento crítico, que são também tarefas da educação.

O LÚDICO E AS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR

Normalmente o lúdico nas instituições de ensino superior encontra-se fora das salas de aula. Existem muitas razões para que isso ocorra. Muitas concepções, formuladas ao longo do tempo, ainda estão presentes no ensino superior, impedindo o uso do lúdico nas atividades de ensino. Uma dessas concepções liga o lúdico com recreação, reposição de energia, e a outra é que, quando há brincadeira, não há aprendizagem.

Brougère (1998) afirma que “o jogo é o momento do tempo escolar que não é consagrado à educação, mas ao repouso necessário antes da retomada do trabalho” (p. 54).

Essa idéia encontra-se nos escritos de Aristóteles, Sêneca e Tomás de Aquino e está muito presente nos dias atuais. É comum ouvirmos professores dizerem: “Vocês podem ir para o intervalo, recuperar as energias, para continuarmos a aula”.

Aristóteles (1966) considerava que “o movimento que o exercício transmite ao espírito livra-o e descansa-o pelo prazer que lhe confere” (p. 159). Para Aristóteles, o jogo recupera a mente depois de um trabalho intelectual estafante.

EXPERIENCIANDO O LÚDICO NO CURSO DE BACHARELADO EM FARMÁCIA

Sêneca afirmava que “deve-se oferecer ao espírito momento de relaxamento, pois ele renasce mais potente e mais vivo após um período de repouso” (apud BROUGÉRE, 1998, p. 54). Assim o jogo, as brincadeiras, caracterizadas pela futilidade e oposição ao que é sério, serviam para o descanso do trabalho intelectual.

Santo Tomás de Aquino também argumentava que o jogo serve para o descanso do espírito: “Como a fadiga do corpo é destruída pelo repouso material, da mesma forma é preciso que se dissipe a fadiga do espírito por um repouso espiritual (apud DUFLO, 1999, p. 20).

Dessa maneira, o jogo possibilita um descanso ao espírito, para uma nova jornada de trabalho intelectual. O jogo não tem um fim em si mesmo, ele está submetido à recuperação de energia para o trabalho e ou estudo. “A oposição entre recreação e ensino esconde exatamente a oposição entre jogo e seriedade” (BROUGÉRE, 1998, p. 54). A recreação e o jogo aparecem como futilidade, em oposição às tarefas sérias da vida.

O grande desafio dos educadores é fazer a transposição da alegria, que existe fora das salas de aula, para dentro destas e que a alegria presente no jovem seja transposta para o seu ambiente escolar.

Ainda encontramos outra concepção de aversão ao lúdico: se há brincadeira, alegria, jogo, não há aprendizagem.

As modernas teorias pedagógicas desmentem essa concepção. Nos jogos há situações-problema que servem de instrumento para o desenvolvimento, porque neles estão presentes dois desafios para o jogador: a) cada jogada apresenta diversas possibilidades; b) eliminar aquelas que impedem a vitória. Segundo Macedo (1995) os dois desafios são diferentes: “no primeiro o sujeito deve estar atento para os muitos modos de combinar entre si os elementos do jogo e, no segundo, escolher aqueles que se configuram como os melhores” (p. 129). Dessa maneira, o jogo proporciona um ambiente rico, em que o aluno enfrenta desafios e constrói soluções, para resolver problemas que podem ser transferidos para a vida diária. Segundo Morin (2000) “a educação deve favorecer a aptidão natural da mente em formular e resolver problemas essenciais e, de forma correlata, estimular o uso total da inteligência geral” (p. 39). Os jogos são atividades que possibilitam a aprendizagem dos conhecimentos sem eliminar a curiosidade, a satisfação, envolvendo o corpo, o espírito, a emoção e o raciocínio.

Mcluhan, citado por Almeida (1995, p. 38), afirma que “é errôneo pensar que exista uma diferença entre educação e diversão”. Para que ocorra a aprendizagem é necessário que a alegria, a curiosidade e o prazer estejam presentes.

Segundo Antunes (1999) “os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória” (p. 39). Assim, os jogos pedagógicos têm os objetivos de possibilitar a aprendizagem e desenvolver habilidades e competências necessárias à atuação profissional.

O ensino por jogos permite o desenvolvimento de competências como decidir, planejar, selecionar, negociar, persuadir, liderar e criar.

O jogo simulado é uma atividade planejada, em que os jogadores enfrentam desafios e obstáculos que reproduzem uma situação vivenciada na atividade profissional.

Segundo Gramigna (1993), nos Estados Unidos, desde 1950, os jogos simulados são utilizados na formação de recursos humanos em empresas e, por seus resultados positivos, seu uso estendeu-se a outros países, chegando ao Brasil em 1980.

Dessa maneira, o grande desafio dos educadores do ensino superior é vencer essas concepções, que constituem obstáculos à transposição do lúdico para o interior das salas de aula.

A EXPERIÊNCIA

No primeiro semestre do ano de 2003, ministrei a disciplina de Embriologia para o 1º semestre do curso de Farmácia. O conteúdo desenvolvido na disciplina foi dividido em três temas: Citologia, Reprodução e Embriologia.

Como os três temas são áridos, exigindo do aluno a memorização de muitos termos científicos, resolvi introduzir nas aulas a metodologia lúdica. A integração dos temas estudados foi apoiada com os recursos normalmente utilizados, como videocassete, para projeção de vídeos e filmes, e retroprojetor.

No meio do semestre foi proposto aos alunos que aqueles que desejassem poderiam elaborar um jogo sobre Embriologia. Elaborar um jogo é uma tarefa complexa, pois exige domínio do conteúdo e várias competências como imaginação, criação, análise, síntese, planejamento e originalidade.

No final do semestre foram elaborados dez jogos sobre Embriologia. Dos dez jogos, oito foram totalmente originais, não se baseando em nenhum jogo existente no mercado. Dois jogos foram bem planejados, abordando Embriologia, mas se basearam no jogo da velha e no passa e repassa.

Para elaborarem o jogo os alunos tiveram que analisar o conteúdo de Embriologia, a fim de identificar os conceitos que iriam fazer parte do jogo, destacados do todo pela sua importância.

EXPERIENCIANDO O LÚDICO NO CURSO DE BACHARELADO EM FARMÁCIA

Em seguida, elaboraram uma síntese, isto é, colocaram em relevo os conceitos de maior interesse e importância para fazer parte do jogo. Seguiu-se a fase do planejamento do jogo, em que a imaginação e a criação correram soltas, esquematizando as idéias para conseguir a sua objetivação. Como o trabalho foi realizado em grupo, cada participante teve a oportunidade de formular sua idéia, discutida no grupo, até a decisão final sobre a configuração do jogo com originalidade.

Essa atividade permitiu aos alunos o desenvolvimento da imaginação, pois, segundo Morin (2000, p. 21), “a importância da fantasia e do imaginário no ser humano é inimaginável (...) constitui-se um mundo psíquico relativamente independente, em que fermentam necessidades, sonhos, desejos, idéias, imagens, fantasias, e este mundo infiltra-se em nossa visão ou concepção do mundo exterior”, o que possibilitou a criação de jogos originais.

No final do semestre, foi aplicado um questionário para avaliar o impacto das atividades desenvolvidas na aprendizagem dos alunos. Responderam ao questionário 34 alunos. As respostas dos alunos evidenciaram que o jogo foi a metodologia que mais despertou o interesse e a aprendizagem em 88% dos alunos. Isso foi evidenciado nos depoimentos de sete alunos, transcritos na íntegra e identificados por A1, A2 e assim sucessivamente.

A1 – Foram os jogos, porque, além de despertar um maior interesse, proporcionaram um debate junto aos colegas, melhorando a compreensão e o entendimento do conteúdo.

A2 – O jogo ajudou a tirar dúvidas sobre sexualidade. Foi bem legal. Notou-se a diferença de idéias que há entre as pessoas.

A3 – Os jogos, porque foram divertidos e, com isso, aprendemos de maneira diferente.

A4 – Os jogos, porque foram criativos; além de entreterem, eles também ensinam.

A5 – Os jogos, pois eram opiniões diferentes sobre um mesmo assunto e, se divertindo, a gente aprendeu o conteúdo.

A6 – O jogo foi muito interessante, pois fez com que nós, entre alunos, discutíssemos sobre esse assunto, pois sempre desperta muito interesse para com adolescentes.

A7 – Os jogos, porque jogando a gente aprende com distração e a aula fica, com certeza, mais interessante.

Além da constatação de que os jogos provocam a aprendizagem, ficou evidente que a troca de idéias, que ocorre no jogo, entre os alunos, é

de extrema importância, pois provoca no adolescente a formação de zona de desenvolvimento proximal (ZPD), proposta pelo psicólogo soviético L. S. Vygotsky, que é

a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes.” (VYGOTSKY, 1988, p.97)

No jogo ocorre a formação da zona de desenvolvimento proximal em que o diálogo, a cumplicidade entre os colegas, provoca o processo de construção, enriquecimento e modificação do conteúdo, possibilitando a aprendizagem. Há a criação de um espaço dinâmico, em que os alunos interagem com os conhecimentos que possuem e o conhecimento dos colegas, possibilitando um crescimento conceitual de todos os participantes.

Não foi esquecido pelos alunos o fato de que a diversão, a alegria, a brincadeira e o entretenimento também são fatores que ajudam na aprendizagem.

Segundo Snyders (1996, p. 42) na alegria “a potência de agir é aumentada, significando que na alegria há ação, participação, crescimento, sucesso”. Ainda Snyders (1988) salienta que “a escola tem como objetivo extrair alegria do obrigatório”, tornando a aprendizagem um processo que provoca prazer. Só com prazer e alegria surge a vontade de aprender, criar, inventar. Com isso formamos profissionais competentes, em que o aprendizado do conhecimento aliado ao desenvolvimento da competência é feito com alegria.

CONCLUSÃO

Os jogos e as brincadeiras são utilizados na educação infantil, promovendo o desenvolvimento da criança. No ensino superior há várias concepções sobre o jogo e a brincadeira, que foram elaboradas ao longo do tempo, e que ainda estão presentes, constituindo obstáculo à vivência do ensino lúdico nas salas de aula. Uma dessas concepções relaciona o lúdico como uma oportunidade de repor as energias perdidas e a outra afirma que, quando se brinca, não se aprende.

As pesquisas e o questionário aplicado aos alunos do 1º semestre, do Curso de Farmácia, demonstram que os jogos possibilitaram a aprendizagem, pela interação entre os alunos, em que o menos capacitado cresceu

EXPERIENCIANDO O LÚDICO NO CURSO DE BACHARELADO EM FARMÁCIA

com as contribuições dos colegas, com maior domínio do conteúdo. Ainda, o jogo possibilita o debate, a discussão, onde o aluno tímido, retraído, pode envolver-se e participar ativamente, pois no jogo é permitido errar, sem sanções ou reprimendas.

Pela elaboração do jogo há o desenvolvimento de habilidades intelectuais superiores como planejar, analisar, sintetizar, criar, inventar. Este deve ser o objetivo de qualquer curso que forme um profissional para uma sociedade do conhecimento, em que a capacitação permanente, a criatividade, o trabalho em equipe são exigências.

As instituições de ensino superior impõem modelos, oferecem soluções de obediência e memorização. O mundo globalizado exige um profissional educado para a criatividade e a originalidade, que o lúdico pode ajudar a formar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. 8. ed. São Paulo: Loyola, 1995.

ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: Vozes, 1999.

ARISTÓTELES. *A política*. São Paulo: Hemus, 1966.

BOUSQUET, Martine Mauriras. Lo que incita a jugar y lo que incita a aprender. *Perspectivas*. UNESCO, nº 60, v. 16, p. 497-507, 1986.

BROUGÉRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

CAMPOS, Dinah Martins de Souza; WEBER, Mirian Geralda. *Criatividade*. Rio de Janeiro: Sprint, 1987.

DUFLO, Colas. *O jogo: de Pascal a Schiller*. Porto Alegre: Artmed, 1999.

DRUCKER, Peter F. *Uma era de descontinuidade: orientações para uma sociedade em mudança*. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1974.

GRAMIGNA, Maria Rita Miranda. *Jogos de empresa*. São Paulo: Makron, 1993.

LIMA, Lauro de Oliveira. Niveles estratégicos de los juegos. *Perspectivas*. UNESCO, nº 57, V. 16, p. 69-78, 1986.

MACEDO, Lima de. Para uma Psicopedagogia Construtivista. In: ALENCAR, Eunice Soriano de. *Novas contribuições da psicologia aos processos de ensino e aprendizagem*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1995.

MARIA JOANETE MARTINS DA SILVEIRA

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez, 2000.

SNYDERS, Georges. *A alegria na escola*. São Paulo: Manole, 1988.

_____. *Alunos felizes: reflexão sobre a alegria na escola a partir de textos literários*. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

TOFFLER, Alvin. *A terceira onda*. 20. ed. Rio de Janeiro: Record, 1995.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.