

O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Rodolfo Sérgio de Oliveira¹

Resumo

Este estudo busca refletir sobre a importância do lúdico no cenário escolar, tendo como recorte alunos do 9º ano do Ensino Fundamental da escola Antônio de Figueiredo Taveira de Potengi/CE. Logo, este estudo objetiva compreender como ocorre a relação entre o ensino das ciências e a inserção do lúdico na sala de aula. Nesta experiência foram trabalhados jogos didáticos, envolvendo conteúdos de Química, mais especificamente a Tabela Periódica, ocasionando o desenvolvimento de conceitos que reforce os conteúdos. Os resultados conseguidos demonstraram que tais atividades provocam a criatividade, integração e sociabilização, mudando a imagem monótona do ato de aprender fazendo com que os alunos passem a demonstrar interesse pelo conteúdo estudado. E nesse aspecto os alunos destacaram que com o jogo, sentiram-se mais motivados e ativos na aprendizagem. Por conseguinte, estimular o aluno para o ensino aprendizagem é necessário o uso de uma linguagem mais atraente, que possa motivá-los ao aprender.

Palavras-chave: Ciências. Ludicidade. Aprendizagem.

1. Introdução

A realização de atividades lúdicas no ensino básico são práticas bastante utilizadas para a aplicação de uma educação não tradicional. Sabe-se que ao longo do tempo, o processo ensino aprendizagem tem ocorrido, predominantemente, na perspectiva tradicional, na qual o foco se resume apenas na transmissão e recepção dos conteúdos já elaborados. A utilização de jogos surge como uma forma de superar esse modelo tradicional de ensino, e

¹ Licenciado em Ciências Biológicas pela Universidade Regional do Cariri, email: rodolfosergio77@gmail.com

XXI Semana de Iniciação Científica da URCA

*05 a 09 de novembro de 2018
Universidade Regional do Cariri*

substituí-lo por uma educação que vise ao desenvolvimento pessoal do aluno (CASTRO et al., 2011). Os jogos didáticos são também instrumentos que atraem, motivam, estimulam, despertam a curiosidade e instigam o desenvolvimento de suas capacidades para a construção de seus conhecimentos.

Por conseguinte, compreende-se que usar os jogos no processo de ensino e aprendizagem é dar a possibilidade aos alunos de elaborarem por si um modo pessoal de diferentes estratégias de resolução, permitindo-os comparar esses procedimentos e criar argumentos para justificá-los, perceber a detectar seus erros e aqueles cometidos pelos colegas, questionar, reformular e condensar ideias, produzir informação ao relacionar dados, avaliar e emitir seu próprio julgamento (SOARES, 2004). Tudo isso é visto nas teorias modernas como fundamental para a formulação de uma educação que fuja dos padrões tradicionais.

2. Objetivo

Contribuir para a educação, demonstrando que o lúdico pode colaborar como instrumento motivador de imenso potencial de sociabilidade e integração no processo de ensino e aprendizagem.

3. Metodologia

Buscou-se através da utilização de jogos didáticos, o auxiliar no ensino da Tabela Periódica e na compreensão de características particulares de cada elemento, inserindo a sua parte histórica, visando trabalhar a ludicidade, a cognição e a socialização dos alunos, mas sem esquecer de discutir conceitos e conteúdo de formação curricular do aluno.

O jogo foi realizado com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental da escola Antônio de Figueiredo Taveira na semana seguinte ao término do ensino do conteúdo de Tabela Periódica, que foi ministrado de forma convencional pelo docente responsável. E a finalidade do jogo foi verificar se o aluno havia apreendido os conceitos envolvidos no ensino da Tabela Periódica e se o mesmo conseguia utilizar o conteúdo aprendido de forma convencional em uma atividade mais lúdica e interativa.

4. Resultados

Diante dos resultados obtidos, indicam que o uso de jogos é um recurso didático de suma importância para o processo de ensino e aprendizagem na educação básica na disciplina de ciências, pois colabora no processo de aprendizagem, no motivar e no despertar para o estudo dessa disciplina. Nesse contexto os jogos é um diferenciador em sala de aula na medida em que há um aumento considerável na participação, no trabalho em equipe e principalmente na aprendizagem significativa dos alunos.

Deste modo, trabalhando com conceitos, etapas e a prática no componente curricular de química, a aprendizagem torna-se aceita e efetiva, os jogos didáticos possibilitam um trabalho de forma diferente do cotidiano escolar, mas descontraída, interessante e atrativa.

5. Conclusão

Considerando que a disciplina de ciências é tida no último ano do Ensino Fundamental como uma matéria difícil, ou quase sem nenhum interesse para os alunos, entende-se que o jogo pedagógico, usado como forma de motivar a aprendizagem e facilitar a compreensão dos seus conteúdos, torna-se uma ferramenta didática bastante satisfatória. Na pesquisa desenvolvida, 100% dos alunos se sentiram atraídos pelo conteúdo, havendo entre eles, a ajuda, a motivação, o interesse, e por meio deste foi reforçado o trabalho em equipe, a troca de saberes e a interação entre os participantes. Dessa forma é perceptível que a utilização do lúdico na disciplina incentivou o interesse para o estudo dos conteúdos abordados na mesma.

6. Referências

CASTRO, B. J.; COSTA, P. C. F. **Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de química no ensino fundamental segundo o contexto da aprendizagem significativa** – REIEC - revista electrónica de investigación en educación en ciencias- volume 6, 2011.

SOARES, M.H.F.B. **O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química**. Universidade Federal de São Carlos (tese de doutorado, 2004).