

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM CIÊNCIAS DA NATUREZA.

MARCONDES, Patricia Nikitin¹; ADINOLFI, Valéria Trigueiro Santos²

¹ Pós-Graduanda do Programa do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática, IFSP, Campus São Paulo, patricianikitin@gmail.com

² Docente do Programa do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática, IFSP, Campus São Paulo, vtrigueiro@ifsp.edu.br

PALAVRAS CHAVE: Ludicidade, Lúdico, Jogos, Aprendizagem.

1. Introdução e Justificativa

As aulas no início da formação básica são voltadas ao lúdico, dinâmicas, mas com o passar dos anos perdem espaço para aulas monótonas que priorizam conteúdos e memorizações pertinentes ao contexto escolar, objetivando ingresso em uma universidade. Essa transferência de saberes bancários, como mencionados por Freire, 2002, em que o aluno reproduz o que lhe é ensinado e essa deve ser igual ao professor, não se faz mais pertinente e deve ser repensada a fim de tornar o aluno protagonista no seu processo de aprendizagem.

Este aprendizado ocorre de maneira mais significativa com a troca entre os pares, colegas ou professores, resolvendo um problema mais facilmente com o outro do que sozinho (VIGOSTKI, 2001).

A utilização do lúdico com o uso dos jogos favorece a construção do conhecimento pelos alunos, pois existe a troca de informações e de conhecimentos prévios para resolverem problemas.

Este trabalho se justifica pela relevância do uso do lúdico no processo de ensino e aprendizagem como fator motivacional.

2. Objetivos

Levantar dados que corroboram o uso do lúdico no processo de ensino e aprendizagem dos professores e alunos do ensino médio em ciências da natureza.

3. Metodologia

Pesquisa qualitativa bibliográfica, realizado em novembro de 2019,

utilizando descritores “Lúdico and Ensino and Médio”.

Na Scielo apenas quatro títulos apareceram nos critérios de busca que após leitura de resumos, nenhum atendeu ao pesquisado. O Google Acadêmico apresentou quinze mil e quatrocentos artigos e dissertações que após passar por refinamento de buscas e critérios de seleção foram selecionados cinco artigos.

4. Resultados e discussões

Quatro artigos apresentam o lúdico com o uso de jogos: dois jogos de cartas, um jogo com simulação de júri e outro um levantamento bibliográfico no processo de ensino e aprendizagem de biologia. O quinto apresentou o lúdico como gincana e envolvendo as disciplinas de ciências da natureza do ensino fundamental ao ensino médio, como pode ser visto no quadro a seguir:

Autores	Título	Ano	Tipo de material	Classificação	Fonte de pesquisa
Vanessa Fernandes Soares; Bruna Gomes Correia; Quitéria Maria de Melo; Chryslaine Barbosa da Silva; Kelly Barbosa da Silva; Carla Karine Barbosa Pereira	A RELEVÂNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA PARA AUXÍLIO DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE BIOLOGIA	2016	Artigo	Levantamento bibliográfico	Google acadêmico
Tatiane Rezende Silva	O LÚDICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS DA NATUREZA: GINCANA ÁGUA E ENERGIA	2017	Artigo de revista de extensão universitária	Gincana	Google acadêmico
Nathércia de Vasconcelos Calado; Márcia Regina Barreto da Costa; Andrezza Mayra Cardoso; Lucilene da Silva Paes; Maria Stela de Vasconcelos Nunes de Mello	JOGO DIDÁTICO COMO SUGESTÃO METODOLÓGICA PARA O ENSINO DE BRIÓFITAS NO ENSINO MÉDIO	2017	Revista de divulgação científica	Jogo de cartas	Google acadêmico
ALVES, Leonardo Alcântara et al	ELEMENTUM - LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM SOBRE TABELA PERIÓDICA	2016	Artigo de revista	Jogo de cartas	Google acadêmico
HÉLIO DA SILVA MESSEDER NETO; EDILSON FORTUNA DE MORADILLO	ABORDAGEM CONTEXTUAL LÚDICA E O ENSINO E APRENDIZAGEM DO CONCEITO DE EQUILÍBRIO	2017	Artigo de revista	Simulação do júri	Google acadêmico

Quadro 1 – Resultado final do levantamento dos dados nas plataformas Capes e Google Acadêmico.

Todos os artigos apontam o jogo como ferramenta motivadora e facilitadora no processo de ensino e aprendizagem de ciências da natureza, que auxilia a fixação do conteúdo.

Para Kishimoto (1996), o jogo favorece o aprendizado pelo erro estimulando a exploração e resolução de problemas, pois como é livre de pressões e avaliações,

cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. Tem como função educativa diretamente ligada a como o aluno aprende conhecimentos, e habilidades, já a função lúdica está relacionada ao caráter de diversão e prazer que um jogo propicia.

5. Considerações finais

Este levantamento indica que a palavra lúdico está diretamente associada ao uso de jogos em sala de aula e não como algo relativo ao ser humano, que faz parte de sua essência. Não há dúvidas que o jogo estimula e motiva alunos e professores e que esses devem ser seguidos e aperfeiçoados não como adendos mas como parte do processo de ensino e aprendizagem de ciências da natureza em si. A ausência do lúdico contribui para uma (des)educação bancária e desumanizadora.

6. Referências

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. 24. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez, São Paulo, 1996.

VIGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2001