



A METODOLOGIA LÚDICA COMO FACILITADORA NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Gustavo Silveira dos Santos Ribeiro^{1*}, Maise Ingrid da Silva¹, Cláudia Ohana
Ferreira Ramos¹, Leonardo Elias Gomes²

¹Universidade Federal de Goiás, Instituto de Biotecnologia – Regional Catalão,
Catalão – Goiás, Brasil. *gustavoufgbio@gmail.com

Recebido em: 10/11/2015 – Aprovado em: 16/11/2015 – Publicado em: 30/12/2015

O ensino lúdico sempre foi considerado um facilitador do processo de ensino aprendizagem. Desde a antiguidade, o brincar era uma atividade realizada efetivamente tanto por crianças quanto por adultos tanto para auxiliar em processos educativos quanto em processos trabalhistas. De acordo com Vigotsky, com o uso e a manipulação do lúdico a criança passa a agir em uma esfera ampla e cognitiva se abrindo para novas decisões, ações e conquistas pessoais. O lúdico pedagógico pode ser agregado para agir como uma ferramenta facilitadora no ensino, principalmente nos dias atuais onde se encontra diversos desafios relacionados ao desempenho e ao interesse efetivo dos alunos nas salas de aula. É necessário para o docente em suas aulas a aplicação de atividades e metodologias que despertem o interesse e estimulem o discente, afinal o mesmo é um dos principais pontos do ensino aprendizagem; Um aluno interessado e participativo nas aulas é um aluno que compreende, absorve e fixa de forma concreta o conteúdo abordado. Levando tais pontos em consideração o presente projeto teve como objetivo principal a aplicação de um recurso didático baseado na ferramenta do lúdico como um facilitador na aplicação de aulas sobre Seres Vivos. As quatro semanas de aula foram aplicadas em uma turma de sétimo ano do Colégio Estadual Anice Cecílio Pedreiro situado no município de Catalão – Goiás. O seguinte projeto se iniciou com a aplicação de uma dinâmica baseada na classificação básica dos Seres Vivos. Nas aulas subsequentes foram aplicados dois jogos, ambos confeccionados pelos bolsistas de iniciação a docência do subprojeto Biologia da Regional Catalão. Os jogos intitulados sequencialmente de “A Classificação dos Seres Vivos” e “Baralho Animal” sucederam como apoio reforçador para o que foi aplicado na dinâmica e nas aulas anteriores. Após a aplicação dos jogos aplicaram-se mais duas aulas sempre relembrando os conceitos trabalhados com os jogos. Com a aplicação dos jogos observou-se que os alunos participaram de forma mais efetiva e saudável das aulas subsequentes do projeto. Com este pequeno projeto concluiu-se e reforçou-se que o lúdico se exerce não somente como um facilitador do processo de ensino aprendizagem, sendo o mesmo também um novo mundo com novas oportunidades e horizontes no ensino de ciências.

APOIO: Escola Estadual Anice Cecílio Pedreiro; Programa Institucional de Iniciação a Docência (Pibid – CAPES) e Professora Supervisora Sirlei Gonçalves Mesquita.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Ensino de Ciências; Ecologia; Pibid.