



INSERÇÃO DO LÚDICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS DO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Moniele Tavares Ferreira da Silva¹, Wylsene Ferreira da Silva¹, Sulinete Moura Silva¹, Marcelo Moizinho Oliveira²

¹Licenciandos em Química - IFMA – UAB – Campus Monte Castelo. e-mail: moniele-tavares@hotmail.com

²Professor-pesquisador - DAQ - IFMA - Campus Monte Castelo. e-mail: marcelo@ifma.edu.br

Resumo: A atividade lúdica humana contribui para o desenvolvimento porque propicia a descentração do indivíduo, a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento. Durante as atividades lúdicas, o sujeito adapta-se às exigências do ambiente externo enquanto mantém sua estrutura mental intacta. Para Piaget, o que distingue a atividade lúdica da não-lúdica é uma variação de grau nas relações de equilíbrio entre o eu e o real, ou seja, entre a assimilação e a acomodação. Este trabalho teve como objetivo introduzir o lúdico nas aulas de ciências do sétimo ano do ensino fundamental em uma escola pública do município de Caxias-MA, como forma de facilitar o aprendizado. Observou-se que a maioria dos alunos estavam desmotivados, iam à escola sem objetivo. Constatou-se também que após a aplicação do projeto obtiveram-se resultados satisfatórios e percebeu-se grande entusiasmo durante as atividades realizadas, os alunos sentiram-se mais à vontade para manifestarem suas inquietações, demonstrar curiosidade e expressar o conhecimento já adquirido.

Palavras-chave: aprendizado, ciências, lúdico

1. INTRODUÇÃO

Para boa parte dos alunos do ensino fundamental a disciplina de ciências é apenas mais uma das disciplinas desinteressantes. Acredita-se que a forma com que os conteúdos são trabalhados e a metodologia empregada pelo professor são fatores contribuintes para a rejeição e o desinteresse pela matéria.

A realidade das escolas públicas brasileiras não são tão empolgantes. Dessa forma, cabe aos professores criar meios favoráveis ao desenvolvimento do aprendizado. Uma das formas encontradas e atualmente bastante discutida é a introdução do lúdico durante essas aulas de ciências, já que a grande maioria das escolas municipais não disponibiliza laboratórios, é importante que o docente desenvolva atividades que propicie uma aquisição de conhecimentos de forma interdisciplinar e principalmente contextualizada.

Neste sentido, muitos professores procuram tornar as aulas cada vez mais dinâmicas e atraentes, de maneira que o aluno perceba-a como um momento em que ele está aprendendo e vivendo algo novo, não distanciado da sua realidade e torna-se cada vez mais comum o emprego de atividades que fujam do tradicional esquema de aulas teóricas. Dentre estas atividades, as que possuem um caráter lúdico são especialmente interessantes (Ribeiro, 2001).

Para Piaget (1978) a atividade lúdica humana contribui para o desenvolvimento porque propicia a descentração do indivíduo, a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento. Cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. Durante as atividades lúdicas, o sujeito adapta-se às exigências do ambiente externo enquanto mantém sua estrutura mental intacta. Para o autor, o que distingue a atividade lúdica da não-lúdica é uma variação de grau nas relações de equilíbrio entre o eu e o real, ou seja, entre a assimilação e a acomodação.

Verifica-se que é unânime entre os educadores a consciência de que o ensino exclusivamente informativo, centrado no professor, está fadado ao fracasso, estabelecendo-se um clima de apatia e desinteresse, que impede a interação necessária ao verdadeiro aprendizado (KRASILCHIK, 2005). Assim, é importante o uso de metodologias alternativas que motivem a aprendizagem e as atividades



lúdicas são meios auxiliares que despertam o interesse dos alunos, podendo ser aplicadas em todos os níveis de ensino (CABRERA, 2007).

O que diferencia uma situação lúdica educativa de outra de caráter apenas lúdico é o fato da primeira ter uma intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória que possibilite a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir novas conexões mentais (NUNES, 2004).

Tendo em vista a metodologia empregada no ensino de ciências, é de extrema importância analisar a inserção do lúdico na sétima série do ensino fundamental, verificando a melhora no aprendizado dos alunos. Dessa forma, com o desenvolvimento dessa pesquisa será possível avaliar a importância da utilização do lúdico nas aulas de ciências.

A partir disso se evidencia a seguinte problemática: será se a introdução de métodos alternativos de ensino bem como a inserção do lúdico poderá facilitar o aprendizado? Tendo em foco essa problemática definiu-se como objetivo Introduzir o lúdico nas aulas de ciências como forma de facilitar o aprendizado.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Este trabalho tem caráter qualitativo e foi realizado na escola Municipal Joaquim Francisco de Sousa em Caxias, situado no estado do Maranhão. A escola é composta de alunos de ensino fundamental (6º ao 9º ano), no qual a maioria advém de bairros carentes do município. Para realizar essa interferência foram utilizados os seguintes materiais: Quadro branco e seus acessórios, livro didático, jogo de cruzadas e jogo de passa e repassa. Foram ministradas duas aulas, e já durante introduziu-se o lúdico., o mesmo foi desenvolvido na disciplina Estágio Supervisionado II, do curso de Química Licenciatura.

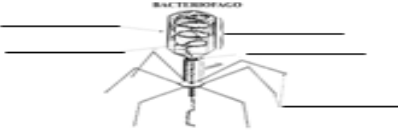
A primeira aula referente aos vírus, introduziu-se os conceitos básicos propostos pelo livro didático, porém de forma diferente. Nesta aula contextualizou-se a temática proposta com situações do dia a dia. Abriu-se espaços para questionamentos e curiosidades a cerca das doenças virais quanto ao modo de transmissão como também aos meios de prevenção.

Como forma de verificação da aprendizagem optou-se em utilizar o jogo de passa e repassa como também uma atividade de fixação. Portanto dividiu-se a turma em três grupos de cinco pessoas e cada grupo iria sortear algumas perguntas previamente formuladas para serem respondidas em um tempo de um minuto, caso não soubessem teriam o direito de passar as perguntas para o grupo seguinte. O jogo constituído de três rodadas mesclou todo conteúdo trabalhado durante a aula promovendo uma maior fixação do conteúdo em seguida para complementar o estudo aplicou-se uma atividade de fixação mostrada a seguir:

Aluno (a): _____
Prof. Moniclé Tavares

VÍRUS

- 1- Qual o nome do cientista que descobriu os vírus?
- 2- Quais as principais características dos vírus?
- 3- Cite as principais doenças causadas por vírus.
- 4- Nomeie as partes que compõem o bacteriófago:



BACTERIOFAGO




Figura 1: Atividade de fixação sobre vírus

Na segunda aula referente às bactérias, optou-se em utilizar um jogo de cruzadas. O jogo consiste em preencher as lacunas conforme as dicas cedidas, sendo essas lacunas enumeradas de um a oito, as quais abordam os principais tópicos trabalhados durante a aula. O Jogo de cruzadas está representado a seguir, o qual é constituído de oito linhas, que serão preenchidas por oito palavras conforme os dados mencionados na questão.



A evolução foi notória: alunos mais atentos, participativos e curiosos em aprender, aulas mais dinâmicas despertaram o interesse e a curiosidade, a participação em sala de aula aumentou e isso nos proporcionou uma sensação de dever cumprido.

4. CONCLUSÕES

Os resultados obtidos foram satisfatórios e percebeu-se grande entusiasmo durante as atividades realizadas. Os alunos sentiram-se mais à vontade para manifestarem suas inquietações, demonstrar curiosidade e expressar o conhecimento já adquirido. Procurou-se abordar os conteúdos de forma clara e objetiva, sempre propondo perguntas que instigassem a curiosidade dos mesmos. Apesar das dificuldades, verificou-se que houve um bom aproveitamento do trabalho e principalmente uma grande aquisição de experiência.

AGRADECIMENTOS

Ao IFMA pelo apoio institucional e a Escola Municipal Joaquim Francisco/Caxias pela disponibilidade da sala de aula.

REFERÊNCIAS

CABRERA, W.B.A **Ludicidade para o Ensino Médio na disciplina de biologia**. Defesa em 16/02/2007 158f Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação – Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática – da Universidade Estadual de Londrina. 2007.

KRASILCHIK, M. **Prática de Ensino de Biologia** 4ª. Edição. Editora Universidade de São Paulo. São Paulo. 194P, 2005.

NUNES, A.R.S.C.A. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. 2004. Disponível em: <http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm>. Acesso em: 10 de Jun. de 2012.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1978.

RIBEIRO, M. G. L.; SANTOS L. M. F. **Atividades lúdicas no ensino de ecologia e educação ambiental: uma nova proposta de ensino**. In: Encontro Regional de Ensino de Biologia. Niterói, 2001, Anais..., Niterói, 2001, p. 120-21.