

ATIVIDADES LÚDICO-PEDAGÓGICAS COMO IMPORTANTE FERRAMENTA PARA A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Julianne Santos¹; Welton Almeida¹; Amanda Araújo¹; Bruna Menezes¹; Cristiane Menezes¹

¹Universidade Federal de Pernambuco, julianne.cybelly@hotmail.com, weltonaaron4@gmail.com, a.karla.santiago@gmail.com, brunaolimene1@gmail.com, estagioemmetodologiabio@gmail.com.

Introdução

Métodos de ensino são ações desenvolvidas para organizar as atividades docentes e atingir objetivos que incluem a aprendizagem por parte dos estudantes e a construção de uma consciência crítica e inovadora (RANGEL, 2006). A utilização de estratégias lúdico-pedagógicas pode facilitar o processo educativo e promover a apropriação do conhecimento pelos estudantes de forma mais prazerosa e eficiente (ANTUNES, 1999; ZANOTTI & CARMO, 2011).

Além de facilitar a aprendizagem, atividades lúdico-pedagógicas promovem o desenvolvimento pessoal, social e cultural, estimulando a criatividade dos educandos, a socialização e a comunicação (SANTOS, 1997). Nesse sentido, a ludicidade constitui mais do que diversão; é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e funciona como um importante instrumento na mediação da construção do conhecimento (MODESTO, 2014).

A crescente importância do ensino de Ciências nas escolas decorre do fato de a Ciência e a Tecnologia terem sido reconhecidas como essenciais no desenvolvimento econômico, cultural e social. Nesse sentido, o ensino de Ciências tem sido objeto de inúmeros movimentos de transformação pedagógica, o que tem contribuído para o avanço do ensino de modo geral (KRASILCHIK, 2000).

Este trabalho relata ações realizadas com alunos do sexto ano da Escola Municipal Monte Sinai (Escada/PE), com o objetivo de: 1. Revisar conteúdos sobre o tema “Terra”, previamente trabalhados pelo professor responsável pela disciplina de Ciências na escola; 2. Oferecer uma oficina para construção de um globo terrestre; 3. Desenvolver uma oficina para desenho e pintura das camadas que constituem a litosfera; 4. Aplicar um bingo de ciências com o objetivo de revisar todo o conteúdo trabalhado na ação; 5. Oferecer uma oficina sobre investigação dos tipos de solo; 6. Avaliar a eficiência das ações realizadas.

Metodologia

As ações foram realizadas em três etapas abaixo detalhadas com duas turmas de sexto ano, denominadas “6ºA” e “6ºB” de uma escola pública pernambucana ou da região metropolitana do Recife. Na primeira etapa foram realizadas as mesmas atividades (aula expositiva, oficina de desenho e bingo) com as duas turmas. Para a realização da aula expositiva alguns tópicos referentes ao tema “Terra”, foram revisados. Como material didático utilizou quadro branco. Ao término da aula foram disponibilizados 20 minutos para seção de perguntas e discussão sobre o conteúdo abordado. Logo após a aula expositiva, uma seção de desenho e pintura foi realizada para ambas as turmas, onde os alunos puderam construir desenhos esquemáticos representando as camadas que constituem a litosfera. Para isso foram fornecidos lápis de cera e lápis de cor. Após a seção de desenhos, foi realizado um bingo utilizando palavras-chave referentes aos temas trabalhados na disciplina. Cartelas impressas em papel ofício foram disponibilizadas para que os alunos marcassem respostas às perguntas ditadas pelo moderador. Foram considerados vencedores aqueles que marcaram

toda a cartela, os quais foram premiados com uma caixa de chocolates.

Na segunda etapa foram realizadas atividades diferentes com as duas turmas. No 6^oA foi realizada uma oficina para construção do globo terrestre, enquanto no 6^oB o mesmo tema foi trabalhado através de uma aula expositiva utilizando quadro branco. Em seguida ambas as turmas foram avaliadas utilizando um teste de palavras cruzadas. Foi considerado um bom desempenho quando os alunos alcançaram notas de 7 a 10, desempenho regular para notas compreendidas de entre 5 e 7 e desempenho fraco notas de 0 a 5. Para a construção do globo terrestre e camadas da terra, foram utilizadas bolas de isopor (100mm), lápis de cera, lápis de cor, tinta guache, canetas, tesoura e cola. Para confeccionar o modelo, a turma foi dividida em grupos. Cada grupo recebeu um mapa mundi que serviu de base para construir o globinho. Foram trabalhados conceitos como atmosfera, hidrosfera, litosfera e biosfera e suas camadas, onde eles puderam fazer de forma bastante lúdica a atividade proposta. A atividade só foi realizada no 6^oA.

Na terceira e última etapa foram realizadas as mesmas atividades (aula expositiva e avaliação prática) com as duas turmas. A primeira atividade, uma aula expositiva foi realizada, apresentando os principais tipos de solo: arenoso, argiloso e orgânico. Em seguida foi realizada a avaliação prática, onde os três tipos de solo (que não estavam identificados) foram disponibilizados para que os alunos analisassem suas características (cor, textura e capacidade de absorção de água e cheiro). Para a realização da prática, os solos (arenoso, argiloso e orgânico) foram coletados nas redondezas da escola e colocados em vasilhas de fácil acesso para os alunos manusear. Luvas foram distribuídas para que os alunos pudessem sentir e diferenciar os tipos de solo.

Resultados e discussão

Na primeira etapa, os dados obtidos após a avaliação revelaram que não houve diferença significativa entre a aprendizagem das duas turmas, uma vez que todos conseguiram identificar as respostas que deveriam ser marcadas nas cartelas. Contudo, um aluno de cada turma conseguiu marcar completamente o bingo, uma vez que nem todas as cartelas continham todas as palavras.

Na segunda etapa, a construção do globo terrestre pelos alunos do 6^oA parece ter contribuído para um melhor desempenho quando comparada ao 6^oB, uma vez que na avaliação a maior parte dos estudantes do 6^oA apresentou bom desempenho, enquanto no 6^oB foi observado um maior percentual de desempenho fraco. A média das notas dos alunos do 6^oA foi $6,47 \pm 1,21$, enquanto no 6^oB foi de $4,41 \pm 1,67$. Esses valores foram significativamente diferentes ($p=0,0004$) após análise estatística utilizando o Teste T de Student considerando valor de $p < 0,05$. Esse dado indica que a utilização de atividades lúdicas pode facilitar o processo de aprendizagem pelos alunos.

Na terceira etapa os alunos, após assistirem a aula expositiva sobre o solo, foram submetidos à avaliação prática sem realização de atividade lúdica. Foi possível observar que muitos alunos de ambas as turmas apresentaram dificuldades em identificar os tipos de solo deixando diversas características em branco. Esses resultados, juntamente com os resultados da primeira e segunda etapa, corroboram com a hipótese de que a utilização de atividades lúdicas como ferramenta pedagógica pode melhorar o desempenho escolar. Acreditamos assim, como Kishimoto (1996), que o professor deve utilizar atividades lúdicas e adotá-las em sua prática, pois atuam como componentes fundamentais para a aprendizagem, favorecendo a construção do conhecimento.

Conclusões

A terceira etapa de atividades que apresentou inúmeras dificuldades pela ausência do momento lúdico é notória destacar a influência positiva de

se trabalhar com atividades lúdicas, pois comprovam a eficiência da ludicidade como ferramenta na construção do conhecimento e permitem o desenvolvimento dos alunos e estimulam o conhecimento com aprendizagem.

Palavras-Chave: Inovação pedagógica; ludicidade; metodologias ativas

Referências

ANTUNES C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis: Vozes; 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994

KRASILCHIK, MYRIAM. **Reformas e realidade: o caso do ensino das ciências.** São Paulo em perspectiva, 2000, 14: 85-93.

MODESTO M.C., RUBIO J.D.A.S. **A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento.** Revista Eletrônica Saberes da Educação 2014, 5:1-16.

RANGEL M. **Métodos de ensino para a aprendizagem e a dinamização das aulas.** Papyrus Editora; 2006.

SANTOS, S.M.P. **O lúdico na formação do Educador.** 6ª ed. Petrópolis, RJ, Vozes Editora; 1997.

ZANOTTI J.S., CARMO C.T. **Estratégia lúdico-pedagógica: Aplicação e validação de novos cenários do jogo “A Meta”.** Anais: VI Jornada de Iniciação Científica, Desenvolvimento Tecnológico e Inovação, Vitória, ES; 2011.