

O lúdico no ensino de ciências:

Julia Capalonga Franco

Universidade La Salle

Gilberto Ferreira da Silva (Orientador)

A ludicidade educativa é amplamente discutida por não ser um fenômeno presente no universo escolar. Trabalhar com o lúdico implica na proposição de atividades estimulantes. A ciência está presente em todos os aspectos da sociedade e do cotidiano, sendo assim, aproximar o ensino de ciências do cotidiano motiva o aluno a aprender o conteúdo científico. A base para a realização da proposta de estudo articula-se ao Eixo 2 contido nos PCN's para séries finais do ensino fundamental, denominado de: Vida e Ambiente. Nisso, instituiu-se o objetivo desta pesquisa: verificar o quanto a utilização de recursos lúdicos no processo ensino-aprendizagem de Ciências contribui ou não na melhor compreensão dos alunos do 8º ano de escolas da rede pública do município de Canoas-RS das diferentes teorias referentes à presa e ao predador na vida animal. A pesquisa ampara-se na perspectiva da pesquisa do tipo intervenção, propondo através de jogos lúdicos a participação e a partilha de conhecimentos em grupos. Objetiva-se com estas atividades a construção de elementos que permitam compreender como ocorre o jogo de associações com frases e figuras, processo este de onde emerge os conhecimentos propostos. A figura do predador, localizado no topo de cadeia de cada classe vai sendo revelada. Uma estratégia para conhecer a efetividade do trabalho conduzido no grupo será a aplicação de questionários, com o objetivo de avaliar o conhecimento prévio dos alunos e conhecer a metodologia dos professores. Se espera que os alunos possuam conhecimento sobre o conteúdo apresentado e que o jogo venha a contribuir com o aprendizado interdisciplinar contido nele. Além de auxiliar os professores a manter atividades diferenciadas e divertidas, para manter o interesse dos alunos.