

O LÚDICO NA ABORDAGEM DO SISTEMA ESQUELÉTICO

Thayná Cardoso Videira (thaynavideira@gmail.com)

João Cloves Stanzani Dutra (jcstanzani@uems.br)

Lucimara da Silva Nogi (lucimaranogi_11@hotmail.com)

Regiane Lima Fernandes (fernandesregianelima@gmail.com)

Lorraine de Fátima Alves Xavier (lohxavier34982@gmail.com)

Danielle Nanmy Hirase (nanmy.hirase@gmail.com)

RESUMO

O lúdico pode ser utilizado como promotor da aprendizagem nas práticas escolares, proporcionando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico. Neste sentido, trabalhar com ludicidade se promove um importante recurso para o professor desenvolver a resolução de problemas, auxiliar na apropriação de conceitos e atender aos anseios daqueles que ainda estão em processo de desenvolvimento. Com base nessas reflexões, este trabalho teve como objetivo avaliar a eficiência do jogo lúdico na aprendizagem do Ensino de Ciências e valorizar o trabalho em grupo e a cooperação para a construção coletiva do conhecimento. Foi utilizada a tabela para atingir os objetivos pedagógicos, que teve como função de melhorar o desempenho dos estudantes em sala de aula e desenvolver a interação entre eles. Para a realização da atividade foi utilizada uma aula. Nesta aula foram apresentadas quatro tabelas abordando conteúdo sobre o sistema esquelético para as turmas, sendo que uma tabela para cada grupo. Esta atividade foi realizada nas salas do 8º Ano B e C do Ensino Fundamental da Escola Estadual Senador Filinto Müller, na cidade de Ivinhema-MS, no dia 01 de agosto de 2017. Os bolsistas dividiram as salas em grupos, cada grupo contendo seis alunos, foi entregue uma tabela por grupo contendo 20 quadradinhos para serem preenchidos pelos grupos com as respostas corretas, de acordo com as perguntas, assim quando todos os grupos completassem a tabela, os bolsistas corrigiriam e o grupo que acertou o maior número de resposta venceu. A avaliação se deu através de observações da interação entre os alunos do grupo e de acordo com a correção das tabelas preenchidas. Obtiveram-se resultados positivos em relação à interação entre os integrantes do grupo, que trocaram conhecimentos entre si para completar a tabela. Todos os grupos obtiveram um resultado de no mínimo 50% de acerto das questões, sendo que os ganhadores de cada sala obtiveram 70%. A utilização do lúdico foi importante para os alunos e os bolsistas, no sentido de trocas de aprendizado, sendo possível analisar o que os alunos tiveram de

aproveitamento das aulas sobre o conteúdo, e para os bolsistas, observar como esse tipo de atividade estimula o conhecimento e o trabalho em grupo.

Palavras-chave: Sistema esquelético, jogo lúdico, Ensino de Ciências.