

O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE FÍSICA E QUÍMICA

Congresso Online de Licenciaturas, 1ª edição, de 27/03/2020 a 31/01/2021
ISBN dos Anais: 978-65-86861-13-6

ALMEIDA; Gabriela Oliveira de ¹, FARIAS; Fabrício de Oliveira ²

RESUMO

O presente relato, traduz a ação de um projeto que auxiliou alunos de uma turma de 1º ano do EM no que tange a aprendizagem de Física e Química, utilizando textos padronizados e atividades lúdicas, cujo foco era conceder uma forma diferente de aprender e associar os estudos ao dia-dia, pois a ciência está presente em nossas vidas, então nada mais justo que avançarmos juntos. Quando pensamos em associar ciência com o cotidiano por meio de atividades lúdicas, nota-se que este processo desencadeia o trabalho em equipe, amplia a motivação, além de uma boa interação aluno e professor, e isso contribui para um ambiente mais favorável em sala de aula, isto porque muitos professores ainda desenvolvem ações com base no método tradicional e este tem se mostrado limitado, pois o aluno fica numa condição de mero copista e somente reproduz com base na memorização, não tendo portanto a possibilidade de refletir sobre aquilo que estudou. Pensando nisso, quando ensinamos usando o lúdico, este modelo é capaz de desenvolver funções cognitivas e sociais, interiorizando conhecimentos e permitindo uma interação entre estudantes, logo contribuindo para uma melhoria no ensino, qualificação e formação crítica do aluno, ou seja, é através das interações e participações que os alunos conseguem associar e absorver de maneira mais fácil e claro, aprende a ser um cidadão mais participativo e tendo voz na sociedade. É lógico que o papel do professor também é muito importante na vida do aluno, pois sabemos que o professor deve ter um papel diferente e inovador nos ambientes de aprendizagens, pois possibilita interesse a mais da parte dos alunos fazendo com que os mesmos sejam mais ativos, criativos, comunicativos e em consequência disso, transformam seus conhecimentos prévios em ciência. Em respeito a aplicação do projeto, este se consolidou diante de uma turma do 1º ano do Curso Técnico em Eletrotécnica do IFAM-CMC, na oportunidade, consideramos os temas que os alunos já haviam estudado, organizamos os materiais por temas de Física ou Química e disponibilizamos individualmente aos participantes, materiais estes que realizavam abordagens de modo diferente com inovação e pontos de curiosidades, oportunizando a cada estudante o aprender bem como o associar dos conteúdos com o que está ao redor dele e ainda a executar atividades lúdicas, envolvendo o brincar com os respectivos tipos de jogos (caça-palavras, decifre o código, jogo da memória e palavras cruzadas). De acordo com os resultados do projeto e com base no feedback das atividades e nos relatos dos estudantes dessa pesquisa, na qual alguns afirmaram que os materiais auxiliaram bastante nos estudos, outros relataram que não tinham tanta facilidade para aprender ciência, porém com o uso desses materiais diferenciados, conseguiram até mesmo brincando, aprender, outros informaram que esses materiais ajudaram a complementar seu aprendizado e ajudar outros colegas, portanto isso nos remete a pensar que o lúdico favorece o ensinar, estimula o indivíduo no processo, logo fazendo dele um ser com papel ativo e contribui para estudar ciência com diversão e prazer, assim corroborando para um aprendizado potencializado.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizado potencializado, Atividades lúdicas, Inovação, Motivação, Textos padronizados.

¹ Instituto Federal do Amazonas – CMC, goliv.ifam@gmail.com

² Instituto Federal do Amazonas – CMC, fabricio.farias@ifam.edu.br