

## REVISÃO BIBLIOGRÁFICA SOBRE A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NA APRENDIZAGEM DO ENSINO DE CIÊNCIAS

Letícia Aparecida de Oliveira<sup>1\*</sup>, Gabriella Oliveira Silva<sup>1</sup>, Gleice Kelly Correia de Oliveira<sup>1</sup>, Marco Túlio Mendes Silva<sup>1</sup>, Rosane Guimarães Guerino<sup>1</sup>, Juliana do Nascimento Gomides<sup>2</sup>, Sandra Cristina Marquez<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Discentes do Curso de Química do Instituto Luterano de Ensino Superior de Itumbiara-GO, \*Letícia\_cyrino@hotmail.com; <sup>2</sup>Docente do Curso de Química do Instituto Luterano de Ensino Superior de Itumbiara-GO.

**PALAVRAS-CHAVE:** Química. Conhecimento. Ambiente escolar.

### INTRODUÇÃO

Ensinar ciências não se restringe apenas na transmissão de informações e sim oferecer ferramentas que tornem o processo de ensino aprendizagem mais atrativo, e para isso o professor deve oferecer possibilidades na construção do conhecimento (SOUSA et al., 2012). O objetivo da atividade lúdica não é apenas levar o aluno a memorizar mais facilmente o assunto abordado, mas sim induzir o raciocínio do aluno e promover a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor (SANTANA, 2006). Diante deste contexto levantou-se a seguinte problemática: A utilização de atividades lúdicas no ensino de ciências facilita o processo de ensino aprendizagem do aluno? De forma geral foram analisados artigos científicos que utilizaram atividades lúdicas como mediador no processo de aprendizagem no ensino de ciências.

### METODOLOGIA

Através de um levantamento bibliográfico de artigos na área de ciências, envolvendo conteúdos específicos da área de Química, publicados em revistas científicas, entre os anos de 2009 a 2014, foram analisadas atividades lúdicas desenvolvidas como forma de aprendizagem no ensino de ciências em sala de aula.

### RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram analisados dez artigos científicos na área de Química, desses quatro artigos a metodologia utilizada foi aplicação jogos educativos para serem aplicados em ambiente escolar. Um jogo pode ser considerado educativo quando

mantém um equilíbrio entre duas funções: a lúdica e a educativa. Segundo Kishimoto (1996), a lúdica está relacionada ao caráter de diversão e prazer que um jogo propicia. A educativa se refere à apreensão de conhecimentos, habilidade e saberes. Em outro artigo foi desenvolvido uma Gincana química ao todo contendo cinco atividades lúdicas, como forma de subsidiar o processo de construção do conhecimento, também foi analisado dois artigos utilizando software educacional, uma ferramenta educacional que auxilia no processo de ensino aprendizagem, pois devido à falta de alguns recursos físicos, como laboratórios, fica difícil a compreensão de conteúdos, o qual o programa possui uma interação com o aluno simulando uma situação real como procedimentos experimentais realizados em laboratórios e por último dois artigos utilizando paródias como meio de facilitar a construção do conhecimento.

### CONCLUSÕES

Baseados nos dados coletados, após a execução de cada atividade, concluiu-se que a atividade lúdica desperta a curiosidade e o interesse do aluno, motivando a aprender o conteúdo ministrado pelo professor, facilitando o processo de aprendizagem, ultrapassando os obstáculos que geralmente são encontrados nas aulas de Química.

SANTANA, E.M. et al. O Ensino de Química através de jogos e atividades lúdicas baseados na teoria motivacional de Maslow. Campinas (Unicamp), 2006. **Anais**, Campinas - São Paulo, 2006. SOUSA, Elizângela Mendes et al., **A importância das atividades lúdicas: uma proposta para o ensino de ciências**. VII Congresso Norte Nordeste de Pesquisa e Inovação. Palmas. Tocantins, 2012. KISHIMOTO, T.M. O jogo e a educação infantil. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.