

Ludicidade no Ensino Médio

Maria Fernanda Cruz Araujo¹, Miriã de Souza Godoy¹, Eliane Maidana. de Oliveira¹, Ricardo Capiberibe Nunes

¹Escola Estadual Amélio de Carvalho Baís – Campo Grande-MS

maferaraujo43@gmail.com, miria5669@gmail.com, profeeliane.espanhol@gmail.com, capiberibe@gmail.com

Palavras-chave: lúdico, ensino médio, metodologia

Introdução

O lúdico é um grande aliado da educação, pois é a partir de atividades lúdicas que a criança aprende a agir, tem a curiosidade estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, além de proporcionar o desenvolvimento do pensamento e da concentração. A aplicação de atividades lúdicas no Ensino Médio também traz resultados benéficos, porém os docentes ainda encontram receio na realização das mesmas. O presente trabalho tem por objetivo mostrar através de estudos e execuções de atividades em sala de aula, que o lúdico é uma das principais ferramentas do processo de ensino aprendizagem, e que o mesmo pode sim melhorar o rendimento tanto qualitativo quanto quantitativo, e por objetivo final a criação de uma metodologia online, que auxilie os professores no planejamento de suas aulas. A partir da leitura de artigos e livros que abordam profundamente o assunto, principalmente no Ensino Médio que é o foco principal do trabalho, foram elaboradas algumas atividades lúdicas e propostas pelos docentes das disciplinas de Espanhol, Língua Portuguesa, Física e Arte. Após a execução das mesmas obtivemos resultados significativos, que mostramos ao decorrer do trabalho.

Metodologia

As metodologias utilizadas para a realização desta pesquisa foram: a bibliográfica, pois se fez necessário a leitura de livros e artigos científicos que abordavam o tema proposto. Esta metodologia está presente em outros tipos de pesquisa, com o intuito de embasar e dar veracidade ao trabalho desenvolvido; e a pesquisa de campo que objetiva a realização dos registros dos acontecimentos de maneira real (Chinazzo, 2009). Para que esta metodologia (pesquisa de campo) pudesse se concretizar, foram elaboradas atividades práticas, contemplando as diferentes maneiras de se aplicar o lúdico no ambiente escolar, mais especificamente no Ensino Médio, de uma Escola da Autoria (Integral) – Amélio de Carvalho Baís. Estas atividades lúdicas foram desenvolvidas pelos educandos das mais variadas formas: paródia, teatro, quiz, dança, jogo, embasadas nos livros e artigos científicos lidos anteriormente. Cada atividade foi idealizada de maneira a melhorar o processo de ensino aprendizagem do educando de modo individual e totalitário, primando pelo desenvolvimento do protagonismo juvenil, permitindo assim, que o estudante seja autor de sua trajetória dentro e fora da escola.

Análise e Discussão

Com base nas metodologias utilizadas, e por meio das atividades aplicadas, conseguiu-se melhorar os desempenhos: qualitativo (os educandos trabalharam em grupo levando em consideração as habilidades dos participantes e fortaleceram os laços de amizade) e quantitativo (os alunos tiveram melhora nas médias do 2º bimestre em relação ao 1º bimestre: 98% obtiveram nota igual e/ou superior a 6,0) das turmas de 2º ano, da unidade escolar já citada. Além dos resultados mencionados acima, a pesquisa em questão conseguiu explorar durante a aplicação das atividades lúdicas, as diferentes competências e inteligências que por muito tempo ficaram escondidas. Por meio das mesmas, os estudantes se surpreenderam e surpreenderam a todos que participaram do projeto com os resultados, pois o mais importante foi que eles se sentiram inseridos no processo de ensino aprendizagem e desenvolveram autonomia. Não esperavam esta melhora significativa em relação à nota e a convivência. Os resultados obtidos superaram a expectativa. Estuda-se uma maneira deste projeto contemplar todas as disciplinas da Base Nacional Comum Curricular do Ensino Médio.

Conclusão

Tendo em vista os aspectos observados, concluímos que o lúdico é uma maneira diferente do aluno aprender, pois auxilia o estudante a questionar, tomar decisões, expressar opiniões, se relacionar com os colegas e professores, lidar com problemas tanto acadêmicos quanto pessoais e principalmente formar um indivíduo autônomo e protagonista. Pretendemos até a data da exposição do trabalho já estar com o resultado final concluído (a metodologia de ensino online).

Agradecimentos

Agradecemos primeiramente a Deus, aos nossos orientadores, aos nossos familiares e amigos pelo apoio e a toda a comunidade escolar pelo incentivo.

Referências

- CHINAZZO, Luiz Cosme. **O ato de estudar**. In: Instrumentalização Científica [obra organizada pela Universidade Luterana do Brasil(ULBRA)]. São Paulo, Know How, 2009. 220p.
- GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- ROSA, Paulo Ricardo da Silva. **Instrumentação para o ensino de ciências**. Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 2010.

Apoio:

Realização: