



Ludicidade e Educação: tecendo redes e construindo caminhos

Mariana Monteiro Soares Crespo de Alvarenga, Gerson Tavares do Carmo, Munich Ribeiro de Oliveira Lopes

O lúdico se constitui como um princípio formativo que pode ser utilizado pelos docentes para favorecer a relevância e significação de conhecimentos pelos estudantes. Nesse sentido o objetivo deste trabalho é apresentar o Jogo Catalisador de Conteúdos com princípios de Interpretação de Personagens chamado: “Purificando as águas do Reino Atlantis”. O jogo foi aplicado para os estudantes do sexto ano de escolaridade do Ensino Fundamental II de duas Escolas Públicas do Município de Campos dos Goytacazes, Rio de Janeiro e integra uma pesquisa de mestrado. A base teórica-metodológica deste jogo pedagógico tem como tema central interdisciplinar o conteúdo que trata das características, propriedades e o ciclo da água. O termo Catalisador é originário das Ciências Naturais e, neste trabalho, para fins educativos, é utilizado com a função de assumir caráter de acelerador da aprendizagem dos estudantes em questão. A aplicação de pré-teste para saber quais são os conhecimentos prévios dos alunos, a proposta do jogo e, logo em seguida, pós-teste para verificar os conhecimentos adquiridos dos estudantes estão constituindo a base metodológica do trabalho desenvolvido nas duas escolas. Os dados obtidos são analisados por meio de planilhas e estatísticas, a partir do software SPSS. Espera-se que o jogo possa contribuir para o aprendizado, bem como para abordar o conteúdo de forma mais efetiva e lúdica em menor tempo do que em aula tradicional.

Palavras-chave: Jogo Catalisador de Conteúdos, Lúdico, Aprendizado.

Instituição de fomento: CNPq,UENF.