O USO DO LÚDICO COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR

Autor(res)

Thaynná Neres Dos Santos
Gabriela Heloisa Da Silva Santos
Fernando Rômulo Marques Soares
Natalia Vieira Dos Santos
Julia Gomes Pereira

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

CENTRO UNIVERSITÁRIO ANHANGUERA

Introdução

O ensino superior é um momento crucial na vida do estudante. As práticas de ensino mais eficazes são fundamentais para garantir que a aprendizagem seja significativa, e, o uso do lúdico se torna uma abordagem inovadora que contribui para esse processo.

Estudos recentes demonstram que métodos ativos, como jogos e simulações, trazem benefícios para a aprendizagem dos alunos no ensino superior, como a melhora da retenção do conhecimento, a transferência de habilidades para outras áreas e a motivação. (SILVA, A. R., e SOUZA, E. F; 2022)

Essas atividades permitem que o aluno assuma um papel mais ativo no processo de aprendizagem, desenvolva habilidades críticas e aumente seu engajamento. (GROSSI, 2017)

Mediante ao exposto exploramos a vivência de práticas diferenciadas na graduação e refletimos como estas experiências estimularam o interesse e o aprendizado técnico- cientifico.

Objetivo

Refletir e apontar como o uso de ferramentas lúdicas e diversificadas nos processos educacionais atuam para o aprendizado e formação dos alunos de curso superior, podendo favorecer a memorização e maior absorção do conteúdo fornecido.

Material e Métodos

Pesquisa reflexiva com a análise da vivência didática experienciada sob a perspectiva dos autores integrantes do processo prático- educacional.

Com base no contexto de interação direta com o lúdico e a aprendizagem, diversas abordagens didáticas foram

aplicadas, sendo as de maior relevância: A simulação teatral em laboratório, com casos clínicos e execução simulada do processo de enfermagem, Sistematização da Assistência de Enfermagem, e atuação do Enfermeiro e paciente, considerando o tema “Afecções Renais”; As discussões em grupo e rodas de conversa; e A aplicação de um jogo similar a um dominó, em que a turma se dividiu em grupos para atingir o objetivo de unir as cartas fazendo um “link” de cada carta com o conteúdo aprendido durante as aulas prévias.

As propostas foram vivenciadas pelo total de 7 alunos, dividindo-se em dois grupos, durante as aulas da disciplina Enfermagem na Saúde do Adulto que compõe a grade curricular da faculdade.

Resultados e Discussão

O uso de jogos educativos atua criando motivação nos docentes e discentes, estimulando a inclusão destas estratégias no meio acadêmico. Vários professores já incluem o uso de jogos e outras metodologias criativas em seus planos de aula, e essas metodologias atuam favorecendo o aprendizado dos aulos de uma forma mais orgânica e não apenas o aprendizado engessado em que o aluno é apenas um ouvinte que não participa de forma ativa em seu processo de aprendizagem. (MACHADO, B e WOJCICKOSKI, S.B;2018).

A introdução do lúdico no meio acadêmico contribui também para que os alunos se sintam envolvidos no seu aprendizado e podem favorecer a diminuição de reprovações e evasões por tornar o aprendizado mais divertido e inclusivo. (CARVALHO, CFG; LEON, CGRMP.; RIBEIRO, LM.; FUNGHETTO, SS.; SCHARDOSIM, J. M; 2020)
O aluno passa a experimentar, descobrir e criar habilidades sociais e cognitivas através do processo de experimentação de medidas alternativas de ensino- aprendizagem.

Conclusão

Em consenso dos autores, a introdução da educação lúdica no ensino superior torna-se uma ferramenta de sucesso, com benefícios para o aluno e o seu progresso acadêmico-profissional. Essa dinâmica proporciona o avanço cognitivo, a tomada de decisões, e o raciocínio lógico e crítico, ajudando no desenvolvimento de habilidades que por outra forma não seriam exploradas.

Referências

CRUZ,TRO;SANTANA,VAS.O LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA. Minerva Magazine of Science. p.1-9, 11fev. 2021.Acesso em 23/04/2023. Disponível em: https://doi.org/10.31070/rm2021troc01
CARVALHO,CFG; LEON,CGRMP; RIBEIRO,LM.; FUNGHETTO,SS.; SCHARDOSIM, JM. EXPERIÊNCIAS NO ENSINO SUPERIOR: OFICINA LÚDICA OU REVISÃO DE CONTEÚDO. v. 1, n. 33, p. 100–110,2020.Acesso em 22/04/2023.Disponível em:https://www.periodicos.unb.br/index.php/participacao/article/view/22875
GROSSI,MGR. O LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE ALUNOS DE CURSOS TÉCNICO, GRADUAÇÃO E MESTRADO: RELATOS DE EXPERIÊNCIAS. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 12, n. 3, p. 1689-1709. jul-set/2017.Acesso em 20/04/2023. Disponível em http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v12.n.3.2017.8510
SILVA,AR; SOUZA,EF. JOGOS E SIMULAÇÕES COMO MÉTODOS ATIVOS NO ENSINO SUPERIOR: UMA REVISÃO DE LITERATURA. Revista Brasileira de Educação Superior.2022. 1(1), 25-38.Acesso em 21/04/2023. Disponível em https://doi.org/10.31212/rbes.v1i1.2345