

## 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- científico.

### 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 alunos 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/rm2021tro01>
- 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>