



# COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS  
Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez  
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

## APRENDENDO CIÊNCIAS ATRAVÉS DA LÚDICIDADE

### APRENDER CIENCIA A TRAVÉS DEL JUEGO

### LEARNING SCIENCE THROUGH PLAYFULNESS

Apresentação: Pôster

Andréa Vitória Pereira Souza<sup>1</sup>; Robson Pereira Cruz<sup>2</sup>; Miguel Leite Terto<sup>3</sup>; Aretuza Bezerra Brito Ramos<sup>4</sup>; Dan Vitor Vieira Braga<sup>5</sup>

## INTRODUÇÃO

Ludicidade é um termo geralmente utilizado na educação e sua origem é derivada da palavra latina “*ludos*”, que significa jogo. O conceito de ludicidade compreende jogos e brincadeiras, mas não se restringe somente a elas. É muito importante como um instrumento de ferramenta de ensino e aprendizagem, pois ela pode desenvolver várias habilidades para o indivíduo que a pratica, sendo assim, se o foco for desviado para a prática pedagógica, assume uma forma de instrumento, perdendo o sentido da brincadeira e até mesmo da ludicidade (BORBA, 2006).

A expressão educação “pré-escolar”, utilizada no Brasil até a década de 1980, expressava o entendimento de que a Educação Infantil era uma etapa anterior, independente e preparatória para a escolarização, que só teria seu começo no Ensino Fundamental. Situava-se, portanto, fora da educação formal. (BRASIL, 2017).

No entanto, sabe-se que uma grande parte dos alunos apresenta dificuldades em aprender os conteúdos que os professores passam em sala de aula. É muito importante ressaltar que o professor deve elaborar uma ferramenta lúdica voltada ao conteúdo a ser ensinado para que o aluno aprenda de maneira lúdica, facilitando assim sua aprendizagem (ALMEIDA; PROCHONOW; LOPES, 2016). O lúdico é relevante para fazer com o que seu desenvolvimento seja mais objetivo e gere resultados favoráveis para seu processo de aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Licenciatura em Ciências Biológicas, FACHUSC, andreavitoria6@gmail.com

<sup>2</sup> Licenciatura em Ciências Biológicas, FACHUSC, robsonaaazz@gmail.com

<sup>3</sup> Licenciatura em Ciências Biológicas, FACHUSC, miguelleite@outlook.com

<sup>4</sup> Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, brito.ramos.ab@gmail.com

<sup>5</sup> Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, bragadvv@gmail.com

Assim como se é destacado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização.

Norteados por isto, o objetivo deste estudo foi desenvolver uma ferramenta lúdica direcionada ao ensino de ciências, em uma escola da rede pública do interior pernambucano.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para Borba (2006) o jogo que não conter os recursos básicos que transformam uma atividade em uma brincadeira não podem ser considerados ferramentas lúdicas. Nesse sentido, o jogo só pode ser uma ferramenta lúdica se incluir os elementos essenciais que tornam a atividade em uma brincadeira que gere aprendizado de forma divertida. O jogo precisa ter todos os recursos para que ele se torne mais confortável e agradável para os alunos, gerando competitividade, impondo regras, desafiando, lançando objetivos a serem alcançados. Tudo isso para que o jogo atenda às necessidades que o transformam em uma ferramenta lúdica (BORBA, 2006).

Huizinga (1993) ressalta outra característica distintiva do jogo, que é a ordem que é inserida no mundo, na forma que os jogadores a percebem, no tempo, lugar e espaço em que o jogo é praticado. Isso quer dizer que, para o jogador, o jogo impõe uma ordem ou um conjunto de regras e, ao mesmo tempo, um ritmo que cativa seus participantes. Dessa forma, chega-se à conclusão, que todo jogo possui seus regramentos, mais ou menos formalizados e compartilhados entre os jogadores.

De acordo com Lima (2008), os alunos expressam seu conhecimento em suas atividades de várias formas. No meio lúdico, os jogos e as brincadeiras fazem com o que todas as formas de expor o conhecimento sejam aproveitadas. Por exemplo, com atividades artísticas, lógicas, comunicativas e de observação, o professor poderá desenvolver as atividades dos seus alunos em inúmeros campos do conhecimento, e em todas as disciplinas, pois os saberes não têm fronteiras.

Amaral (2009) enfatiza que o jogo usado como ferramenta para resolução de problemas,



pode contribuir para o crescimento e desenvolvimento pessoal do indivíduo.

Vygotsky (2007) afirma que na brincadeira, o indivíduo se comporta muito além do seu comportamento do dia a dia, habitual para a sua idade; é como se ela fosse maior do que é na realidade.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa foi realizada no município Salgueiro, com uma população de aproximadamente 62.372 pessoas, localizado à 512 km de sua capital, Recife, e tem como atividades econômicas predominantes, a agricultura e o comércio varejista, com o IDEB de 4,9 para os anos finais do Ensino Fundamental (IBGE, 2023). Assim, a escola alvo da pesquisa foi a Escola de Referência no Ensino Fundamental e Ensino Médio (EREFEM) Agrícola de Umãs, especificamente localizada na zona rural de Salgueiro, no distrito de Umãs.

A pesquisa foi de natureza qualitativa etnográfica e, segundo Zanelli (2002, p.83), deve “buscar entender o que as pessoas apreendem ao perceberem o que acontece em seus mundos”. Vale salientar que, foi fomentada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

De início, em sala de aula foi realizada uma atividade denominada como pré-teste para averiguar o nível de aprendizagem que os alunos possuíam acerca do conteúdo ministrado, o Sistema Solar conforme a história das civilizações.

Posteriormente, a ferramenta lúdica foi desenvolvida e logo após foi aplicada uma atividade de pós-teste, com questões iguais ao pré-teste, para medir se foi de fato uma ferramenta eficaz para o ensino, e o que contribuiu para a formação do aluno.

A turma a qual a ferramenta foi aplicada foi o 9º ano “A” sendo as atividades desenvolvidas entre os meses de maio a junho de 2023. Vale ressaltar que, a ferramenta consistiu em um jogo da velha desenhado no quadro branco da sala de aula, logo após o desenho no quadro, a sala foi dividida em dois grupos, os quais eram chamados dois integrantes, sendo um de cada grupo. Ambos os integrantes tinham que responder uma pergunta dizendo se ela era verdadeira ou falsa, o aluno que respondeu à pergunta correta primeiro teve o direito de marcar no jogo da velha, já o que errava não pode marcar. Logo após foi escolhido outros dois

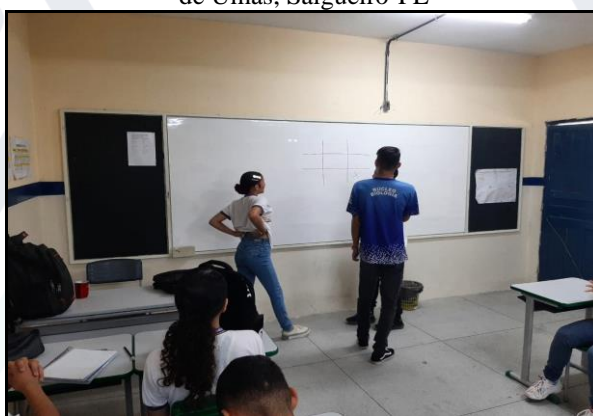


alunos para a resolução das perguntas, e assim o jogo continuou até que uma das equipes conseguiu marcar três vezes em linha reta no jogo da velha.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a aplicação da dinâmica foi apresentado uma atividade para cada aluno, através dessa atividade foi possível compreender o que eles conseguiram aprender do conteúdo, 83% dos alunos apresentaram um bom desempenho na resolução das questões após a dinâmica, porém uma minoria ainda apresentava dificuldades naquele conteúdo.

**Figura 01:** O jogo didático aplicado aos estudantes 9º ano do ensino fundamental da escola EREFEM Agrícola de Umãs, Salgueiro-PE



**Fonte:** Própria (2023).

Assim, os dados observados corroboram com Venturini (2016) a utilização das práticas lúdicas voltada ao ambiente escolar, pode sim favorecer a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno, proporcionando a fixação do conteúdo de uma forma mais fácil, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais práticos.

Almeida et al. (2017) destaca a importância que os jogos pedagógicos têm ao ser usados como ferramenta de ensino e reforço de conteúdo. Diante disso, essa ferramenta de ensino deve proporcionar uma aprendizagem, de forma que haja envolvimento de ambas as partes, tanto do professor, quanto do aluno.

## CONCLUSÕES

Sob essas circunstâncias, pode-se chegar à conclusão de que a aplicação de uma ferramenta lúdica, sendo ela totalmente relacionada ao conteúdo a ser ensinado para os alunos e atribuída de forma correta, pode sim gerar uma aprendizagem para os alunos participarem da



dinâmica. O uso de ferramenta lúdica em sala de aula pode contribuir de forma significativa para que o aluno possa aprimorar suas habilidades de resolução de problemas e promover o crescimento pessoal.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, C. M. M de. PROCHNOW, T. R.; LOPES, P. T. C. **O uso do lúdico no ensino de ciências: jogo didático sobre a química atmosférica.** Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Revista Góndola: Enseñanza y aprendizaje de las ciencias. Barcelona, Vol. 11, nº 2, 2016. Disponível em: <<https://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/GDLA/article/view/10161>> Acesso: 03 out 2023

ALMEIDA, I. R. de; ALMEIDA, V. R. de; SOUSA, C. de O.a de. **O papel da ludicidade na educação infantil na perspectiva de professora de uma escola pública do interior do estado de Mato Grosso.** Revista Eletrônica da Faculdade de Alta Floresta, v. 6, n. 2, 2017. Disponível em: <http://www.refaf.com.br/index.php/refaf/article/view/261> Acesso em: 07 jun. 2019.

AMARAL, J. D. do. **Jogos Cooperativos.** 4. ed. São Paulo: Phorte, 2009.

BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade.** 2. ed. Brasília, 2006.

BRASIL, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei 9.394, de 20/12/1996.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

IBGE. **IBGEcidade.** Atualizado em 2023. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/>. Acesso em: 03 jun, 2023.

LIMA, J. M. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional.** São Paulo: Cultura Acadêmica/Unesp, 2008. Disponível em: [http://www.culturaacademica.com.br/\\_img/arquivos/O%2520Jogo%2520como%2520recurso%2520pedag%25F3gico%2520FINAL.pdf](http://www.culturaacademica.com.br/_img/arquivos/O%2520Jogo%2520como%2520recurso%2520pedag%25F3gico%2520FINAL.pdf). Acesso em: 10 set. 2023.

VENTURINI, D. M. **A importância da Ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental.** 2016. 50 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Estadual Paulista, 2016.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.



ZANELLI, J. C. Pesquisa qualitativa em estudos da gestão de pessoas. Estudos da Psicologia, n. 7, p. 79-88, 2002.

