

OS RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS COMO PROPOSTA DE APRENDIZAGEM AOS ESTUDANTES DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NA EMEF PRESIDENTE VARGAS EM TOMÉ-AÇU (PA)

Diego Pinto Dantas ¹
Janete Oliveira da Vera Cruz ²
Maria Elcineide Albuquerque Marialva ³

RESUMO

Este trabalho é um relato de experiência sobre o uso de recursos lúdicos no ensino de ciências com o propósito de possibilitar aprendizagem aos estudantes dos anos finais do ensino fundamental. As atividades envolvendo os recursos lúdicos foram desenvolvidas no âmbito do subprojeto de Ciências, vinculado ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID da Universidade Federal Rural da Amazônia – Campus de Tomé-Açu e realizadas na Escola Municipal de Ensino Fundamental Presidente Vargas. Os resultados indicam que ao utilizar os recursos lúdicos como jogos da velha, jogo do milhão de células, confecção de maquetes, produção de cartazes, palavras cruzadas, árvore genealógica. Conclui-se que a ludicidade se mostrou válida como recurso didático complementar para o aprendizado dos alunos, possibilitando a reflexão sobre a pertinência do desenvolvimento e da utilização de materiais lúdicos para o ensino de ciências nas séries do fundamental.

INTRODUÇÃO

O ensino de ciências e de biologia requer cada vez mais a utilização de metodologias e recursos didáticos-pedagógicos numa perspectiva mais lúdica, tais como, jogos, brincadeiras, uso de vídeos, de imagens, narrativas, entre outros. Como destaca Oliveira (2020) é necessário utilizar os recursos lúdicos na perspectiva de chamar a atenção dos estudantes para aprendizagem dos conteúdos de ciências, para que estes adquiram todo conhecimento possível de forma dinâmica e atrativa.

¹ Graduando do Curso de **Ciências Biológicas - Licenciatura** da Universidade Federal Rural da Amazônia - UFRA, diegodantas369@gmail.com;

² Graduanda do Curso de **Ciências Biológicas - Licenciatura** da Universidade Federal Rural da Amazônia – UFRA, oliveirajanete1510@gmail.com;

³ Professor orientador: Maria Elcineide Albuquerque Marialva: Doutora em Educação, Universidade Federal Rural da Amazônia- UFRA – Campus de Tomé-Açu, elcineide.marialva@ufr.edu.br.

Nesse sentido, os recursos lúdicos por meio dos jogos didáticos e digitais, das brincadeiras podem beneficiar os estudantes para que se expressem de diferentes formas em nas aulas de ciências, a partir de reflexões, percepção, significados, interpretação, visando à reformulação de produção e criação de novos significados, ao buscar encontrar e confrontar as ideias elaboradas durante as aulas de ciências e em sala de aula.

Kishimoto (1994) ressalta que a ludicidade é uma necessidade do ser humano e que por meio dela é possível estimular os estudantes a desenvolver sua criatividade. O professor deve propor atividades que envolvam o uso de recursos lúdicos para facilitar tanto o ensino quanto a aprendizagem.

Os recursos lúdicos, principalmente os jogos didáticos e digitais, são importantes para o ensino e aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, como os de ciências e biologia, pois motivam os estudantes a participarem devido os desafios, estimulam o raciocínio, a fixação do conteúdo, a argumentação e a interação entre o professor e os alunos (OLIVEIRA, 2020).

Assim, os recursos lúdicos como ferramentas potencializadoras do processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos de ciências foram incorporados como uma das ações do subprojeto de Ciências, que é vinculado ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e realizado na EMEF Presidente Vargas, localizada no município de Tomé-Açu (PA). Além de ser uma oportunidade aos discentes do curso de licenciatura em Ciências em Biologia participantes do subprojeto desenvolver atividades lúdicas como os estudantes da educação básica.

Desse modo, objetiva-se socializar algumas das atividades com a utilização dos recursos lúdicos e que foram realizadas a partir do Subprojeto de Ciências/PIBID/UFRA na escola núcleo, visto que é necessário refletir sobre as contribuições dessas ações na formação docente, principalmente a partir da ludicidade e da alfabetização científica.

METODOLOGIA

O Subprojeto de Ciências/PIBID/UFRA tem como objetivo principal desenvolver ações que articulassem teoria e prática para uma aprendizagem pautada na alfabetização científica, numa perspectiva crítica, que oportunize um ensino lúdico, dinâmico e contextualizado. Para isso, desenvolveu-se atividades que contribuiriam para o crescimento acadêmico, social e profissional, numa perspectiva da autonomia para os estudantes da licenciatura e da educação básica, com a realização de ações didáticos-pedagógica, com a finalidade de contribuir com o processo de ensino-aprendizagem de conteúdos de ciências.

Geralmente, os conteúdos de ciências são considerados como difícil de ser aprendido, com predominância de um ensino pautado em metodologias mecânicas e sem significados. A partir disso, percebeu-se a necessidade de desenvolver um conjunto de atividades que possibilitem a compreensão de forma divertida os conteúdos de ciências por meio de jogos, brincadeiras, resolução de problemas, dentre outros. Para o desenvolvimento das atividades didáticas-pedagógicas foram realizadas reuniões formativas para planejamento tanto com a coordenação de área quanto com professor-supervisor. Posteriormente, o planejamento era executado na escola, na qual os discentes bolsistas de iniciação à docência (PIBID) participavam de forma efetiva da rotina escolar, por meio da observação e coparticipação nas aulas.

Foram construídas e aplicadas diversas metodologias de ensino e recursos didáticos-pedagógicos na perspectiva lúdicas, tais como: árvore genealógica dos alunos, cartazes sobre teoria celular e aquecimento global, jogo digital que abordavam sobre as células, jogo da velha com ênfase em genética, palavras cruzadas sobre genética, maquete da célula animal, vegetal, bactéria e biomas brasileiros, que foram realizadas com objetivo de estimular a aprendizagem dos estudantes das turmas do 6º, 7º e 9º ano do ensino fundamental da EMEF Presidente Vargas, localizada no município de Tomé Açu/PA e vinculados ao Subprojeto de Ciências, de forma dinâmica e eficiente.

Destaca-se que os discentes bolsistas foram acompanhados (as) sistematicamente pela supervisora e pela coordenadora de área, tanto na escola, no momento de aplicação dos recursos lúdicos, com nos encontros de planejamento, respectivamente. As atividades foram desenvolvidas em duplas de discentes bolsistas e previamente planejadas, discutidas e socializadas com o professor-supervisor. As atividades desenvolvidas em sala de aula foram registradas por meio de fotos e divulgadas na página do Instagram.

REFERENCIAL TEÓRICO

Para subsidiar teoricamente este relato de experiência, citamos Siaulys (2005), ela diz que a brincadeira permite à criança vivenciar o lúdico e descobrir-se a si mesma, apreender a realidade, tornando-se capaz de desenvolver seu potencial criativo. Nesse sentido, observa-se Chateau (1987, p. 14), que diz que "uma criança que não sabe brincar é uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar". Assim, para manter-se em harmonia consigo mesma, com seus semelhantes e com o mundo que a rodeia, ela necessitará de estímulos para assim, construir seus conhecimentos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao longo de sete meses de desenvolvimento do Subprojeto de Ciências – PIBID foram realizadas diversas atividades que merecem ser destacadas, contudo, por uma questão didática será explicitada de modo geral algumas atividades com foco nas de caráter lúdico, contextualizado e pautado na alfabetização científica.

As atividades foram pensadas e construídas em conformidade com a realidade e contexto das turmas de 6º, 7º e 9º ano e ainda conforme solicitação do professor-supervisor que, em geral, demandava uma atividade diferenciada com o objetivo de trabalhar algum conteúdo do qual os estudantes apresentavam dificuldades ou para complementar o assunto abordado em sala de aula.

Alguns dos materiais construídos no Subprojeto de Ciências – PIBID ao integrar jogos e outros recursos lúdicos ao ensino de ciências permitiu construir aprendizagem mais lúdica e interessante, em conformidade com os objetivos propostos no projeto, sobretudo, com a participação efetiva dos estudantes do ensino fundamental na produção do processo de saberes a partir da confecção dos recursos didáticos em sala de aula.

Destaca-se, a seguir, algumas atividades desenvolvidas na escola Presidente Vargas: Ao abordar o conteúdo de células e teoria celular, foram construídas maquetes que representavam as células animal, vegetal e bactéria, na qual os estudantes do 6º ano do EF deveriam mostrar as organelas relacionadas as respectivas células. Na sequência foi utilizado um jogo digital (“Jogo de milhão das células”) de perguntas e respostas, na qual os estudantes respondiam as questões associadas ao conteúdo célula. Além disso, os estudantes do 6º ano do EF produziram cartazes sobre a teoria celular e apresentaram em sala de aula.

Nas turmas do 7º ano do EF foram desenvolvidos recursos lúdicos voltados para temas sobre aquecimento global e biomas brasileiros a partir de confecção de cartazes e maquetes sobre os biomas. Nesse momento, os estudantes demonstraram efetiva participação na construção das maquetes.

Na turma do 9º ano do EF foram produzidas “Árvores Genealógicas” para tratar o conteúdo de genética. Além disso, utilizou-se também como recursos lúdicos as palavras-cruzadas e jogo da velha. Ao realizar essas atividades, observou-se que os estudantes do 9º do EF demonstraram interesse em participar das atividades propostas e no desenvolvimento positivo em aprender sobre o assunto.

Pode-se dizer que todas as atividades realizadas foram bastante produtivas e oportunizaram a construção do conhecimento relacionados aos conteúdos de ciências de forma

diferenciada e lúdica. Destaca-se a importância de trabalhar o conhecimento de ciências de forma lúdica, contextualizada, dinâmica e pautado na alfabetização científica.

Ao integrar jogos e outros recursos lúdicos ao ensino de ciências permitiu construir aprendizagens mais lúdicas e interessante, pois como afirma Siaulys (2005), que os jogos despertam o potencial criativo da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do subprojeto de ciências possibilitou obter resultados positivos sobre a utilização do uso de materiais lúdicos para o ensino de ciências na EMEF Presidente Vargas. Esse subprojeto vem com o intuito de contribuir com processo de ensino aprendizagem dos educandos.

Desse modo, ao perceber que os estudantes do ensino fundamental demonstram interesse em compreender os assuntos abordados, participar das atividades propostas e interagir com os recursos lúdicos na perspectiva de entender os conceitos e os termos dos conteúdos abordados em sala de aula, reforçar a importância da realização do subprojeto de ciências e do PIBID na escola.

Considera-se que o uso de recurso lúdicos possibilita a interação entre os alunos e o professor durante a aula, ainda envolve aspectos como a diversão, a competição e torna a realizada das atividades um momento de cooperação e animação de todos os participantes na sua execução.

Dessa forma, os recursos lúdicos possibilitaram aos estudantes do ensino fundamental a interação com os conteúdos de ciências de forma interessante, prazerosa e dinâmica e ainda, espera-se a utilização desses recursos em sala de aula potencialize o conhecimento dos assuntos relacionadas a ciências, assim como, auxiliem os professores no desenvolvimento da alfabetização científica em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: PIBID, ciências, lúdico, aprendizagem e ensino fundamental

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

REFERÊNCIAS

ILVA, P. L. da; ALMEIDA, V. R. de. O uso de jogos didáticos-pedagógicos no ensino de ciências como método de ensino e aprendizagem na EMEF Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso em Itaituba-PA. **Revista de Iniciação à Docência**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. e11643, 1-18, 2023. DOI: 10.22481/riduesb.v8i1.11643. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/rid/article/view/11643>. Acesso em: 24 jul. 2023.

SILVA, Ana Carolina Rosa da; SANTOS, Ludmylla Ribeiro dos; SILVA, Fabiana Mota da; COSTA, Elieide Livia Ribeiro da; LACERDA, Paloma Lopes de; CLEOPHAS, Maria das Graças. Importância da Aplicação de Atividades Lúdicas no Ensino de Ciências para Crianças. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, Curitiba, p. 1-20, 03 maio 2015. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/1889/2183>. Acesso em: 24 jul. 2023.

CONCEIÇÃO, A. R. da; MOTA, M. D. A.; BARGUIL, P. M. Jogos didáticos no ensino e na aprendizagem de Ciências e Biologia: concepções e práticas docentes. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 9, n. 5, p. e165953290, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i5.3290. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/3290>. Acesso em: 24 jul. 2023.