

## “A LUDICIDADE NA CONSTRUÇÃO DE UMA PRÁTICA INTERDISCIPLINAR NO ENSINO DE CIÊNCIAS”

Amanda de Souza Mendes<sup>1</sup>

Cícera Mayara da Silva<sup>1</sup>

Raylane Carla da Penha Silva<sup>1</sup>

<sup>1</sup>*Centro de Ensino Superior do Vale do São Francisco – CESVASF- Belém do São Francisco/PE*  
[raylane\\_karla.26@hotmail.com](mailto:raylane_karla.26@hotmail.com); [maay\\_alves@hotmail.com](mailto:maay_alves@hotmail.com); [am-amanda123@outlook.com](mailto:am-amanda123@outlook.com)

**Resumo:** O presente artigo busca abordar a prática e a importância da ludicidade no processo de ensino de ciências promovendo a interdisciplinaridade de forma coletiva e participativa a fim de construir saberes críticos reflexivos de acordo com as práticas utilizadas. Logo, o lúdico educativo no ensino de ciências se torna uma peça chave para a prática interdisciplinar. O trabalho foi desenvolvido no intuito de discutir as possibilidades de inserção de práticas lúdicas a fim de promover a interdisciplinaridade no ensino de ciências.

**Palavras chave:** Ludicidade; ensino de ciências; interdisciplinaridade.

### Introdução

Há muito tempo têm-se falado sobre aplicações de atividades lúdicas no contexto escolar enquanto opção didático-metodológica. No entanto a realidade docente ainda deixa lacunas quanto ao desenvolvimento da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. A possibilidade de inserção de novos métodos voltados para o dinamismo e inovação devem ser peças chave para a construção e bom desempenho da prática interdisciplinar.

Considerando a ludicidade como ferramenta para a promoção interdisciplinar, é aberta uma viabilidade de quebrar a rigidez que se estabelece no trabalho com disciplinas isoladas. Não se trata de eliminar “matérias”, mas sim de realizar conexões de complementaridade e passagens de conhecimento a fim de promover a investigação para superar a superficialidade do saber disciplinar isolado.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Ciências Naturais, o ensino permite inserir e explorar informações relacionadas aos fenômenos naturais, à saúde,

tecnologia, sociedade e ao meio ambiente, favorecendo a construção e ampliação de novos conhecimentos.

O lúdico educativo no ensino de ciências possui um leque de alternativas para o desenvolvimento do alunado em atividades na sala de aula. Para tanto, não deve-se rotular a ludicidade como sendo apenas um ato de brincar, mas sim como um sentido mais amplo com foco na aprendizagem.

Diante disso, é notável que a ludicidade se configura um processo de suma importância para o ensino, auxiliando diretamente na construção do saber interdisciplinar que caracteriza-se como prática coletiva de múltiplas faces, associada ao ensino de ciências com o intuito de promover a unidade do ensino e construção de saberes.

## **A ludicidade**

A ludicidade é onde a criatividade e os conhecimentos são desenvolvidos através de jogos e brincadeiras com a finalidade de educar e ensinar, gerando dessa forma a interação e o divertimento com fins específicos. Trazer o lúdico para o meio educacional é investir em uma dinâmica interativa e ampla que certamente dará bons resultados.

Para Teixeira (1995) as atividades lúdicas estimulam o senso crítico e interam aspectos motores, afetivos e cognitivos dos seres humanos. Quando isso ocorre, a construção do conhecimento é capaz de estimular habilidades que facilitam o entendimento de determinados conteúdos, confirmando o pensamento de Vygotsky (1998) no qual afirma que a ludicidade não está simplesmente ligada ao prazer, mas que faz do sujeito um ser social.

O fato de que a ludicidade é considerada um estado de plenitude e de entrega faz com que a pessoa que a vive tenha uma sensação de liberdade tendo assim uma experiência de interação, pois na atividade lúdica não há divisão. (LUCKESI, 2014 apud LEAL; D'ÁVILAII, 2013 )

Segundo Brancher (2007) o lúdico é uma atividade inerente ao ser humano, e por isso percebe-se que o ato de “brincar” não é algo restrito a atividades infantis que fogem da realidade adulta. A brincadeira é um ato universal, que facilita o crescimento, a saúde e os relacionamentos.

Nesse sentido, faz-se necessário perceber a ludicidade como parte do processo de ensino e aprendizagem, a partir de atividades que estimulem o desenvolvimento educacional, social e crítico do alunado. Portanto, a ludicidade deve ser vista como potencialidade humana

de grande relevância como ferramenta didática pedagógica para ser desenvolvida no espaço escolar.

### **A prática interdisciplinar**

Sendo vista como uma atividade contemporânea, a interdisciplinaridade é uma forma de ensino na qual se relaciona os conteúdos de diferentes disciplinas através da transversalidade a fim de promover a construção do conhecimento.

Segundo o MEC, a interdisciplinaridade:

questiona a segmentação entre os diferentes campos de conhecimento produzida por uma abordagem que não leva em conta a inter-relação e a influência entre eles — questiona a visão compartimentada (disciplinar) da realidade sobre a qual a escola, tal como é conhecida, historicamente se constituiu.

Assim, a união entre os saberes de diversos campos deve ser retratada na realidade escolar de forma interdisciplinar. Na sala de aula, ou em qualquer outro ambiente de aprendizagem, são inúmeras as relações que permeiam o processo de construção e organização do conhecimento. O ato de trabalhar com uma perspectiva interdisciplinar exige dos envolvidos uma visão ampla sobre a articulação de disciplinas, que não devem perder a sua essência, pois o intuito dessa prática não é esse, é na verdade compartilhar conhecimentos que estão ligados entre si e propiciaram um melhor entendimento.

A interdisciplinaridade não dilui as disciplinas, ao contrário, mantém sua individualidade. Mas integra as disciplinas a partir da compreensão das múltiplas causas ou fatores que intervêm sobre a realidade e trabalha todas as linguagens necessárias para a constituição de conhecimentos, comunicação e negociação de significados e registro sistemático dos resultados. BRASIL (2002, p. 89).

Levando em conta que a interdisciplinaridade é um assunto amplo quando associado às práticas educacionais, é possível definir essa relação em três eixos que certamente nortearão atividades futuras com sucesso no que diz respeito a prática interdisciplinar. São eles: professor motivador e flexível, valorização dos conhecimentos empíricos do alunado e

relação escola/comunidade. Com isso, é possível despertar uma visão de totalidade no que diz respeito a prática interdisciplinar na nossa realidade atual.

### **O ensino de ciências e o lúdico**

Na visão de Oliveira (2005), o ensino de ciências vem, ao longo dos últimos anos, ganhando espaço nas discussões acadêmicas, em função da necessidade de utilização de métodos e estratégias mais atrativos para os alunos, visto que em grande parte das escolas a monotonia tem sido um dilema nas aulas de ciências.

De acordo com Hoernig e Pereira (2004), as ciências são “o componente curricular que trata do estudo do homem, dos seres vivos em geral, do meio ambiente e também das interações entre estes elementos”.

A fim de tornar mais atrativo o ensino das ciências, novas práticas pedagógicas estão sendo desenvolvidas e aplicadas, aliando-se o lúdico em diferentes etapas do processo de ensino-aprendizagem. (MESSEDER e RÔÇAS, 2010 apud BIZZO, 1998)

A habilidade de aliar o lúdico ao ensino das ciências vem ganhando destaque nas salas de aula, podendo ser observados o uso de jogos pedagógicos (RÔÇAS e BRANDÃO, 2006). Tal estratégia de ensino gera, em alguns momentos, visões pouco adequadas sobre as ciências, possibilitando que os alunos acreditem que a Ciência gera “produtos acabados, certos e infalíveis e, como tal, inquestionáveis, não problemáticos e não negociáveis” (ALMEIDA, 2001, p.52).

Sabendo do leque de possibilidades lúdicas para o ensino de ciências, é necessário um destaque para a realização de atividades práticas ligadas a ludicidade. Confirmando o pensamento de Freire (1993), no qual diz que qualquer material será mais eficaz se for variado, para a construção de saberes na sala de aula é importante a utilização de ferramentas didáticas metodológicas que incentive os alunos a estimular a construção de conhecimentos, dentre essas ferramentas, podemos citar a inserção de jogos e brinquedos educativos que associados a aulas práticas possibilitam uma aprendizagem mais cativante.

O lúdico no âmbito educacional já se configura como uma prática promissora e eficiente para a aprendizagem, inclusive no ensino das Ciências, o qual precisa de estratégias didáticas que permitam amenizar a abstração, pelos alunos, do entendimento conceitual. Seguindo essa concepção, os brinquedos, jogos didáticos, aulas de campo e aulas práticas são indicados para condução das aulas, por favorecerem aos alunos um ambiente rico com

diversas possibilidades que enaltece a interação social, o raciocínio lógico, a tomada de decisão e o pensamento crítico. Nessa perspectiva acredita-se que os professores devem ter uma visão renovadora na teoria da ciência e descentralizar as praticas metodológicas. (SILVA, 2015)

## **Conclusão**

O presente artigo faz uma abordagem sobre como o lúdico é importante para o desenvolvimento de atividades no ambiente escolar, sobretudo no ensino de ciências. A ludicidade faz parte do ser humano e do andamento do processo de ensino e aprendizagem, estimulando habilidades cognitivas, motoras e de relacionamento. Nota-se que a prática da interdisciplinaridade, ao unir saberes propicia uma linha de ensino que vai além da sala de aula.

No que diz respeito ao ensino de ciências, a ludicidade vem como um facilitador de aprendizagem. A utilização de jogos e brincadeiras facilita a construção do conhecimento e ainda desperta no alunado o interesse pela disciplina e afins. A prática interdisciplinar atualmente, é abordada através de temas transversais, isso se configura na realização de projetos como metodologia de promoção da interação entre varias disciplinas.

Diante do exposto, a pesquisa tem como foco, o fato de que o lúdico é uma forma de melhorar o processo de ensino de ciências trazendo para a realidade escolar a prática interdisciplinar. Portanto, é necessário que os professores sejam mediadores dessa prática e da visão lúdica no ensino para que assim um novo olhar possa surgir no desenvolvimento de atividades na área de ciências e que aprendizagem seja de fato propagada de forma atender as necessidades da educação atual.

## **Referências**

ALMEIDA, Ana Maria F. Guimas de. **Educação em Ciências e Trabalho Experimental: emergência de uma nova concepção.** In: **Ensino Experimental das Ciências : (Re)pensar o Ensino das Ciências.** António Veríssimo, Arminda Pedrosa, Rui Ribeiro (Coord.). Departamento do Ensino Secundário, Ministério da Educação: Portugal. 3o v, p. 51-67, 2001

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico.** (2006), de World Wide Web: <http://cdof.com.br/recrea22.htm>.

BRASIL. **Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio.** Brasília: Ministério da Educação, 2002.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais : terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC/SEF, 1998. 436 p.

BRANCHER, V. R. **Cultura Infantil: problematizando a ludicidade e o ser criança hoje**. 2007. p. 12.

FREIRE, P. N. A. **Que fazer: teoria e prática em educação popular**. Petrópolis, 1993.

HOERNIG, Ana Marli; PEREIRA, Antonio Batista. **As aulas de ciências iniciando pela prática: o que pensam os alunos**. Revista ABRAPEC, v.4, n.3, 2004.

JANN, Priscila Nowaski; LEITE, Maria de Fátima. **Jogo do DNA: um instrumento pedagógico para o ensino de ciências e biologia**. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro (rj), v. 15, p.282-293, 20 abr. 2010.

LEAL, Luiz Antonio Batista; D'ÁVILA, Cristina Maria (Org.). **A LUDICIDADE: COMO PRINCÍPIO FORMATIVO**. **Interfaces Científicas - Educação**, Aracaju, v. 1, n. 2, p.41-52, 2013. Mensal.

LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. **Salvador**, 2005a. Disponível em: . Acesso em: 10 ago. 2014.

MESSEDER, Jorge Cardoso; RÔÇAS, Giselle. **O LÚDICO E O ENSINO DE CIÊNCIAS: UM RELATO DE CASO DE UMA LICENCIATURA EM QUÍMICA**. **Revista Ciênci&idÉias**, Rio de Janeiro (rj), v. 1, n. 1, p.70-75, out. 2010.

OLIVEIRA, Silmara Sartoreto. **Concepções alternativas e ensino de biologia: como utilizar estratégias diferenciadas na formação inicial de licenciados**. **Educar**, Curitiba, n. 26, p. 233-250, 2005.

RÔÇAS, Giselle; BRANDÃO, Maylta. **A Importância dos Jogos Pedagógicos em Aulas de Biologia**. **Anais do 10 CONGRESSO CIENTÍFICO DA UNIVERCIDADE**. Rio de Janeiro, Univercidade. 2006.

SILVA, Ana Carolina Rosa et al. **Importância da Aplicação de Atividades Lúdicas no Ensino de Ciências para Crianças**. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 8, n. 3, 2015.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VIGOTSKII, L. S. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In VIGOTSKII, L.S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução por Maria da Penha Villalobos. 4. ed. São Paulo : Ícone, 1988. 229 p.