



## ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA REVISÃO DE CONTEÚDOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL: Uma experiência no âmbito do PIBID

OLIVEIRA, Tatiane da silva<sup>1</sup>  
Dias, Junison Aquino Santana<sup>2</sup>  
MELO, Maria Jocileia do Nascimento<sup>3</sup>  
Silva, Maria Caroline Viana<sup>4</sup>  
MELO, Leila Diana Pontes<sup>5</sup>  
JÚNIOR, Luiz Cláudio Moreira Melo<sup>6</sup>

**RESUMO:** O uso de estratégias lúdicas no ensino de Ciências tem se mostrado uma alternativa para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e participativo no Ensino Fundamental. Nesse contexto, o presente estudo teve como objetivo apresentar a utilização de jogos didáticos para a revisão de conteúdos no âmbito do PIBID. A pesquisa, de abordagem qualitativa e fundamentada na pesquisa-ação, foi desenvolvida com turmas do 6º e 9º ano de uma escola pública em Capanema, Pará. As atividades foram organizadas por meio de uma sequência didática, envolvendo momentos de revisão e aplicação de jogos educativos relacionados aos conteúdos trabalhados. Observou-se maior participação, interação e envolvimento dos estudantes nas discussões em grupo. Os jogos contribuíram para a retomada dos conceitos científicos e para o trabalho colaborativo, indicando que estratégias lúdicas favorecem um ensino mais participativo e a consolidação dos conteúdos.

**Palavras-chave:** Ensino de Ciências; jogos didáticos; estratégias lúdicas; aprendizagem; Ciências.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal Rural da Amazônia - UFRA Campus Capanema - PA, Bolsista de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES), e-mail: [tatiane.oliveira@discente.ufra.edu.br](mailto:tatiane.oliveira@discente.ufra.edu.br);

<sup>2</sup> Graduando do Curso Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal Rural da Amazônia - UFRA Campus Capanema - PA, Bolsista de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES), e-mail: [junisondias.ufra@gmail.com](mailto:junisondias.ufra@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduanda do Curso Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal Rural da Amazônia - UFRA Campus Capanema - PA, Bolsista de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES), e-mail: [mariajocileia2245@gmail.com](mailto:mariajocileia2245@gmail.com)

<sup>4</sup> Graduanda do Curso Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal Rural da Amazônia - UFRA Campus Capanema - PA, Bolsista de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES), e-mail: [mariasviana6@gmail.com](mailto:mariasviana6@gmail.com)

<sup>5</sup> Bióloga e Especialista em Educação Ambiental pela Universidade Federal do Pará - UFPA, e-mail: [leiladpmelo@yahoo.com.br](mailto:leiladpmelo@yahoo.com.br);

<sup>6</sup> Agrônomo, Sociólogo e Doutor em Desenvolvimento Sustentável pela Universidade de Brasília - UnB, e-mail: [luiiz.melo@ufra.edu.br](mailto:luiiz.melo@ufra.edu.br).

## 1 INTRODUÇÃO

Em muitas salas de aula do Ensino Fundamental, momentos de revisão de conteúdos ainda são conduzidos de forma predominantemente expositiva, baseados na repetição de conceitos e resolução de exercícios. Embora essa prática possa contribuir para a retomada dos conteúdos trabalhados, nem sempre desperta o interesse dos estudantes ou favorece uma participação mais ativa durante o processo de aprendizagem. Nesse contexto, pesquisadores da área de educação têm discutido a importância de se adotar estratégias pedagógicas, tornando o processo de ensino mais dinâmico, interativo e significativo para os alunos (Rocha *et al.*, 2024; Lorges *et al.*, 2024; Do Nascimento, 2025).

Entre as diferentes possibilidades metodológicas, o uso de estratégias lúdicas têm ganhado espaço no ensino de Ciências, especialmente por favorecer a participação dos estudantes e estimular diferentes formas de aprendizagem. De acordo com Panuchi *et al.*, (2025) e Da Silva (2024), atividades lúdicas no ambiente escolar possibilitam que o aluno aprenda por meio da interação, do desafio e da curiosidade, elementos que contribuem para tornar o processo educativo mais envolvente. Estudos mais recentes também apontam que jogos didáticos podem funcionar como importantes recursos pedagógicos para a revisão de conteúdos, pois estimulam o raciocínio, a cooperação entre os estudantes e a retomada de conceitos científicos de maneira mais dinâmica (Almeida *et al.*, 2021 e Araújo *et al.*, 2025).

Essa perspectiva dialoga com as contribuições de Vygotsky (2007), ao compreender que a aprendizagem ocorre a partir das interações sociais e da mediação pedagógica realizada pelo professor. De maneira semelhante, Freire (1996) destaca que o processo educativo deve valorizar a participação ativa dos estudantes, incentivando o diálogo e a construção coletiva do conhecimento. Assim, práticas pedagógicas que envolvem atividades interativas e participativas tendem a favorecer uma aprendizagem mais significativa.

Diante desse cenário, torna-se relevante discutir o uso de estratégias lúdicas como recurso pedagógico para a revisão de conteúdos no ensino de Ciências. Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo apresentar a utilização de estratégias lúdicas como ferramenta para revisão de conteúdos no ensino de Ciências no Ensino Fundamental, desenvolvidas no âmbito do PIBID.



## 2 METODOLOGIA

A pesquisa se configura como um estudo de natureza predominantemente qualitativa, fundamentado na técnica da pesquisa-ação, desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). As atividades ocorreram durante as aulas de Ciências na Escola Maria Amélia de Vasconcelos, localizada no município de Capanema, no estado do Pará, envolvendo turmas do 6º e do 9º ano do Ensino Fundamental. A intervenção pedagógica foi organizada por meio de uma Sequência Didática (SD), compreendida como um conjunto estruturado e progressivo de atividades planejadas com o objetivo de favorecer a construção do conhecimento pelos estudantes (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004; Zabala, 2015).

A sequência foi elaborada considerando os conhecimentos prévios dos alunos e as competências previstas para o Ensino Fundamental, conforme orientações da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018). A sequência didática foi estruturada em etapas que envolveram retomada dos conhecimentos prévios, contextualização do conteúdo, desenvolvimento das atividades lúdicas e discussão final dos conceitos trabalhados. Inicialmente, realizou-se um momento de diálogo com os estudantes para relembrar os conteúdos já abordados em sala de aula e identificar suas compreensões iniciais sobre os temas.

Na turma do 6º ano, a sequência didática abordou o conteúdo de substâncias e misturas. Para o desenvolvimento da atividade, os estudantes foram organizados em dois grupos, com o objetivo de estimular a participação e o trabalho colaborativo. Em seguida, foi aplicado o jogo educativo denominado “Colar as cartas corretamente”, no qual os alunos receberam cartas contendo imagens e conceitos relacionados ao tema. Os estudantes deveriam analisar as cartas e colá-las na lousa, classificando-as de acordo com os conceitos estudados, como substâncias simples e compostas, bem como misturas homogêneas e heterogêneas, promovendo momentos de discussão e construção coletiva do conhecimento.

No 9º ano, a sequência didática teve como foco a revisão do conteúdo sobre teorias de origem da vida. Para essa atividade, os estudantes também foram organizados em dois grupos e participaram do jogo “Passa ou Repassa das Teorias Evolutivas”, que consistiu em uma dinâmica de perguntas e respostas relacionadas

ao conteúdo estudado. Durante o jogo, os grupos deveriam responder às perguntas propostas e, caso não soubessem a resposta, poderiam repassá-la ao grupo adversário, favorecendo momentos de interação, debate e retomada dos conceitos trabalhados em sala de aula.

A coleta de dados ocorreu por meio de observação participante, com registros fotográficos das interações em sala de aula, do envolvimento dos estudantes nas atividades propostas e das discussões realizadas durante o desenvolvimento dos jogos. Esses registros permitiram analisar as contribuições das estratégias lúdicas para o processo de revisão dos conteúdos no ensino de Ciências.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A aplicação da sequência didática baseada em estratégias lúdicas possibilitou observar maior participação e interação dos estudantes durante as aulas de Ciências. De modo geral, as atividades contribuíram para tornar o momento de revisão dos conteúdos mais dinâmico, favorecendo a discussão entre os alunos e estimulando o trabalho colaborativo.

Essa perspectiva dialoga com o pensamento de Freire (1996), ao destacar que o processo educativo deve valorizar a participação ativa dos estudantes, promovendo o diálogo e a construção coletiva do conhecimento. Nesse sentido, o uso de atividades lúdicas pode favorecer um ambiente de aprendizagem mais participativo, no qual os alunos deixam de assumir um papel passivo e passam a atuar de forma mais ativa na construção do saber.

Inicialmente, realizou-se uma breve retomada oral dos conteúdos trabalhados anteriormente, com o intuito de relembrar conceitos importantes antes da realização das atividades lúdicas. Esse momento foi marcado por questionamentos direcionados aos estudantes, incentivando-os a expressar seus conhecimentos prévios e a participar da discussão coletiva.

Segundo Freire (1996), o processo educativo deve ser construído a partir do diálogo entre professor e estudantes, permitindo que os alunos participem ativamente da construção do conhecimento. Nesse sentido, atividades que

promovem a participação e a interação entre os estudantes contribuem para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo.

### **Aplicação do jogo “Classificação de Substâncias e Misturas” no 6º ano**

Após a realização de aulas expositivas sobre o conteúdo, uma das etapas da sequência didática foi destinada à aplicação do jogo “Classificação de Substâncias e Misturas”. A atividade teve início com uma breve revisão oral do conteúdo trabalhado anteriormente em sala de aula. Nesse momento, foram retomados conceitos relacionados às substâncias simples, substâncias compostas, misturas homogêneas e misturas heterogêneas, com o objetivo de relembrar os principais pontos do conteúdo antes do início da dinâmica.

Em seguida, foi explicado aos estudantes como funcionaria o jogo, sendo esclarecidas as regras da atividade e organizadas as equipes. Para a realização da dinâmica, a turma foi dividida em dois grupos, e cada equipe recebeu cartas contendo imagens e exemplos relacionados ao conteúdo estudado (figura 1: A, B e C). Após o início da atividade, os grupos passaram a analisar as cartas e discutir entre si a classificação correta de cada uma delas.

**Figura 1.** Registro fotográfico dos estudantes divididos em grupos durante a aplicação do jogo, analisando as cartas utilizadas na atividade.

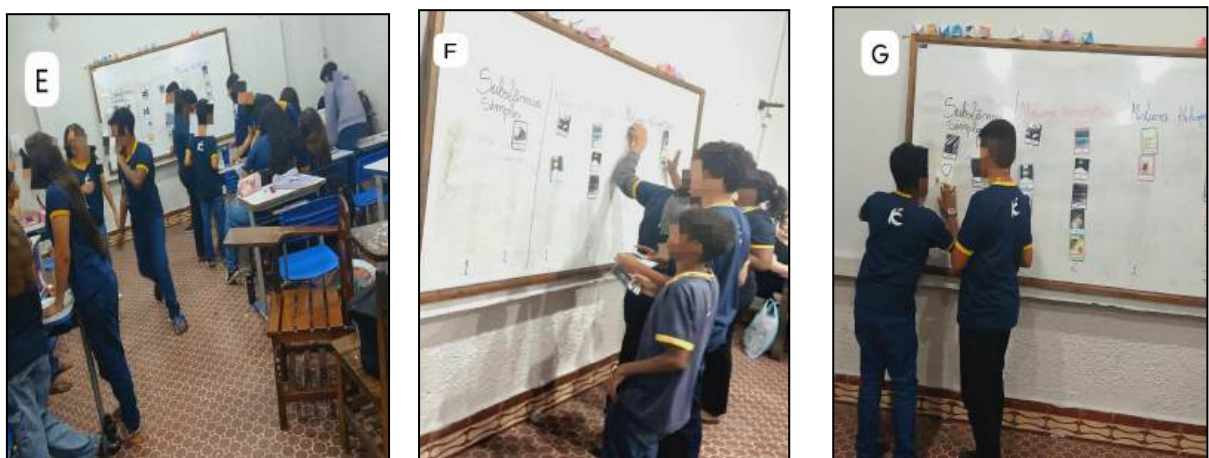


**Fonte:** acervo pessoal dos autores (2026).

Em seguida, um representante da equipe deveria se dirigir até a lousa para colar a carta no local correspondente. Durante esse processo, foi possível observar

o trabalho colaborativo entre os estudantes, uma vez que, quando um integrante da equipe posicionava uma carta de forma incorreta, outros colegas questionavam a escolha e buscavam lembrar o conteúdo estudado nas aulas anteriores para justificar a classificação correta. A Figura 2 (E, F e G) apresenta um registro do momento em que os estudantes discutem entre si a classificação das cartas durante a realização da atividade e realizam a classificação no quadro.

**Figura 2.** Realização do jogo “Classificação de Substâncias e Misturas” pelos alunos.



**Fonte:** acervo pessoal dos autores (2026).

Após, aproximadamente, 30 minutos de atividade, foi realizada a correção coletiva das classificações feitas pelas equipes. Esse momento também se configurou como um espaço de troca de conhecimentos, pois os estudantes puderam revisar os conteúdos trabalhados anteriormente e esclarecer dúvidas relacionadas ao tema. Ao final da atividade, mesmo havendo uma equipe com maior pontuação, foi ressaltada a importância da participação de todos os estudantes durante a dinâmica, valorizando o trabalho coletivo realizado ao longo da atividade.

Diante do exposto, observou-se que os alunos demonstraram interesse e envolvimento na dinâmica, discutindo entre si as possíveis classificações e analisando as cartas antes de registrarem as respostas no quadro. Além disso, a atividade permitiu identificar que a maioria dos estudantes conseguiu compreender as diferenças entre substâncias e misturas, evidenciando que o uso de estratégias lúdicas pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de revisão dos conteúdos de Ciências.



## Aplicação do jogo “ Passa ou Repassa das teorias do surgimento da vida ” no 9º ano

Após todo o aporte teórico ministrado em sala de aula, foi realizada uma aula específica com a aplicação do jogo “Passa ou Repassa das teorias do surgimento da vida”, momento em que se observou grande participação dos estudantes durante a dinâmica proposta. Inicialmente, foi realizada uma breve revisão oral do conteúdo trabalhado anteriormente, retomando conceitos relacionados às principais teorias que explicam o surgimento da vida, como a abiogênese, e biogênese, a panspermia e a teoria da evolução química. Esse momento de retomada contribuiu para que os alunos relembressem os principais aspectos do conteúdo antes do início da atividade.

Após o início da atividade, os estudantes foram organizados em equipes e passaram a participar das rodadas do jogo, nas quais eram apresentadas perguntas relacionadas às teorias do surgimento da vida, conforme evidenciado na figura 3 ( G, H e I). Durante a dinâmica, observou-se um alto nível de envolvimento dos alunos, que demonstraram interesse em responder às questões e discutir as possíveis respostas com os colegas antes de apresentá-las. Esse momento favoreceu a interação entre os estudantes e estimulou a troca de conhecimentos, contribuindo para o fortalecimento da aprendizagem coletiva.

**Figura 3.** Aplicação da dinâmica em sala de aula.



**Fonte:** acervo pessoal dos autores (2026).



Durante a realização do jogo, os estudantes demonstraram interesse e envolvimento ao responder às perguntas e discutir as possíveis respostas com os colegas. Observou-se que, em diversos momentos, os alunos dialogavam entre si antes de apresentar as respostas, o que favoreceu a troca de conhecimentos e estimulou o trabalho em equipe. Dessa forma, a dinâmica permitiu que os estudantes revisem os conceitos abordados anteriormente, aplicando os conhecimentos de forma participativa e contribuindo para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo.

Ao comparar os resultados observados nas duas dinâmicas aplicadas, percebeu-se que ambas contribuíram de forma significativa para a revisão e consolidação dos conteúdos trabalhados nas aulas de Ciências. Tanto o jogo “Classificação de Substâncias e Misturas” quanto o “Passa ou Repassa das teorias do surgimento da vida” favoreceram a participação ativa dos estudantes, estimulando a interação entre os colegas e a discussão coletiva das respostas durante as atividades. Observou-se que o jogo de classificação promoveu maior reflexão na organização dos conceitos científicos, enquanto a dinâmica do “Passa ou Repassa” incentivou a agilidade no raciocínio e a retomada dos conteúdos por meio de perguntas e respostas.

Esses resultados evidenciam que a utilização de estratégias lúdicas pode tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e participativo, contribuindo para a construção do conhecimento de forma colaborativa. Nesse sentido, essa perspectiva dialoga com as ideias de Paulo Freire (1996), ao destacar a importância do diálogo e da participação ativa dos estudantes no processo educativo, bem como com Lev Vygotsky (2007), que enfatiza o papel das interações sociais no desenvolvimento da aprendizagem e na construção do conhecimento.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A utilização de jogos didáticos como estratégia lúdica para a revisão de conteúdos no ensino de Ciências se mostrou uma prática pedagógica significativa no contexto do Ensino Fundamental. A aplicação das atividades evidenciou que o uso de metodologias lúdicas pode favorecer a participação, o interesse e o envolvimento dos estudantes durante o processo de aprendizagem, contribuindo para tornar as aulas mais dinâmicas e interativas.

Os jogos aplicados ao longo das aulas possibilitaram que os estudantes revisem os conteúdos de forma mais participativa, estimulando o diálogo, o raciocínio e o trabalho em equipe. Além disso, as atividades permitiram a retomada de conceitos científicos de maneira mais acessível e contextualizada, favorecendo a consolidação do conhecimento e auxiliando na compreensão dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Nesse sentido, as experiências desenvolvidas no âmbito do PIBID evidenciam a importância da utilização de estratégias pedagógicas diferenciadas no ensino de Ciências, destacando os jogos didáticos como ferramentas capazes de contribuir para um processo de ensino e aprendizagem mais significativo, participativo e motivador para os estudantes. Assim, a inserção de atividades lúdicas no contexto escolar pode representar uma importante ferramenta para a revisão e consolidação de conteúdos científicos, favorecendo um ambiente de aprendizagem mais participativo e estimulante, no qual os estudantes se tornam sujeitos ativos na construção do conhecimento.

## 5 AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo apoio concedido por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvido na Universidade Federal Rural da Amazônia (UFRA), subprojeto de Ciências Biológicas. Agradecem, ainda, à direção e à coordenação da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Maria Amélia de Vasconcelos pela parceria, acolhimento e colaboração durante a realização das atividades, que contribuíram, significativamente, para o fortalecimento da formação docente e para a vivência prática no ambiente escolar formal.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Franciane Silva; DE OLIVEIRA, Patrícia Batista; DOS REIS, Deyse Almeida. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 4, p. e41210414309-e41210414309, 2021.

ARAÚJO, Juliana dos Anjos de et al. **Uso dos jogos didáticos como ferramenta pedagógica na disciplina de biologia: revisão de escopo**. 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018.

DE SOUZA, ADRIANA LUCIANA. O PODER DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista SL Educacional**, v. 6, n. 12, p. 4, 2024.

DO NASCIMENTO, Raimundo Nonato Nunes. FERRAMENTAS COLABORATIVAS NA EDUCAÇÃO: TRANSFORMANDO A DINÂMICA DE ENSINO E APRENDIZAGEM. **Aurum Editora**, p. 624-630, 2025.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. **Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento**. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. *Gêneros orais e escritos na escola*. Campinas: Mercado de Letras, 2004.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LORDES, Josinete Braga Borges et al. Desenvolvendo práticas didáticas inovadoras: estratégias dinâmicas para o ensino. **Revista Foco**, v. 17, n. 7, p. e5723-e5723, 2024.

PANUCHI, Rafaela Carla et al. Aspectos contributivos da ludicidade: desvelando sua funcionalidade no processo ensinar/aprender. **Revista Diálogos Interdisciplinares**, v. 1, n. 17, p. 399-418, 2025.

ROCHA, Alex Sales de Almeida da et al. **Recursos didáticos e suas contribuições para a influência da prática pedagógica inovadora do professor para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos**. 2024.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: ArtMed, 2015.