

## PROMOVENDO A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO POR MEIO DE ATIVIDADE LÚDICA EM ESCOLA DE BOA VISTA/RR.

Juan Felipe Castro Souza <sup>1</sup>  
Emmanuelly Vitória Souza da Silva <sup>2</sup>  
Maria Aparecida Neves <sup>3</sup>  
Maria Vaneide Martins Urbano <sup>4</sup>  
Silvana Tulio Fortes <sup>5</sup>

A educação é a base fundamental para o desenvolvimento de uma sociedade próspera e igualitária e, nas escolas públicas brasileiras, o desafio de proporcionar uma educação de qualidade é constante. Desta maneira, o novo ensino médio tem trazido inúmeros desafios aos professores da Educação Básica, em especial aqueles relacionados aos itinerários formativos que requerem componentes curriculares eletivos (Brasil, 2017; 2021). Além disso, tem sido percebido o desinteresse dos estudantes pela sala de aula, sobretudo após o isolamento social decorrente da pandemia do Covid-19. Então, dinamizar as aulas com atividades envolventes, cativantes e prazerosas podem restabelecer o interesse dos alunos pela escola nestes tempos pós pandêmicos.

Neste sentido, diversos autores apontam que o trabalho envolvendo a ludicidade pode contribuir para que o aluno tenha maior interesse pela atividade e se comprometa com sua realização de forma prazerosa. Para Rau (2007, p.51) “o lúdico é um recurso pedagógico que [...] desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento” e Santos (2011, p.12) endossa o contexto afirmando que: “A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem [...] e construção do conhecimento”. Ainda, Kishimoto (2011) ressalta que jogos e atividades lúdicas podem ser utilizados como ferramenta facilitadora do processo de ensino aprendizagem, potencializando a exploração e a construção do conhecimento, sendo algo prazeroso e que desperta o interesse por aquilo que

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Roraima - UFRR, juansouzafelipe5@gmail.com;

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Roraima - UFRR, manuvicy@gmail.com;

<sup>3</sup> Doutora, Centro de Estudos da Biodiversidade, Universidade Federal de Roraima - UFRR, aparecida.neves@ufrr.br;

<sup>4</sup> Graduada pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Roraima - UFRR, Preceptora na Escola Estadual Ana Libória, Boa Vista/RR, vaneidemu@gmail.com;

<sup>5</sup> Professora orientadora: Doutora, Centro de Estudos da Biodiversidade, Universidade Federal de Roraima - UFRR, silvana.fortes@ufrr.br

está sendo ensinado. Santos e colaboradores (2017) destacam que as práticas pedagógicas que envolvem a ludicidade como intermediadora da aprendizagem são subsídios adequados para promover o ensino-aprendizagem no âmbito de ciências e biologia.

Com esse entendimento, alunos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, bolsistas do Programa Residência Pedagógica-PRP, atuando na Escola Estadual Ana Libória, Boa Vista/RR, adotaram a estratégia da ludicidade, como forma de dinamizar uma aula do componente curricular eletivo Biodiversidade e Saúde, do itinerário formativo Ciências da Natureza e suas tecnologias. O recurso utilizado foi o Jogo dos Cinco Reinos dos Seres Vivos, para alunos do 2º ano.

O Jogo dos Cinco Reinos dos Seres Vivos é parte do acervo de materiais didáticos lúdicos do Laboratório de Ensino de Biologia (LabenBio), do Centro de Estudos da Biodiversidade (CBio), da Universidade Federal de Roraima (UFRR) e foi criado por acadêmicas do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas na disciplina Instrumentalização para o Ensino de Ciências e Biologia em 2010 (FERREIRA, 2019). Este jogo consiste em um tabuleiro gigante de 2,60 x 3,00 m, com 35 casas, confeccionado em algodão cru com imagens ilustrativas, de representantes de cada um dos reinos 5 Reinos dos Seres Vivos, pintadas a mão com tinta para tecido. Cada casa possui uma cor específica correspondendo a um único reino sendo Monera, amarelo; Protista, azul; Fungi, roxo; Plantae, verde; Animalia, vermelho. As cartas, impressas a laser em tamanho A3 em papel cartão colorido e plastificadas, tem a cor relacionada a cada reino e, num total de 82, abrangem questões com resposta direta, verdadeiro ou falso ou ainda de múltipla escolha, com características gerais incluindo aspectos patogênicos de organismos destes 5 reinos. Os pinos do tabuleiro são os próprios alunos envolvidos no jogo e as cartas são manuseadas por um mediador, comumente o professor; se o jogador cair em uma casa azul, o mediador deve sortear uma carta de mesma cor; se a resposta for assertiva terá uma boa consequência, como avançar casas no tabuleiro e no caso em que a resposta for errônea, a consequência será negativa, como voltar casas ou ficar uma rodada sem jogar.

Como resultado da atividade lúdica com o Jogo dos Cinco Reinos dos Seres Vivos foi perceptível que no primeiro momento houve pequena resistência em participar da atividade, possivelmente porque trata-se de alunos que estiveram em ensino remoto durante a pandemia e o “choque de realidade” de sair de uma tela virtual, na qual o aluno tinha autonomia e estava em total isolamento, para uma sala de aula física, desencadeou grande desinteresse pela escola real e dificuldade de desenvolver atividades em grupo. Entretanto, a quebra de rotina de sair de uma sala de aula fechada, a curiosidade pela atividade, além do espírito competitivo entre as

equipes, promoveu o despertar de interesse dos alunos no decorrer da atividade no pátio da escola, sendo visível que a atividade tornou-se bastante prazerosa para os estudantes. Embora o conteúdo abordado nas questões do jogo tenha sido ministrado em outros momentos escolares, cabe destacar que o jogo proporcionou um aprendizado de forma lúdica e divertida e permitiu que os alunos construíssem seus conhecimentos.

Um relato significativo por parte de um grupo de alunos, revelou que os mesmos ficaram bastante curiosos sobre o conteúdo, após responderem as questões de forma incorreta durante o desenvolvimento da atividade. A curiosidade fez com que tomassem a iniciativa e, de forma autônoma, fizessem pesquisas sobre tais temas. Na semana seguinte, ao retornarem à escola, relataram aos residentes os resultados de suas buscas, demonstrando já conhecer a resposta correta das questões do jogo. Este fato nitidamente demonstra que a atividade lúdica aguçou a curiosidade dos estudantes e estimulou a construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** Jogo didático; Ludicidade; Biodiversidade, Saúde, Roraima.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017. **Altera as Leis n° 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e o Decreto-Lei nº 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei nº 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral.** Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, Seção 1 - 17/2/2017, Página 1

BRASIL. Portaria nº 733, de 16 de setembro de 2021. **Institui o Programa Itinerários Formativos.** Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, Seção 1 – 16/09/2021, Página 53.

FERREIRA, E. C. C. Os jogos didático-pedagógicos do acervo do Laboratório de Ensino de Biologia – LabenBio, CBio/UFRR. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) – Universidade Federal de Roraima, 2019.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação.** 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Curitiba: Ibpe, 2007.

SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis: Vozes, 2011.

SANTOS, W. H.L., et al. **A ideia do lúdico como opção metodológica no ensino de ciências e biologia: o que dizem os TCC dos egressos do curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.** Pesquisa em Foco, v. 21, n. 2, 2017.

