

MÍMICA DO SABER: ESTRATÉGIA LÚDICA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Samira Machado de Jesus¹
Clara Karine Vieira da Silva²
Milena da Silva e Silva³
Ednilson Barros Barroso⁴

INTRODUÇÃO

O ensino de Ciências no Ensino Fundamental enfrenta diversos desafios, especialmente em escolas públicas, onde os recursos pedagógicos muitas vezes são limitados e os alunos apresentam diferentes níveis de interesse e participação. Nesse cenário, as metodologias ativas têm se destacado como estratégias capazes de promover uma aprendizagem significativa, ao colocar o estudante como protagonista do processo educativo e estimular a construção do conhecimento de maneira participativa (Neves *et al.*, 2025).

Dentre as metodologias ativas, destacam-se os jogos didáticos, que combinam aprendizagem com aspectos lúdicos e interativos, favorecendo a compreensão de conceitos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais (Almeida *et al.*, 2021). Jogos educativos permitem que os alunos aprendam de forma colaborativa, reforçando a participação em atividades coletivas, a memorização de conteúdos e o interesse pela disciplina. Além disso, por serem de baixo custo e de fácil confecção, podem ser adaptados para diferentes conteúdos e contextos escolares, tornando-se uma ferramenta versátil para diversas áreas do conhecimento.

Diante desse contexto, este trabalho teve como objetivo relatar a experiência pedagógica com a utilização do jogo “Mímica do Saber” como recurso de ensino para os conteúdos de Saneamento Básico e Reino Animal, aplicado a turmas de 6º e 7º ano do Ensino Fundamental II em uma escola pública do município de Codó, Maranhão. A atividade foi realizada durante o período de estágio supervisionado, com os alunos organizados em duplas. Um integrante de cada dupla recebia uma ficha contendo um

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal do Maranhão - IFMA,, samiramachado606@gmail.com

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal do Maranhão - IFMA, silvakarine@acad.ifma.edu.br

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal do Maranhão - IFMA,, silvamilena@acad.ifma.edu.br

⁴ Professor orientador: Doutor em Genética e melhoramento de plantas, Instituto Federal do Maranhão – IFMA, ednilson.barroso@ifma.edu.br



termo ou conceito relacionado aos conteúdos e deveria representá-lo por meio de mímicas, enquanto o colega tentava identificá-lo corretamente. Para cada acerto, a dupla somava pontos, incentivando uma competição saudável e colaborativa. O jogo foi confeccionado com materiais de baixo custo, como cartolina, papel cartão e canetas coloridas, sendo uma alternativa viável para a realidade de escolas públicas.

Os resultados observados indicaram que a utilização do jogo “Mímica do Saber” favoreceu uma maior participação ativa e envolvimento dos alunos durante a atividade. Foi possível perceber que a abordagem lúdica estimulou o interesse pelos conteúdos de Ciências e facilitou a memorização e aplicação dos conceitos trabalhados. Além disso, a dinâmica em duplas promoveu colaboração e interação entre os estudantes, fortalecendo a aprendizagem coletiva. Esses resultados estão de acordo com o que Almeida, de Oliveira e Dos Reis (2021) destacam sobre os efeitos positivos dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem.

Em síntese, a experiência com o jogo “Mímica do Saber” demonstrou ser uma estratégia pedagógica eficaz, capaz de motivar os alunos, consolidar conhecimentos e promover a aprendizagem de forma lúdica. Além disso, por sua flexibilidade, o jogo pode ser facilmente adaptado a outros conteúdos e áreas do conhecimento, tornando-se uma ferramenta versátil e relevante para o ensino de Ciências no Ensino Fundamental II.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A atividade foi realizada na Unidade Escolar Municipal Neyde Magalhães Araújo, em Codó-MA, com cerca de 38 alunos do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental II. Foram utilizados dois horários de aula consecutivos, sendo o primeiro para apresentação dos conteúdos de Saneamento Básico e Reino Animal e o segundo para aplicação do jogo “Mímica do Saber”.

Os alunos foram organizados em duplas, recebendo fichas com termos ou conceitos relacionados aos conteúdos. Um integrante representava o conceito por mímicas, enquanto o colega tentava identificá-lo, somando pontos a cada acerto, promovendo participação e competição saudável. O jogo foi confeccionado com materiais de baixo custo, como cartolina, papel cartão e canetas coloridas, adequado à realidade da escola.



Antes do jogo, os alunos receberam instruções sobre regras, dinâmica e pontuação, e ao final houve uma roda de conversa para retomada e reflexão sobre os conteúdos. O registro da atividade foi feito por anotações, fotos e relatos, possibilitando analisar a participação, o interesse pelo conteúdo e a memorização, além de demonstrar a adaptabilidade do jogo a diferentes conteúdos.

REFERENCIAL TEÓRICO

O uso de metodologias ativas no ensino de Ciências tem se mostrado essencial para promover aprendizagens significativas, especialmente no Ensino Fundamental, em que os níveis de interesse e participação dos alunos podem variar consideravelmente. Conforme Neves *et al.*, 2025, a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) permite que os estudantes conectem teoria e prática, desenvolvendo autonomia, investigação e resolução de problemas. Dessa forma, estratégias que integram teoria e prática tornam o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e centrado no aluno, reduzindo a passividade frequentemente observada em aulas tradicionais.

Nesse contexto, os jogos didáticos surgem como uma aplicação concreta das metodologias ativas, estimulando a participação, o raciocínio lógico e a memorização de conteúdos, além de promover colaboração entre os estudantes de forma lúdica (Almeida *et al.*, 2021). As atividades lúdicas favorecem a compreensão de conceitos complexos, aumentam o interesse pelo aprendizado e podem ser adaptadas a diferentes conteúdos, tornando-se ferramentas viáveis em escolas públicas.

A experiência pedagógica com o jogo “Mímica do Saber” evidencia esses benefícios. Durante a atividade, os alunos representaram e identificaram conceitos de Saneamento Básico e Reino Animal, fortalecendo a aprendizagem coletiva, a memorização dos conteúdos e o interesse pela disciplina. Esses efeitos mostram como a estratégia lúdica contribui para a construção de conhecimento e confirma a relevância das metodologias ativas no ensino de Ciências, sendo o jogo uma ferramenta adaptável a diversos conteúdos do Ensino Fundamental II.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Perfil da turma participante



A atividade foi realizada na U. E M. Neyde Magalhães Araújo, em Codó-MA, contando com a participação de aproximadamente 38 alunos do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental II. O grupo apresentava diversidade em termos de interesse, participação e familiaridade com os conteúdos, o que é característico de turmas em escolas públicas.

A identificação do perfil dos participantes é essencial, pois permite compreender o contexto sociocultural e educacional no qual a proposta pedagógica foi aplicada. Como destacam Santos (2006), metodologias ativas se mostram mais eficazes quando consideradas as especificidades da turma, já que colocam o estudante como protagonista da aprendizagem. Dessa forma, conhecer o perfil dos alunos possibilitou uma aplicação mais adequada da atividade, respeitando o tempo e as necessidades de cada estudante.

Observações durante a aplicação

A aplicação foi dividida em dois horários escolares consecutivos. No primeiro momento, os alunos receberam a exposição teórica sobre o conteúdo, por meio de explicações e exemplos. Já no segundo horário, ocorreu a aplicação do jogo didático, realizado em duplas, de modo a estimular a cooperação, o diálogo e a troca de conhecimentos. Durante a prática, os alunos demonstraram maior entusiasmo e curiosidade, o que contribuiu para a fixação dos conceitos.

As observações foram registradas por meio de anotações e registros fotográficos, além dos relatos espontâneos dos estudantes, que indicaram satisfação com a atividade e relataram que aprenderam de forma mais leve e divertida. Isso confirma a afirmação de Gonzaga *et al.*, (2017), de que os jogos didáticos possibilitam a assimilação dos conteúdos de Ciências de maneira lúdica, despertando o interesse e promovendo um aprendizado mais significativo.

Os resultados obtidos com a prática mostraram que o uso do jogo didático como estratégia de ensino foi eficiente para estimular a participação ativa dos alunos e para reforçar os conteúdos apresentados previamente. A atividade promoveu não apenas a compreensão conceitual, mas também o desenvolvimento de habilidades como o trabalho em equipe e a resolução de problemas.

De acordo com Santos (2006), metodologias ativas, quando aplicadas de forma contextualizada, favorecem o envolvimento do estudante, tornando-o corresponsável por sua aprendizagem. Nesse sentido, o jogo aplicado demonstrou potencial para ir além da memorização, permitindo que os alunos refletissem, discutissem e consolidassem os conteúdos.



Gonzaga et al. (2017) também ressaltam que os jogos contribuem para a motivação e para a criação de um ambiente mais dinâmico, no qual os alunos se sentem mais à vontade para participar. Esse aspecto pôde ser claramente observado durante a prática, visto que até os estudantes normalmente mais tímidos se mostraram engajados na atividade.

Assim, a análise evidencia que a proposta foi relevante tanto para o aprendizado do conteúdo específico quanto para a formação de competências socioeducativas, reforçando o potencial dos jogos didáticos como ferramenta pedagógica eficaz.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do jogo didático no ensino de Ciências, junto aos alunos da U.E.M.N., demonstrou ser uma prática eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo. A divisão entre a explicação teórica e a atividade lúdica possibilitou maior compreensão dos conteúdos, além de estimular a cooperação e a participação da turma. Observou-se que os jogos podem ser adaptados a diferentes conteúdos, mostrando-se uma ferramenta versátil e acessível ao professor. Dessa forma, a experiência confirma a importância de metodologias diferenciadas, que favorecem a construção ativa do conhecimento e despertam o interesse dos estudantes pela disciplina.

Palavras-chave: Jogos didáticos, metodologias ativas, ensino de Ciências, Ensino Ludico.

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**, Fortaleza, v. 10, n. 4, p. e41210414309-e41210414309, 2021. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404>. Acesso em: 21 set. 2025.

GONZAGA, Glaucia Ribeiro et al. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, São Paulo, v. 17, n. 7, p. 1-12, 2017. Disponível em:



<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/17/7/jogos-didaticos-para-o-ensino-de-ciencias> . Acesso em: 21 set. 2025.

NEVES, Maria da Conceição; SASAKI, Daniel Guilherme Gomes. **Aprendizagem Baseada em Projetos na área de Ciências do ensino fundamental: uma revisão sistemática. Ciência & Educação (Bauru)**, Bauru, v. 31, p. e25009, 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/dY4NkQFgycX5hyZCwJFbwVJ/> Acesso em: 21 set. 2025.

SANTOS, Patrícia Vieira. **Metodologias ativas**. São Paulo: [editora desconhecida], 2006. Disponível em <https://periodicos.unisa.br/index.php/veredas/article/view/300> . Acesso em: 21 set. 2025.

