

O USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: CONTRIBUIÇÕES DE UMA PROPOSTA LÚDICA SOBRE OS MOVIMENTOS DA TERRA

Welison Lima Proença
¹ Sheron Carolaine Ritz Alves
² Maria Luisa Gindri Rosa ³
Eliziane Da Silva Davila ⁴
Daniela Antonello Lobo D'avila ⁵

RESUMO

O ensino de Ciências no ensino fundamental apresenta desafios relacionados à compreensão de conteúdos abstratos, como os fenômenos naturais e a dinâmica interna da Terra, especialmente quando predominam metodologias expositivas. Nesse contexto, estratégias lúdicas têm se mostrado alternativas pedagógicas relevantes para promover maior engajamento, participação discente e aprendizagem significativa. Este trabalho tem como objetivo analisar as contribuições do uso de um jogo didático para a compreensão dos movimentos da Terra e dos fenômenos naturais associados, como vulcões, terremotos e tsunamis, em uma turma do 7º ano do ensino fundamental. A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de caráter descritivo, e foi desenvolvida a partir da aplicação do jogo pedagógico “Movimentos da Terra: em busca dos fenômenos naturais”, elaborado com base nos conteúdos curriculares previstos e nas necessidades observadas no contexto da turma. A atividade foi realizada em grupos, priorizando a cooperação, a participação ativa e a mediação docente durante o processo de desenvolvimento da proposta. Os resultados indicam aumento significativo do interesse e do envolvimento dos estudantes, bem como maior interação entre os colegas e melhor compreensão dos conceitos trabalhados, evidenciada pelas respostas às perguntas do jogo, pelas discussões coletivas e pela capacidade dos alunos em relacionar os conteúdos com situações do cotidiano. Observou-se que o caráter lúdico da atividade favoreceu a participação dos alunos e contribuiu para tornar o conteúdo mais acessível, dinâmico e significativo. Apesar dos resultados positivos, identificaram-se desafios relacionados ao tempo necessário para a aplicação da atividade e à necessidade de mediações constantes para manter o foco e a organização dos estudantes. Conclui-se que o uso de jogos didáticos configura-se como uma estratégia pedagógica eficaz no ensino de Ciências, possibilitando a aprendizagem de conceitos científicos de forma significativa, participativa e contextualizada, favorecendo o interesse, a interação, a compreensão conceitual e o envolvimento dos estudantes no contexto escolar contemporâneo.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha Campus São Vicente do Sul - RS, welison.2023004031@aluno.iffar.edu.br;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha Campus São Vicente do Sul - RS, sheron.2023004004@aluno.iffar.edu.br;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha Campus São Vicente do Sul - RS, maria.50046@aluno.iffar.edu.br;

⁴ Doutora em Educação em Ciências do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha Campus São Vicente do Sul - RS, eliziane.davila@iffarroupilha.edu.br;

⁵ Professor orientador: Doutora em Desenvolvimento, Sociedade e Cooperação Internacional - Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha Campus São Vicente do Sul - RS, daniela.davila@iffarroupilha.edu.br.



Palavras-chave: Recursos didáticos, Educação científica, Mediação docente.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de Ciências no ensino fundamental desempenha papel central na formação dos estudantes, ao possibilitar a compreensão de fenômenos naturais e o desenvolvimento do pensamento científico. Conforme destacam Delizoicov, Angotti e Pernambuco (2011), a educação científica deve contribuir para que os alunos compreendam o mundo natural de maneira crítica e contextualizada, superando práticas centradas apenas na memorização de conteúdos. No entanto, esse componente curricular ainda enfrenta desafios relacionados à abordagem de conteúdos considerados abstratos, como os movimentos da Terra e os fenômenos naturais associados, a exemplo de vulcões, terremotos e tsunamis. Em muitos contextos escolares, tais conteúdos são apresentados de forma predominantemente expositiva, o que pode dificultar a compreensão conceitual e reduzir o interesse e a participação dos alunos nas aulas.

Diante desse cenário, torna-se necessário repensar as estratégias pedagógicas utilizadas no ensino de Ciências, buscando metodologias que favoreçam a aprendizagem significativa e o protagonismo discente. De acordo com Ausubel (2003), a aprendizagem torna-se mais efetiva quando o novo conhecimento estabelece relações com saberes prévios do estudante, atribuindo sentido aos conteúdos trabalhados. Entre as possibilidades metodológicas, o uso de jogos didáticos tem se destacado como uma alternativa capaz de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico, participativo e contextualizado. Para Kishimoto (2011), o jogo, quando inserido com intencionalidade pedagógica, constitui-se como recurso potente para a construção de conhecimentos, pois articula ludicidade e aprendizagem em um mesmo movimento formativo.

Os jogos didáticos, quando planejados de forma intencional e articulados aos objetivos pedagógicos, permitem que os alunos aprendam por meio da resolução de problemas, da cooperação e do diálogo, favorecendo a compreensão de conceitos complexos. Sob a perspectiva de Vygotsky (2007), a interação social e a mediação exercida pelo professor desempenham papel fundamental na construção do conhecimento, especialmente em atividades colaborativas. No ensino de Ciências, essas estratégias podem auxiliar na aproximação entre os conteúdos escolares e a realidade dos estudantes, possibilitando a relação entre os fenômenos estudados e situações do cotidiano.



Nesse contexto, o presente artigo tem como objetivo analisar as contribuições do uso de um jogo didático para a compreensão dos movimentos da Terra e dos fenômenos naturais associados, em uma turma do 7º ano do ensino fundamental. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter descritivo, desenvolvida a partir da aplicação do jogo pedagógico “Movimentos da Terra: em busca dos fenômenos naturais”, elaborado com base nos conteúdos curriculares e nas necessidades observadas no contexto da turma. A proposta buscou promover a participação ativa dos estudantes, a cooperação em grupo e a mediação docente como elementos centrais do processo educativo.

2 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter descritivo, configurando-se como um relato de experiência desenvolvido no contexto do ensino de Ciências nos anos finais do ensino fundamental. A escolha por esse delineamento metodológico justifica-se pelo interesse em compreender e refletir sobre uma prática pedagógica vivenciada em sala de aula, considerando as interações, percepções e aprendizagens observadas durante o desenvolvimento da atividade.

A experiência foi realizada em uma turma do 7º ano do ensino fundamental, no componente curricular Ciências, em uma escola da rede pública de ensino. A escolha da turma ocorreu a partir da observação das dificuldades apresentadas pelos estudantes na compreensão de conteúdos relacionados aos movimentos da Terra e aos fenômenos naturais associados, tais como vulcões, terremotos e tsunamis, temas que envolvem conceitos abstratos e, muitas vezes, de difícil assimilação quando trabalhados exclusivamente por meio de aulas expositivas.

A turma participante era composta por estudantes com diferentes ritmos e formas de aprendizagem, incluindo um aluno com deficiência intelectual, o que demandou atenção às estratégias de mediação durante o desenvolvimento da atividade. Dessa forma, a condução do jogo considerou a necessidade de orientações claras, acompanhamento constante e estímulo à participação coletiva, buscando garantir que todos os estudantes pudessem compreender as propostas e interagir de maneira colaborativa ao longo da dinâmica.

Como estratégia pedagógica, foi elaborado e aplicado o jogo didático intitulado “Movimentos da Terra: em busca dos fenômenos naturais”, desenvolvido com base nos conteúdos curriculares previstos para o ano escolar e nas necessidades identificadas no



contexto da turma. O jogo foi planejado com intencionalidade educativa, visando promover a participação ativa dos estudantes, a cooperação em grupo e a mediação docente durante todo o processo de ensino e aprendizagem.

A atividade foi organizada em grupos, de modo a favorecer a interação entre os alunos e o trabalho colaborativo. Durante a aplicação do jogo, o professor atuou como mediador, orientando as discussões, esclarecendo dúvidas, estimulando a participação de todos os integrantes dos grupos e auxiliando na construção dos conceitos científicos abordados. Essa mediação mostrou-se fundamental para garantir que os objetivos pedagógicos da atividade fossem alcançados e para manter o foco dos estudantes ao longo da dinâmica.

Os dados utilizados para a análise dos resultados foram obtidos a partir da observação direta da participação dos estudantes durante a atividade, das interações estabelecidas entre os alunos e das discussões coletivas realizadas ao final do jogo. Também foram consideradas as respostas apresentadas pelos estudantes às questões propostas ao longo da dinâmica, bem como suas manifestações orais ao relacionar os conteúdos trabalhados com situações do cotidiano. Esses registros possibilitaram uma análise qualitativa das contribuições do jogo didático para o ensino de Ciências, respeitando o caráter reflexivo e formativo do relato de experiência.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino de Ciências no ensino fundamental demanda estratégias pedagógicas que favoreçam a compreensão de conceitos científicos e a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem. Nesse contexto, os jogos didáticos têm sido apontados na literatura como recursos pedagógicos relevantes, especialmente por possibilitarem a articulação entre ludicidade, interação social e construção do conhecimento. Diferentemente de atividades meramente recreativas, os jogos didáticos caracterizam-se por sua intencionalidade educativa, estando diretamente vinculados aos objetivos de ensino e aos conteúdos curriculares trabalhados em sala de aula.

Segundo Kishimoto (1994), o jogo educativo assume função pedagógica quando é planejado de forma consciente pelo professor, possibilitando ao aluno aprender por meio da ação, da experimentação e da interação com os colegas. No ensino de Ciências, essa abordagem contribui para a compreensão de conteúdos considerados abstratos, uma vez que permite aos estudantes explorar conceitos científicos em situações contextualizadas e significativas. Dessa forma, os jogos didáticos favorecem a superação de práticas centradas



exclusivamente na exposição oral, ampliando as possibilidades metodológicas no ambiente escolar.

A ludicidade, enquanto elemento constitutivo dos jogos didáticos, desempenha papel fundamental no engajamento e na motivação dos estudantes. De acordo com Brougère (1998), o jogo cria um ambiente propício à aprendizagem ao estimular o interesse, a curiosidade e a participação ativa dos sujeitos envolvidos. No contexto educacional, atividades lúdicas contribuem para a construção de um espaço de aprendizagem mais dinâmico e acolhedor, no qual os alunos se sentem incentivados a participar, dialogar e expressar suas ideias.

Além disso, a interação social proporcionada pelos jogos didáticos está diretamente relacionada aos pressupostos da teoria socioconstrutivista. Para Vygotsky (2007), a aprendizagem ocorre a partir das interações estabelecidas entre os sujeitos, mediadas pelo outro e pelo contexto social. Nesse sentido, os jogos favorecem a cooperação, o trabalho em grupo e a troca de conhecimentos entre os estudantes, aspectos fundamentais para o desenvolvimento cognitivo. A mediação docente, nesse processo, assume papel central, orientando as interações e auxiliando os alunos na construção dos conceitos científicos.

A utilização de jogos didáticos também se articula à perspectiva da aprendizagem significativa, proposta por Ausubel (2003). Segundo o autor, a aprendizagem ocorre de forma mais efetiva quando os novos conhecimentos se relacionam aos saberes prévios dos estudantes. Ao trabalhar conteúdos de Ciências por meio de jogos, o professor possibilita que os alunos estabeleçam conexões entre os conceitos científicos e situações do cotidiano, favorecendo a compreensão e a consolidação da aprendizagem. Assim, os jogos didáticos contribuem para que o ensino de Ciências se torne mais significativo, contextualizado e próximo da realidade dos estudantes.

Nesse sentido, o uso de jogos didáticos no ensino de Ciências configura-se como uma estratégia pedagógica que articula ludicidade, interação social e mediação docente, promovendo a participação ativa dos alunos e favorecendo a compreensão de conteúdos científicos. A literatura evidencia que, quando utilizados de forma planejada e alinhada aos objetivos educacionais, esses recursos contribuem para a aprendizagem significativa e para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, reforçando a importância de práticas pedagógicas inovadoras no contexto escolar.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 DESCRIÇÃO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA E DO JOGO DIDÁTICO



A prática pedagógica desenvolvida consistiu na aplicação do jogo didático intitulado “Movimentos da Terra: em busca dos fenômenos naturais”, elaborado com o objetivo de auxiliar na compreensão dos movimentos da Terra e dos fenômenos naturais associados, como vulcões, terremotos e tsunamis. A proposta surgiu a partir da necessidade de tornar esses conteúdos mais acessíveis aos estudantes do 7º ano do ensino fundamental, considerando as dificuldades observadas durante as aulas expositivas e a complexidade dos conceitos abordados.

O jogo foi estruturado sob o formato de um tabuleiro de trilha composto por 20 casas, onde o percurso representava uma jornada científica em busca de conhecimento sobre a dinâmica interna do planeta. Os componentes incluíram um tabuleiro temático, peões, dados e dois conjuntos distintos de cartas: as de "Desafios", contendo perguntas conceituais de múltipla escolha ou discursivas, e as de "Eventos", que simulavam situações reais de sorte ou revés baseadas em fenômenos naturais.

O jogo foi planejado de forma a articular conteúdos curriculares e elementos lúdicos, promovendo a participação ativa e a interação entre os colegas. Para sua aplicação, a turma foi organizada em grupos, favorecendo o trabalho colaborativo e o diálogo. A mecânica consistia no lançamento de dados para o avanço das equipes, sendo que, ao cair em casas de pergunta, o grupo precisava discutir coletivamente a resposta correta para garantir sua permanência ou progressão, exigindo a mobilização de conhecimentos prévios e a reflexão conjunta.

Durante o desenvolvimento da atividade, o professor atuou como mediador, acompanhando o desempenho dos grupos, esclarecendo dúvidas e incentivando a participação de todos. Essa mediação foi fundamental para garantir que o jogo se configurasse como uma estratégia pedagógica intencional, alinhada aos objetivos de aprendizagem, e não apenas como um momento recreativo.

Além disso, a intervenção docente contribuiu para manter o foco dos estudantes e aprofundar as discussões a partir das respostas apresentadas, especialmente diante das cartas de eventos que alteravam o fluxo da partida. Observou-se que a dinâmica favoreceu um ambiente de aprendizagem mais participativo, no qual os alunos se mostraram motivados a discutir os conteúdos e a relacioná-los com situações do cotidiano.

O caráter lúdico da atividade, somado à imprevisibilidade da trilha, possibilitou maior envolvimento dos estudantes e estimulou a cooperação e a troca de conhecimentos. Dessa forma, a prática evidenciou o potencial dos jogos didáticos como recurso metodológico no



ensino de Ciências, contribuindo diretamente para a compreensão dos conceitos científicos e para o fortalecimento do protagonismo discente no processo educativo

4.2 PARTICIPAÇÃO E ENGAJAMENTO DOS ESTUDANTES

A aplicação do jogo didático possibilitou observar mudanças significativas na participação e no engajamento dos estudantes durante as aulas de Ciências. Ao longo da atividade, os alunos demonstraram maior interesse pelos conteúdos trabalhados, participando ativamente das discussões propostas e envolvendo-se de forma colaborativa na resolução dos desafios apresentados pelo jogo. Diferentemente do que se observa em aulas predominantemente expositivas, os estudantes assumiram uma postura mais ativa, contribuindo com ideias, questionamentos e argumentos relacionados aos fenômenos naturais abordados.

O trabalho em grupos favoreceu a interação entre os alunos, promovendo momentos de diálogo, cooperação e troca de conhecimentos. Durante a dinâmica, foi possível perceber que os estudantes se sentiram mais motivados a participar quando tiveram a oportunidade de discutir as respostas coletivamente, respeitando as opiniões dos colegas e construindo soluções em conjunto. Esse aspecto reforça a importância de estratégias pedagógicas que valorizem a aprendizagem colaborativa e o protagonismo discente no contexto escolar.

O engajamento observado durante a atividade pode ser compreendido à luz das contribuições de Brougère (1998), ao destacar que o jogo cria um ambiente favorável à aprendizagem, no qual o interesse e a motivação dos estudantes são potencializados. Ao incorporar elementos lúdicos ao ensino de Ciências, o jogo didático contribuiu para tornar o conteúdo mais atrativo, despertando a curiosidade dos alunos e incentivando sua participação contínua ao longo da proposta.

Além disso, a mediação docente desempenhou papel fundamental para garantir o envolvimento dos estudantes durante toda a atividade. Conforme apontado por Vygotsky (2007), a aprendizagem ocorre a partir das interações sociais mediadas, sendo o professor um elemento central nesse processo. Ao orientar as discussões, estimular a participação de todos os integrantes dos grupos e intervir quando necessário, o professor contribuiu para manter o foco dos alunos e para aprofundar a compreensão dos conteúdos trabalhados.

Dessa forma, os resultados observados indicam que o uso do jogo didático favoreceu um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo, no qual os estudantes se



mostraram mais engajados e dispostos a interagir com os conteúdos de Ciências. A estratégia adotada evidenciou que práticas pedagógicas que articulam ludicidade, cooperação e mediação docente podem contribuir significativamente para o aumento da participação discente e para a construção de aprendizagens mais significativas no ensino fundamental.

4.3 COMPREENSÃO DOS CONTEÚDOS CIENTÍFICOS E APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES

A partir da aplicação do jogo didático, foi possível observar avanços na compreensão dos conteúdos científicos relacionados aos movimentos da Terra e aos fenômenos naturais associados. Durante a dinâmica, os estudantes demonstraram maior facilidade em identificar e explicar conceitos como a movimentação das placas tectônicas, a origem de vulcões e terremotos e a relação desses fenômenos com determinadas regiões do planeta. As respostas apresentadas ao longo do jogo e as discussões coletivas evidenciaram que os alunos conseguiram estabelecer relações entre os conteúdos trabalhados e situações do cotidiano, ampliando sua compreensão sobre os fenômenos naturais.

O processo de aprendizagem observado durante a atividade pode ser compreendido à luz da teoria da aprendizagem significativa proposta por Ausubel (2003), segundo a qual a assimilação de novos conhecimentos ocorre de forma mais efetiva quando estes se relacionam aos saberes prévios dos estudantes. Ao utilizar o jogo como estratégia pedagógica, os conteúdos de Ciências foram abordados de maneira contextualizada, permitindo que os alunos mobilizassem conhecimentos já construídos e os ampliassem a partir das situações-problema apresentadas na dinâmica.

Além disso, o caráter investigativo do jogo favoreceu a reflexão e o pensamento crítico dos estudantes, uma vez que as questões propostas exigiam argumentação, tomada de decisão e análise coletiva das respostas. Nesse sentido, a prática pedagógica dialoga com as contribuições de Kishimoto (1994), ao destacar que o jogo educativo, quando planejado com intencionalidade pedagógica, possibilita a construção do conhecimento por meio da ação e da interação. Os alunos não apenas responderam às perguntas, mas discutiram conceitos, levantaram hipóteses e reformularam suas ideias a partir das mediações realizadas pelo professor.

Observou-se ainda que a aprendizagem não se limitou à memorização de informações, mas envolveu a compreensão dos conceitos científicos de forma mais ampla. Os estudantes demonstraram capacidade de explicar os fenômenos naturais com maior segurança e clareza,



utilizando termos científicos e exemplos discutidos durante a atividade. Esse aspecto evidencia que o uso de jogos didáticos pode contribuir para a consolidação dos conteúdos de Ciências, tornando o processo de aprendizagem mais significativo e duradouro.

Dessa forma, os resultados indicam que a estratégia adotada favoreceu a compreensão dos conteúdos científicos, reforçando a importância de metodologias que valorizem a participação ativa dos estudantes e a mediação docente no ensino de Ciências. A experiência evidenciou que o jogo didático se configura como um recurso pedagógico eficaz para a aprendizagem de conceitos científicos, especialmente quando articulado a práticas reflexivas e contextualizadas.

4.4 DESAFIOS E LIMITAÇÕES DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

Apesar dos resultados positivos observados com a aplicação do jogo didático, a prática pedagógica também apresentou desafios e limitações que merecem ser considerados. Um dos principais aspectos identificados refere-se ao tempo necessário para o desenvolvimento da atividade. A aplicação do jogo demandou um período maior do que o previsto inicialmente, exigindo do professor um planejamento cuidadoso para garantir que todos os grupos pudessem participar de forma adequada e que os objetivos pedagógicos fossem alcançados dentro do tempo disponível.

Outro desafio observado esteve relacionado à organização da turma durante a dinâmica. Em alguns momentos, o entusiasmo gerado pelo caráter lúdico da atividade resultou em dispersão e conversas paralelas, tornando necessária a intervenção constante do professor para manter o foco dos estudantes. Esse aspecto evidencia a importância da mediação docente no uso de jogos didáticos, uma vez que a ludicidade, quando não acompanhada de orientações claras, pode comprometer o andamento da atividade.

Também se destaca a necessidade de adaptações na aplicação do jogo, considerando o perfil da turma e as diferentes formas de participação dos estudantes. Alguns alunos apresentaram maior facilidade em interagir e responder às questões propostas, enquanto outros demonstraram maior dificuldade em se expressar ou em participar ativamente das discussões em grupo. Esse fator reforça a importância de estratégias pedagógicas que considerem a diversidade presente em sala de aula e que promovam a inclusão de todos os estudantes no processo de aprendizagem.

Esses desafios, no entanto, não comprometem a relevância da proposta, mas apontam para a necessidade de ajustes e aprimoramentos em futuras aplicações do jogo didático. A



reflexão sobre as limitações da prática contribui para o aperfeiçoamento das estratégias pedagógicas e para o fortalecimento da formação docente, uma vez que possibilita ao professor repensar suas ações e buscar alternativas para qualificar o processo de ensino e aprendizagem no ensino de Ciências.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo analisar as contribuições do uso de um jogo didático no ensino de Ciências, com foco na compreensão dos movimentos da Terra e dos fenômenos naturais associados, em uma turma do 7º ano do ensino fundamental. A partir da experiência desenvolvida, foi possível constatar que a utilização de estratégias pedagógicas lúdicas pode favorecer significativamente a participação, o engajamento e a aprendizagem dos estudantes, especialmente quando se trata de conteúdos considerados abstratos.

Os resultados observados indicam que o jogo didático contribuiu para tornar as aulas mais dinâmicas e interativas, possibilitando maior envolvimento dos alunos no processo de ensino e aprendizagem. A organização da atividade em grupos, aliada à mediação docente, favoreceu a cooperação, o diálogo e a construção coletiva do conhecimento, permitindo que os estudantes relacionassem os conteúdos científicos trabalhados com situações do cotidiano. Esses aspectos evidenciam o potencial dos jogos didáticos como recurso pedagógico no ensino de Ciências, quando utilizados de forma planejada e intencional.

Além disso, a experiência permitiu refletir sobre a importância do papel do professor como mediador do processo educativo. A mediação mostrou-se essencial para orientar as discussões, esclarecer dúvidas e garantir que a ludicidade estivesse alinhada aos objetivos de aprendizagem. Nesse sentido, a prática contribuiu não apenas para a aprendizagem dos estudantes, mas também para o fortalecimento da formação docente, ao possibilitar a análise crítica da própria atuação em sala de aula.

Apesar das contribuições observadas, o estudo apresentou limitações, como o tempo necessário para a aplicação da atividade e a necessidade de ajustes na organização da turma. Tais aspectos indicam a importância de um planejamento cuidadoso e da adaptação das estratégias pedagógicas às características de cada contexto escolar. Essas limitações, no entanto, não diminuem a relevância da proposta, mas apontam caminhos para o aprimoramento e a ampliação do uso de jogos didáticos em futuras práticas pedagógicas.

Por fim, conclui-se que o uso de jogos didáticos no ensino de Ciências constitui uma estratégia pedagógica eficaz para promover a aprendizagem significativa, a participação ativa



e o interesse dos estudantes pelos conteúdos científicos. Espera-se que esta experiência possa contribuir para reflexões e práticas pedagógicas futuras, incentivando professores a explorarem metodologias diversificadas e inovadoras no contexto escolar, especialmente no ensino de Ciências nos anos finais do ensino fundamental.

6 AGRADECIMENTOS (Opcional)

Agradeço à escola e à turma participante pela colaboração no desenvolvimento da atividade, bem como ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e ao Instituto Federal Farroupilha – Campus São Vicente do Sul, pelo apoio à formação docente e pelas oportunidades proporcionadas no âmbito da disciplina de estágio, que possibilitaram a vivência desta experiência pedagógica no contexto da educação básica.

7 REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David Paul. **Aquisição e retenção de conhecimentos**: uma perspectiva cognitiva. Tradução de Lígia Teopisto. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 1998.

DELIZOICOV, Demétrio; ANGOTTI, José André; PERNAMBUCO, Marta Maria Castanho Almeida. **Ensino de Ciências**: fundamentos e métodos. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

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

