



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS TERESINA CENTRAL
CURSO DE LICENCIATURA DE CIENCIA DA NATUREZA

ANA CÉLIA TOLENTINO REIS

**AS CONTRIBUIÇÕES DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS
PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

BELA VISTA DO PIAUÍ-PI

2024

ANA CÉLIA TOLENTINO REIS

AS CONTRIBUIÇÕES DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS
PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo científico)
apresentado como exigência parcial para obtenção
do diploma do Curso de Ciencia da Natureza do
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia
do Piauí, Campus Teresina Central.

Orientadora: Prof^ª. Ma. Janaine Marques Leal.

AS CONTRIBUIÇÕES DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Ana Celia Tolentino Reis¹
Janaine Marques Leal²

RESUMO

Na educação contemporânea, existem diversas oportunidades inovadoras, para utilização em sala de aula, que tem como finalidade o desenvolvimento de conteúdo para a potencialização da aprendizagem. Os jogos didáticos se enquadram como meios lúdicos que visam a inovação nesse espaço. Diante dessa ideia, este trabalho tem como objetivo de pesquisa: identificar as contribuições dos jogos didáticos para a aprendizagem significativa dos alunos. Foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica, com artigos encontrados na base de dados do Google Acadêmico, publicados de 2010 a 2021, sendo selecionados 10 artigos relacionados ao tema. Após o estudo pode-se concluir que os jogos didáticos são importantíssimos, que quando aplicado de forma contextualizada contribui com a aprendizagem significativa. No entanto mesmo sendo uma forma dinâmica de trabalhar em sala de aula ainda são pouco utilizados, sendo que os dados da pesquisa realizada apontam que parte dos professores utilizam somente como brincadeiras de forma isolada, outros não utilizam por não conseguir contextualizar de acordo com a realidade dos alunos. Diante destes fatos foi possível destacar a necessidade de apoio da parte administrativa da escola através de meios para a realização desses jogos como também capacitações para que os professores compreendam a importância do uso destes como recursos educativos e dinâmicos na sala de aula.

Palavras-chave: atividades lúdicas; disciplina de ciências; experimentação.

ABSTRACT

In contemporary education, there are several innovative opportunities for classroom use, aimed at developing content to enhance learning. Educational games fall into the category of playful means that promote innovation in this context. This work has the general research objective: to identify the contributions of didactic games to the integral development of students and as specific objectives: and to understand how games stimulate logical reasoning and creativity. Considered a fundamental theme in the psychological and educational field, a bibliographical research work was developed, with searches for articles on Google Scholar, published from 2010 to 2021, finding a total of 20 articles related to the topic. Therefore, didactic games are extremely important, they contribute to the teaching-learning of students, as they help to develop psychomotor skills, motor coordination, social interaction and achieve integral development of students, stimulating the skills of each one of them.

¹ Aluna do curso de Licenciatura em Ciência da Natureza pelo IFPI, anaceliatr@gmail.com.

² Sob orientação da Mestra em Políticas Públicas e Gestão em Educação Superior UFG. Professora Efetiva IFPI. Janaine.leal@ifpi.edu.br.

KEYWORDS: Playful activities; science discipline; experimentation.

Data de aprovação: 26/06/2024

1. INTRODUÇÃO

Este estudo se propõe a analisar a relevância dos jogos didáticos como um recurso pedagógico nas aulas de ciências do ensino fundamental. Esses jogos são vistos como um método dinâmico e eficiente para a exploração de conteúdos, estimulando o interesse e a participação ativa dos alunos. Diante dessas considerações, a questão central deste estudo é baseada no seguinte questionamento. Quais as contribuições do uso dos jogos didáticos para a aprendizagem significativa dos alunos no ensino de ciências?

O estudo tem como Objetivo Geral: Identificar as contribuições do uso dos jogos didáticos para a aprendizagem significativa dos alunos no ensino de ciências e como objetivos específicos: verificar a importância das atividades recreativas para a saúde física e mental dos alunos e compreender de que forma os jogos estimulam o raciocínio lógico e a criatividade.

A justificativa desta pesquisa consiste em compreender o que tem sido realizado e debatido por pesquisadores sobre o tema em questão. Busca-se enfatizar como a utilização desses jogos pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, através da realização de aulas mais dinâmicas, e no desenvolvimento de habilidades intelectuais e cognitivas dos alunos.

Este trabalho está estruturado em cinco partes principais: referencial teórico, em que são abordados conceitos e estudos sobre o uso dos jogos didáticos, enfatizando sua importância para o ensino aprendizagem nas aulas de ciências. Metodologia, resultados, discussões e conclusão.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Para aprimorar a fundamentação, esta pesquisa será estruturada em duas partes principais. A primeira parte focará no ensino de ciências com a ludicidade em sala de aula, enquanto a segunda parte destacará a importância da utilização de jogos didáticos no ensino de ciências.

2.1 O LÚDICO EM SALA DE AULA

O lúdico em sala de aula é uma estratégia pedagógica que envolve a utilização de jogos, brincadeiras e atividades divertidas no processo de ensino-aprendizagem. Essa abordagem pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes, além de tornar o aprendizado mais atraente e significativo. É importante lembrar que a eficácia do lúdico depende de sua aplicação adequada, levando em consideração os objetivos de aprendizagem, as características dos estudantes e o contexto educacional.

Para Mendes e Dallabona (2004, p.107), “o lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade”. Percebe-se que as atividades lúdicas se diferenciam nos contextos sociais. As crianças não brincam da mesma maneira; elas variam de acordo com seus valores, crenças e linguagem. As crianças de cada sociedade ou cultura possuem sua maneira própria de brincar.

A prática da brincadeira não é apenas diversão; quando contextualizada, ela se torna uma forma valiosa de aprendizado e desenvolvimento. As brincadeiras estimulam o desenvolvimento integral da criança, contribuindo para o crescimento físico, cognitivo, criativo e social. Além disso, favorecem o domínio da linguagem.

No entanto, para que isso ocorra de forma satisfatória, é essencial que os profissionais tenham formação lúdica e consciência do valor do brincar para a aprendizagem da criança. Segundo Pinto (2007, p. 207), “as crianças precisam de experiências diversificadas, tanto no pátio, como na sala de aula e em outros contextos para se desenvolverem plenamente”. Nesse contexto, percebe-se que o professor precisa oferecer experiências lúdicas diversificadas e ambientes diferenciados. Isso inclui tanto a sala de aula quanto a parte externa da instituição. Essa abordagem visa proporcionar ao aluno uma aprendizagem de qualidade.

2.2 A IMPORTANCIA DO ENSINO DE CIENCIAS

As mudanças culturais e transformações na sociedade contemporânea alteraram a maneira como as pessoas compreendem a aplicação da ciência no mundo. É imperativo que a educação se adapte a essas mudanças. A identificação e o ensino de ciências em um mundo em constante evolução são cruciais para o

desenvolvimento pessoal e social em uma variedade de atividades. Tudo isso tem sua importância e impacto em sala de aula como afirma Nascimento, (2013).

Neste sentido ressalta-se que o ensino é a ferramenta primordial para a formação de um cidadão crítico e reflexivo. Este cidadão é capaz de compreender e desenvolver estratégias que se aplicam ao seu cotidiano, gerando melhores condições de vida para si e para a sociedade. A ciência desempenha um papel crucial nesse processo, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades necessárias para o conhecimento científico. Através da ciência, desenvolve-se a capacidade de compreender o mundo natural, social e tecnológico.

A disciplina de Ciências Naturais traz consigo um mundo novo, cheio de descobertas e questionamentos. Porém, uma disciplina que é tão interessante para alguns pode não ser tão atrativa para outros, como observa-se em diversas salas de aulas. Muitos alunos encontram dificuldades em construir conhecimentos na sala de aula e associá-los à realidade. Não conseguem distinguir o conhecimento científico em seu cotidiano Carvalho et al., (1998).

O professor tem a responsabilidade de conduzir o processo de ensino, especialmente no que se refere aos conteúdos de ciências. Esses conteúdos são de suma importância para o aluno, tanto para seu convívio diário quanto para o desenvolvimento de seu conhecimento científico. Portanto, é dever do professor desenvolva estratégias como por exemplo elaborar aulas dinâmicas e contextualizadas de acordo com o conteúdo programado, através do uso de jogos. Tornando a aprendizagem compreensível e estimulante, permitindo que o aluno explore ao máximo o conteúdo abordado e consiga absorvê-lo efetivamente.

Autores como Carvalho et al. (1998) destacam que o ensino só pode ser realizado e receber a nomenclatura de ensino se realmente houver aprendizagem, desenvolvendo se com o objetivo de fazer o aluno aprender de modo significativo. O trabalho deve direcionar-se para a aprendizagem do aluno, a vista disso, há um desafio muito grande para o professor tornar o ensino de Ciências prazeroso e criativo, pois ensinar Ciências não é só ensinar conteúdo, mas ensinar a pensar, a refletir e a questionar. A Ciência é fruto do questionamento e, a partir dele, iniciar o processo científico.

2.3 A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Considerando o amplo acesso às tecnologias, o trabalho em sala de aula se tornou um desafio para os professores. Tornar os conteúdos de ciências agradáveis e prazerosos no ensino fundamental é uma tarefa complexa. Portanto, é imprescindível pensar e inovar com metodologias que favoreçam o processo de ensino-aprendizagem neste nível de ensino. Brasil (2006, p.28) menciona que:

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos.

Dessa forma, a utilização dos jogos como tabuleiro, quebra cabeça, jogo da memória e a corrida geológica quando planejados e aplicados de maneira contextualizada, se tornam uma alternativa viável e interessante. Eles podem complementar a metodologia já utilizada no processo de ensino-aprendizagem, facilitando a construção do conhecimento pelos alunos. Ao trabalhar em grupo, os alunos compartilham conhecimentos prévios e os utilizam para construir novas experiências, tornando possível a aplicação dessas informações em seu cotidiano.

A realização de trabalhos em grupo possibilita a troca de experiências, promovendo um aprendizado mais rico. Além disso, fortalece a interação entre os participantes, um aspecto crucial para a convivência harmoniosa em sociedade. Neste sentido Silva & Almeida, (2016); Brenelli, (1996) afirma que o jogo é uma atividade lúdica importante no processo de ensino, pois, além do desenvolvimento das competências listadas anteriormente, também atua no desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social e moral, além, é claro, da aquisição de conhecimento.

Ao conduzir uma aula expositiva e dinâmica, enriquecida com o uso de jogos didáticos, os alunos são estimulados a participar ativamente. Movidos pela motivação, eles demonstram interesse pelo conteúdo, interagem com o mediador e com os colegas. Isso possibilita o surgimento e desenvolvimento de novas ideias que, quando incorporadas ao conteúdo, enriquecem o conhecimento adquirido. Essas aulas divertidas e participativas instigam os alunos a desenvolverem suas habilidades cognitivas, socializarem, conhecerem e respeitarem seus próprios limites e os dos demais.

Além disso, proporcionam ao educador uma maior flexibilidade para contextualizar e promover a interação entre as diferentes áreas do conhecimento, alinhando-se assim ao objetivo proposto pelo Parâmetros Curriculares Nacionais PCNs, (1998) “questionar a realidade formulando-se problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação”. Observa-se que a utilização desses recursos amplia o espectro de possibilidades para o professor diversificar suas práticas pedagógicas, possibilitando um maior engajamento dos alunos e melhorando a qualidade aprendizado.

Considerando a realidade individual de cada aluno e suas peculiaridades, é possível selecionar e aplicar jogos adequados que promovam o desenvolvimento das habilidades necessárias. Isso permite que cada estudante, dentro de suas limitações, possa se desenvolver e absorver a maior quantidade possível de conhecimento. Existem diversas formas e modelos de jogos disponíveis. Cabe ao professor observar, analisar e definir qual modalidade é mais viável, levando em conta o conteúdo a ser ensinado e a realidade dos alunos.

Dentre tantas vantagens citadas acima com o desenvolvimento de atividades recreativas, Maurício (2008, p.15) apresenta outros ganhos:

Os jogos didáticos são atividades indispensáveis para uma boa saúde mental e emocional e conseqüentemente física, estando sempre presentes em qualquer cultura, desde os tempos mais antigos. Através destas atividades, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a autonomia, o relacionamento interpessoal e eleva sua autoestima.

De acordo com o autor acima mencionado, os jogos não apenas contribuem para o desenvolvimento mental, físico e emocional, mas também desempenham um papel crucial no aprimoramento da linguagem, do pensamento crítico, da autonomia, das habilidades interpessoais e da autoestima. Esses são fatores indispensáveis para o crescimento integral de uma criança, que está em uma fase crucial do processo de desenvolvimento humano.

As atividades lúdicas, por meio de jogos didáticos, cultivam habilidades essenciais em cada estudante, enriquecendo seus conhecimentos em Ciências e outros componentes curriculares. Essas atividades não apenas promovem um desenvolvimento abrangente, ao invés de focar em áreas específicas, mas também

estimulam aspectos motivacionais, emocionais e intelectuais. Portanto, a recreação desempenha um papel vital na formação integral do aluno.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa se desenvolveu a partir de um estudo bibliográfico, onde Gil (2008) relata a vantagem de usar a pesquisa bibliográfica, pois a mesma permite um alcance muito grande de informações ao investigador. De natureza básica, qualitativa e descritiva para alcançar os fins desejados, esse tipo de pesquisa se destaca por seus dados serem obtidos de lugares específicos onde os fenômenos ocorrem, assegurando assim a qualidade e integridade das informações coletadas. Essa temática abordada foi escolhida com o propósito de discutir ideias dos autores pesquisados sobre o uso de jogos didáticos, e verificar a importância destes no processo de ensino aprendizagem nas aulas de ciências.

Para a análise, os artigos foram selecionados, levando em consideração critérios de inclusão como o tema abordado, originalidade, objetivos e data de publicação. Os critérios de exclusão foram aplicados aos artigos que não estavam em conformidade com os critérios estabelecidos para a inclusão. A pesquisa foi realizada utilizando palavras-chave como: Ensino de ciências, jogos didáticos, recreação e ludicidade. Para verificar o cumprimento dos critérios de inclusão, foi realizada a leitura do resumo, objetivos e conclusão de cada artigo. A busca foi realizada na plataforma do Google Acadêmico, no período de 10 de junho de 2023 a 25 de março de 2024.

4. ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS DA PESQUISA

As fontes desta pesquisa se constituíram de 10 artigos conforme o quadro a seguir:

Quadro 1. Artigos estudados durante a pesquisa.

AUTOR		TÍTULO	ANO	REPOSITÓRIO
01	Fernandes	Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem	2010	LUME UF RGS
02	Cebalo	Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil.	2011	EFDeportes.com, Revista Digital

03	Nascimento	Oficina de jogos pedagógicos de ensino de ecologia e educação ambiental como estratégia de ensino na formação de professores	2013	RI-UFLA Universidade Federal de Lavras
04	Santos	A importância do lúdico no processo de desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil	2013	Universidade Federal do Piauí-UFPI
05	Marins	Recreação Escolar: o brinquedo a brincadeira e o jogo na educação da infância	2016	Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento
06	Beledeli	A importância dos jogos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita dos alunos com deficiência intelectual	2016	Cadernos-PDE, Paraná
07	Martins	Jogos Didáticos Como Metodologia Ativa no Ensino de Ciências	2018	Instituto Federal de Santa Catarina
08	Marins	O jogo como recurso pedagógico na educação	2018	LUME UFGS
09	Guimaraes	A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM: o uso de jogos no ensino de ciências naturais	2019	Universidade Federal de Minas Gerais-UFMG
10	Carvalho	Ludicidade: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil	2021	UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA- UFPB

Fonte : Elaborado pela autora. (2024)

Com base nos estudos realizados sobre a aplicação de jogos didáticos no ensino de ciências, os autores destacados enfatizam a importância desses jogos. Eles devem ser utilizados de maneira lúdica e contextualizada, servindo como ferramentas para facilitar, diversificar e dinamizar o aprendizado em sala de aula. Os autores ressaltam os excelentes resultados que podem ser alcançados quando esses recursos são empregados de maneira apropriada e em contexto relevante.

Nos estudos de Fernandes (2010) foi realizada uma pesquisa sobre os jogos convencionais e os jogos digitais, e ressalta que se vive em uma era digital e com isso implica a necessidade de se diversificar a experiência educacional, onde as inovações

tecnológicas não podem ser ignoradas pelas escolas, mediante uma educação dinâmica e desafiadora, que possibilite a aprender adquirir conhecimentos, habilidades e atitudes e necessárias à obtenção e utilização eficaz das informações tendo em vista a construção de conhecimento.

O estudo destaca a importância da combinação entre jogos convencionais e digitais. Além disso, demonstra que ambos têm contribuições distintas no desenvolvimento dos alunos, auxiliando na fixação dos conteúdos e no desenvolvimento das habilidades motoras dos estudantes.

Na pesquisa de Cebalos (2011) o objetivo central foi esclarecer e características e a importância da atividade lúdica no desenvolvimento da criança na primeira infância e como o lúdico é importante para a criança poder conhecer, compreender e construir conhecimentos. O desenvolvimento pessoal que o universo lúdico proporciona, associados aos fatores sociais e culturais, contribui para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação e construção de conhecimento e, nessa perspectiva, quando as crianças são estimuladas a vivenciar brincadeiras e jogos, mediante a realização de forma organizada, respeitando cada etapa do seu desenvolvimento, elas têm a oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação pessoal, profissional e social.

Nos estudos de Nascimento (2013) desenvolveu-se oficinas por meio da aplicação de jogos didáticos, onde os participantes da oficina tiveram a oportunidade de participar de atividades de forma ludica, com um tipo de estratégia pedagógica diferenciada para a aquisição do ensino aprendizagem, de modo a insentivar a motivação e as interações sociais entre os participantes. Tendo como resultado a percepção de que esta prática contribuiu para disseminação destes conceitos, sendo uma estratégia interessante que pode ser utilizadas nas aulas de ciências e biologia.

Este estudo destacou a importância da utilização de jogos didáticos, com relato de atividades práticas. Os resultados obtidos demonstram que essa abordagem estimula a participação e o interesse dos alunos, ao aplicar uma abordagem lúdica em sala de aula.

Na pesquisa realizada por Santos (2013), foi abordada a relevância das brincadeiras para a formação global da criança no contexto da educação infantil. O estudo buscou compreender as concepções dos professores sobre o papel das atividades lúdicas e identificar os aspectos do desenvolvimento que essas

brincadeiras estimulam nos indivíduos. Além disso, o trabalho investigou como os momentos lúdicos estão ocorrendo na Escola Municipal Benvinda Nunes, localizada na cidade de Picos, Piauí.

É importante destacar que o lúdico desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil, promovendo habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras. Através das brincadeiras, as crianças exploram o mundo ao seu redor, experimentam diferentes papéis e constroem conhecimento de forma prazerosa e significativa.

Na análise de Marins (2016) destacou-se a interferência da recreação nos diversos contextos históricos e sociais; identificar a importância das atividades recreativas no processo de aprendizagem e socialização da criança na educação infantil; assinalar a relevância do brinquedo, da brincadeira e do jogo para o desenvolvimento da criança; apontar o papel do professor de Educação Física na arte de ensinar através de atividades recreativas. De acordo com a autora percebe-se que o brinquedo, a brincadeira e o jogo são caracterizados como organizações lúdicas importantes para o desenvolvimento das crianças, além de possibilitar a flexibilização de regras, de espaço, de tempo, de movimentos ampliando as habilidades.

Conforme demonstrado pelo estudo mencionado acima, as atividades lúdicas e recreativas são fundamentais para a adaptação às regras e ao convívio social dos alunos. Essa abordagem é essencial, pois ajuda na obediência e na compreensão das atividades realizadas em sala de aula. Além disso, os comandos são essenciais para a resolução de questões. Portanto, compreende-se que os jogos são métodos eficazes dentro da abordagem lúdica na educação.

No estudo de Beledeli (2016) realizou-se uma pesquisa tendo como objetivo definir práticas pedagógicas dinâmicas e diferenciadas através da utilização de vários jogos, ressaltando a importância dos jogos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita, buscando identificar os jogos como recursos didáticos eficazes que podem ajudar na aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo. Ao finalizar esta pesquisa, foi possível constatar que os jogos trazem vantagens e resultados positivos ao processo de alfabetização e letramento, contribuindo significativamente para o desenvolvimento global dos alunos, possibilitando um novo olhar para o trabalho pedagógico, pois o professor deve estar em constante busca de estratégias metodológicas que despertem o interesse dos

alunos, enriquecendo as aulas e promovendo situações de aprendizagem atrativas e desafiadoras.

Os jogos, como foi exemplificado no estudo acima, desempenham um papel importante no processo de aprendizagem, tanto em matemática quanto na leitura e escrita. Eles funcionam como ferramentas educativas que contribuem significativamente para o desenvolvimento integral dos alunos, possibilitando a alfabetização e o letramento por meio de metodologias ativas.

O trabalho de Marins (2018) teve como objetivo de estudo verificar e compreender como as crianças de uma escola particular vivenciam a experiência do jogo na Educação Infantil, e como os professores o desenvolvem como recurso pedagógico. Teve como resultado encontrado uma contradição entre a teoria e a prática no que se refere o lúdico como recurso pedagógico, onde os professores tem conhecimento sobre os comandos dos jogos mas não conseguem definir qual é mais adequado de acordo com a idade e interesse dos alunos e que não conseguem contextualizar e explorar a motivação dos mesmos. Onde poderia ser feito questionamentos construtivistas, reflexivos e prazerosos para eles e sobre eles mesmos.

O estudo mencionado no parágrafo acima ressalta a relevância da abordagem pedagógica no uso de atividades lúdicas, metodologias adequadas e seleção de jogos alinhados aos objetivos do ensino. A utilização de jogos deve ser planejada, considerando o conteúdo de aprendizagem e evitando abordagens aleatórias, para que tenha um impacto efetivo no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

A pesquisa de Martins (2018) teve como objeto de estudo como as metodologias diferenciadas de ensino que promovem uma aprendizagem significativa, pois permitem a interação dos estudantes, como as metodologias ativas de aprendizagem (MAA), destacando a aplicação de jogos didáticos. Foi realizado uma pesquisa de campo com questionário com estudantes da turma de 6º ano.

Os resultados obtidos na presente pesquisa nos mostram que trabalhar com metodologias ativas em sala de aula, como neste caso por meio da aplicação dos jogos didáticos, além de mobilizar os alunos a participarem das atividades propostas contribui para promover uma aprendizagem significativa. As pesquisas realizadas apontam para a importância do Ensino de Ciências no Ensino Fundamental pois trata de um estudo de conteúdos relevantes para a vida em sociedade na atualidade e que

os jogos contribuem para uma afetiva aprendizagem dos assuntos repassados em sala de aula.

Com base na análise percebe-se que a inserção de jogos em grande parte das salas de aula ainda é necessária. No entanto, os professores enfrentam desafios ao escolher e classificar adequadamente os jogos de acordo com a faixa etária dos alunos. Além disso, definir qual modalidade desperta mais entusiasmo e se adequa melhor ao conteúdo trabalhado também é uma questão relevante.

No estudo de Guimaraes (2019) realizou-se uma abordagem sobre as atividades lúdicas no contexto escolar, o uso de brincadeiras e jogos no ensino de Ciências Naturais, o conceito e as características do brincar como processo que agrega valores cognitivos. De acordo com a autora, enfatiza-se que a atividade lúdica é fundamental na vida, não apenas para crianças, mas também para adolescentes e adultos. Através da ludicidade, aprendemos a nos relacionar melhor com os outros e a desenvolver nossa identidade e autonomia no meio social. Os resultados da pesquisa de campo deixaram claro a importância e relevância do uso dessas dinâmicas no ensino.

Na análise de Carvalho (2021) teve como objetivo compreender as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo de crianças e identificar as contribuições da ludicidade no desenvolvimento cognitivo destas na educação infantil. Como resultado da pesquisa a conclusão foi de que a ludicidade deve então, estar presente nas vivências da criança, uma vez que estimula o desenvolvimento cognitivo e favorece o seu processo de ensino aprendizagem. O lúdico é, portanto, um instrumento necessário na vivência da criança e por meio de estudos percebe-se o quanto necessário é.

Em resumo é possível destacar a relação em comum com este trabalho que a ludicidade através de atividades recreativas e jogos devem estar presente nas vivências dos alunos, pois é um instrumento valioso para o seu desenvolvimento cognitivo. Através de estudos e pesquisas, fica evidente o quanto o lúdico é necessário para uma educação de qualidade enriquecedora e eficaz.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo em questão revelou a vasta gama de benefícios proporcionados pelo uso de jogos didáticos no ensino de ciências, contribuindo para o desenvolvimento holístico dos alunos. Deste modo respondeu à questão norteadora da pesquisa, pois ficou evidente que a aplicação desses jogos vai além da simples facilitação do aprendizado.

Os jogos didáticos também desempenham um papel crucial no desenvolvimento psicomotor dos estudantes, estimulando o crescimento cognitivo, motor e afetivo. Possibilitam o estímulo da criatividade, aprimoram a concentração e o raciocínio, elementos que podem auxiliar na redução dos níveis de estresse. Dessa forma, eles promovem uma melhor saúde mental para os estudantes. Portanto, os jogos didáticos não apenas enriquecem o processo de aprendizagem, mas também contribuem significativamente para o bem-estar geral dos alunos.

Ficou claro que os jogos vão além do simples entretenimento; que quando aplicados de forma contextualizada eles se destacam como recursos pedagógicos inestimáveis. Além de promoverem uma aprendizagem dinâmica e envolvente, eles também contribuem para a saúde física e psicológica dos alunos.

Os jogos melhoram a resposta aos estímulos e estimulam o raciocínio, especialmente em situações competitivas onde o desempenho superior é recompensado com melhores resultados. Além disso, eles também contribuem para os aspectos físicos dos estudantes, aprimorando a coordenação motora e o equilíbrio, entre outros benefícios. Portanto, os jogos são mais do que apenas uma atividade lúdica; eles são ferramentas educacionais multifacetadas que beneficiam os alunos de várias maneiras.

A pesquisa conclui que o uso de jogos no ensino de Ciências contribui de forma efetiva no ensino aprendizagem, as contribuições obtidas através do uso de jogos didáticos nas aulas têm um impacto significativo no desenvolvimento integral. uma vez que Os jogos têm o poder de tornar as aulas mais dinâmicas e atraentes, despertando assim o interesse dos alunos.

No entanto, é fundamental que o professor responsável pelo conteúdo tenha não apenas conhecimento, mas também habilidade com as regras e comandos dos jogos que serão aplicados. É importante que eles sejam capazes de selecionar os jogos mais adequados ao contexto de cada conteúdo. Além disso, devem conhecer

as particularidades de cada jogo e identificar quais modalidades despertam maior interesse nos alunos em participar.

Considerando que o tema é tanto atual quanto recorrente, espera-se que novas discussões sejam iniciadas para aprofundar o conhecimento relacionado ao assunto em questão. A intenção é estimular um diálogo contínuo e enriquecedor sobre essa temática importante.

REFERÊNCIAS

BELEDELI, Isolete Fatima; HANSEL, Ana Flavia. **A importância dos jogos pedagógicos no processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita dos alunos com deficiência intelectual**, V.1 Cadernos PDE, Paraná 2016.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Ciências Naturais / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC / SEF, 1998.

BRASIL. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, Matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2006.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O Jogo como Espaço para Pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas, São Paulo: Papirus, 1996.

CARVALHO, Elaine Pereira da Silva. **contribuições da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo de crianças na educação infantil**. Joao Pessoa, 2021.

CARVALHO, Ana Maria Pessoa. de et al. **Ciências no Ensino Fundamental: o conhecimento físico**. São Paulo: Scipione, 1998.

CEBALOS *et al.* **Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil**. Efdeportes.com, Buenos Aires, 2011.

FERNANDES, Naraline Alvarenga. **Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem**, Rio Grande do Sul, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUIMARAES, Roberta Figueredo de Souza. **O uso dos jogos no ensino de ciencias naturais**. Belo Horizonte, 2019.34f, :enc,il.

Marins, Bianca Guimaraes; **O jogo como recurso pedagógico na educação**, Santa Catarina, 2018.

MARINS, Danielle Stéfane de; COSTA, Celia Regina Bernardes – **Recreação Escolar: o brinquedo a brincadeira e o jogo na educação da infância**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, Ano 1. Vol. 10 pp. 05- 24. ISSN.2448-0959, 2016. Acesso em: 10 jan. 2024

MARTINS, Luana. **Jogos Didáticos Como Metodologia Ativa no Ensino de Ciências**. Jaraguá do Sul, SC, Brasil, 2018

MAURÍCIO, Juliana Tavares. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. Psicopedagogia, edição 01, ed. Frontale – Alegrete -RS, 2008.

MENDES, Sueli Maria Schmitt; DALLABONA, Sandra Regina. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico científico do ICPG, 2004.

NASCIMENTO, Junior. **Oficina de jogos pedagógicos de ensino de ecologia e educação ambiental como estratégia de ensino na formação de professores**. REVISTA PRÁXIS, 2013

PINTO, G. A. DE. T. Os diferentes sentidos do lúdico na interação professor aluno. In: COSTA, M. DE. F. V. COLAÇO, V. DE. F.R.; COSTA, N.B. DA.(Org). **Modos de brincar, lembrar e dizer**: Discursividade e subjetividade. Fortaleza: Edições UFC, 2007.

SANTOS, Maria Jardiana da silva. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança na educação infantil**, Santos. – 2013.

SILVA, E. M.; ALMEIDA, M. S. **A importância do lúdico no processo de desenvolvimento cognitivo da criança**. Anais do 9º Enfope – Encontro Internacional de Formação de Professores. v. 9, nº 1, p. 1-10, 2016