

## A IMPORTÂNCIA DE ATIVIDADES LÚDICAS NA FIXAÇÃO DE CONTEÚDOS DE BIOLOGIA VISTOS EM SALA DE AULA

## LA IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA FIJACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE BIOLOGÍA VISTOS EN EL AULA

## THE IMPORTANCE OF PLAYFUL ACTIVITIES IN FIXING CONTENT SEEN IN THE CLASSROOM

### **<sup>1</sup> Juderlania Linhares de Moraes**

Ciências Biológicas, FACHUSC, [juderlania.morais@fachusc.com](mailto:juderlania.morais@fachusc.com)

### **<sup>2</sup> Andreza Thainá Neves da Silva**

Ciências Biológicas, FACHUSC, [andreza.silva@fachusc.com](mailto:andreza.silva@fachusc.com)

### **<sup>3</sup> Jose Pinheiro do Monte**

Ciências biológicas, FACHUSC, [pinheirodumonte.@hotmail.com](mailto:pinheirodumonte.@hotmail.com)

### **<sup>4</sup> Aretuza Brito Ramos**

Ciências biológicas, FACHUSC, [aretuza.ramos@fachusc.com](mailto:aretuza.ramos@fachusc.com)

### **<sup>5</sup> Dan Vitor Vieira Braga**

Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, [dan.braga@fachusc.com](mailto:dan.braga@fachusc.com)

### **Contato do autor principal:**

[juderlania.morais@fachusc.com](mailto:juderlania.morais@fachusc.com)

## A IMPORTÂNCIA DE ATIVIDADES LÚDICAS NA FIXAÇÃO DE CONTEÚDOS DE BIOLOGIA VISTOS EM SALA DE AULA

LA IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA FIJACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE BIOLOGÍA VISTOS EN EL AULA

THE IMPORTANCE OF PLAYFUL ACTIVITIES IN FIXING CONTENT SEEN IN THE CLASSROOM

### RESUMO

O ensino de Biologia tem como função o desenvolvimento da capacidade lógica e a percepção do mundo por parte do estudante, além de contribuir para o entendimento do aluno da sua própria organização biológica e dos fatores que contribui, tanto positivamente, quanto negativamente para o planeta. Nesse sentido, a inclusão de atividades práticas ou lúdicas nas aulas de Biologia, torna-se uma didática essencial, que por apresentar conteúdos de difícil compreensão, possibilita ao estudante o desenvolvimento de sua autonomia, assim como promoverá a aprendizagem significativa e a interpretação do mundo de forma investigativa. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho produzido pelas bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, foi desenvolver ferramentas lúdicas para despertar o interesse e ampliar a aprendizagem dos alunos nos conteúdos de Biologia em uma escola estadual do Sertão Pernambucano. Assim, para alcançar esse objetivo atividades lúdicas foram desenvolvidas com turmas do ensino médio, precedidas de um

### ABSTRACT

Biology teaching is designed to develop the student's logical capacity and perception of the world, in addition to contributing to the student's understanding of their own biological organization and the factors that contribute both positively and negatively to the planet. In this sense, the inclusion of practical or playful activities in Biology classes becomes an essential didactic, which by presenting content that is difficult to understand, allows the student to develop their autonomy, as well as promoting meaningful learning and interpretation of the world, in an investigative way. In this sense, the objective of this work produced by the scholarship holders of the Institutional Scholarship Program for Initiation to Teaching, was to develop playful tools to arouse the interest and expand the students' learning in Biology contents in a state school in Sertão Pernambucano. Thus, in order to achieve this goal, playful

### RESUMEN

La enseñanza de la Biología tiene la función de desarrollar la capacidad lógica y la percepción del mundo del alumno, además de contribuir a la comprensión del alumno de su propia organización biológica y de los factores que contribuyen, tanto positiva como negativamente, al planeta. En este sentido, la inclusión de actividades prácticas o lúdicas en las clases de Biología se convierte en una didáctica fundamental que, al presentar contenidos de difícil comprensión, permite al estudiante desarrollar su autonomía, además de promover el aprendizaje significativo y la interpretación del mundo. de manera investigativa. En ese sentido, el objetivo de este trabajo, producido por los becarios del Programa Institucional de Becas de Iniciación a la Enseñanza, fue desarrollar herramientas lúdicas

pré-teste, para analisar o conhecimento prévio dos alunos sobre um determinado conteúdo. Diante das dificuldades encontradas pelos alunos, as ferramentas lúdicas foram desenvolvidas para facilitar a aprendizagem deles, contribuindo assim para a interação deles em sala de aula e com os demais alunos. Logo após a aplicação das ferramentas, foram aplicadas outra avaliação diagnóstica, denominada pós-teste de modo a avaliar o resultado da aplicação da ferramenta em sala de aula. Os resultados demonstraram incremento significativo, mas as escolas ainda precisam desfazer as dificuldades que existem em compreender este instrumento facilitador essencial, pois muitas ainda priorizam o método tradicional de ensino, assim como os professores precisam ter consciência da importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento e do processo de ensino aprendizagem.

**Palavras-Chave:** Ludicidade, Jogos, Atividades Escolares.

activities were developed, preceded by a pre-test, to analyze the students' prior knowledge about a given content. Given the difficulties encountered by students, playful tools were developed to facilitate their learning, thus contributing to their interaction in the classroom and with other students. Soon after the application of the tools, another diagnostic evaluation was applied, called post-test, in order to evaluate the result of the application of the tool in the classroom. The results showed a significant increase, but schools still need to undo the difficulties that exist in understanding this essential facilitating instrument, as many still prioritize the traditional method of teaching, just as teachers need to be aware of the importance of playful activities for development and teaching learning process.

**Keywords:** Playful, Games, School Activities.

para despertar el interés y ampliar el aprendizaje de los estudiantes en contenidos de Biología en una escuela pública del Sertão Pernambucano. Así, para lograr este objetivo, se desarrollaron actividades lúdicas con las clases de secundaria, precedidas de un pre-test, para analizar los conocimientos previos de los estudiantes sobre un determinado contenido. Ante las dificultades encontradas por los estudiantes, se desarrollaron herramientas lúdicas para facilitar su aprendizaje, contribuyendo así a su interacción en el aula y con los demás estudiantes. Al poco tiempo de la aplicación de las herramientas, se aplicó otra evaluación diagnóstica, denominada post-test, con el fin de evaluar el resultado de la aplicación de la herramienta en el aula. Los resultados mostraron un aumento significativo, pero las escuelas aún necesitan deshacer las dificultades que existen en la

comprensión de este instrumento facilitador esencial, ya que muchos aún priorizan el método de enseñanza tradicional, así como los docentes deben ser conscientes de la importancia de las actividades recreativas para el desarrollo. y proceso de enseñanza-

aprendizaje.

**Palabras-clave:** Alegria, Juegos, Actividades Escolares.

## INTRODUÇÃO

A palavra lúdico se origina do latim *ludus* que significa brincar, momento onde pode expressar a criação do lúdico e do uso como ferramenta metodológica na utilização em sala para contribuir no conhecimento de alunos e professores. Assim, o lúdico por ser uma brincadeira onde o jogo leva o aluno a compreender e aprender de uma forma mais divertida, permite que o aprendizado se torne mais atrativo e divertido (CORBALÁN, 1994).

Por sua vez, o ensino de Biologia deve ter como principal função, o desenvolvimento da capacidade lógica e percepção do mundo, sendo que um dos principais deveres é contribuir para o aumento do entendimento do aluno da sua própria organização biológica e dos fatores que contribui, tanto positivamente, quanto negativamente para o planeta (LEITE et al., 2017).

Nesse sentido, a inclusão de atividades práticas ou lúdicas nas aulas de Biologia, torna-se uma didática essencial, que por apresentar conteúdos de difícil compreensão, possibilita ao estudante o desenvolvimento de sua autonomia, assim como iria promover a aprendizagem significativa e formaria uma interpretação do mundo de forma investigativa (SOUZA, 2014).

A partir dessas contribuições, os meios de como incentivar o aluno a buscar o entendimento e aprender os conteúdos vistos em sala de aula, sendo com apresentação de ferramentas lúdicas, contribuiria positivamente para o processo de aprofundamento dos conhecimentos propostos (ROCHA, 2017). Salienta-se que, Almeida (2013) argumenta que as atividades lúdicas têm como base, aperfeiçoar o processo de ensino-aprendizagem, dependendo do conteúdo visto pelos alunos em sala de aula, sendo um meio de ensinar ou ajudar o aluno para a fixação dos conteúdos, de uma forma leve e descontraída, possibilitando a interação do professor e aluno.

Esse mesmo autor ainda acrescenta que no universo lúdico, a atuação de jogos em sala de aula, está cada vez mais tendo um efeito positivo, fazendo com que o aluno passe a se interessar mais, e forçando-o a manifestar a sua criatividade, sua competitividade e o uso de seu raciocínio lógico, trazendo mudanças significativas para a aprendizagem.

Com a ludicidade no ambiente escolar, é possível perceber que as ferramentas, os jogos ou as atividades dinâmicas, podem estimulá-los no que precisam aprender, além de possibilitá-los a alcançarem melhores resultados, contribuindo assim, a se concentrarem mais nas atividades, tendo

uma melhoria na interação deles com o professor (RAMOS; SQUIPANO, 2013).

Segundo Modesto e Rúbio (2014), alguns educadores tendem a ter dificuldades em perceber a importância e a contribuição significativa da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Porém, profissionais da área da educação comprometidos com a qualidade do ensino e de sua prática pedagógica, reconhecem a importância de atividades lúdicas como um veículo fundamental para o desenvolvimento social, intelectual e emocional dos alunos.

Os autores supracitados afirmam também que por meio da ludicidade, tende a contribuir ao aluno, o desenvolvimento das competências de aprender a ser, a conviver, a conhecer e a fazer; desenvolvendo também o companheirismo; e o ajudando a aprender e a aceitar as perdas, possibilitando o exercício de concentração, atenção e socialização. Nesse sentido, o jogo é essencial para a manifestação da criatividade do aluno, tendo a chance de utilizar as suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio eu, e assim, contribui positivamente para sua aprendizagem em sala de aula.

Desta forma, o objetivo do presente trabalho foi desenvolver ferramentas lúdicas para despertar o interesse e ampliar a aprendizagem dos alunos nos conteúdos de Biologia em uma escola estadual do Sertão Pernambucano e, conseqüentemente, a melhoria do desenvolvimento em sala de aula e fora dela.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É visto que um dos grandes desafios encontrados pelos professores de Biologia é a dificuldade dos alunos na absorção dos conteúdos, tendo em vista também que a carência de materiais encontrados nas escolas para a aplicação de atividades práticas existe, o que auxiliaria no conhecimento dos alunos. Assim, os desafios encontrados diariamente refletem no desempenho dos alunos e dos professores (NASCIMENTO et al., 2015).

Entretanto, o avanço de tecnologias e de informações, facilitou novas possibilidades de passar o conhecimento adiante, e a utilização do lúdico em sala de aula tornou-se um método de uma abordagem viável para estimular os alunos a buscar e a fixar o conteúdo visto (PEREIRA et al., 2020).

As obras de teóricos como Kishimoto (1996), Huizinga (2005), Brougère (2001) e Duran (2005) podem ser tomadas como referência na contribuição do conceito de ludicidade e por sua vez, na relação dos termos jogos, brincar e cultura, uma vez que a ludicidade, na visão desses autores, está ligada ao jogo, à brincadeira, ao brinquedo, à alegria, à experiência, que além de ser utilizada como uma forma de aprendizagem, pode ser entendida de formas conceituadas e em diferentes contextos.

Todavia, observa-se que a cultura também entra com um papel muito importante nesse processo, pois cada sociedade possui sua cultura de brincar, de ser lúdico (AHLERT, 2018).

Desta forma, de acordo com Lima (2015), o lúdico contribui para todas as fases de crescimento do indivíduo, sendo que na infância e na juventude, tem uma maior influência por possibilitar a aprendizagem no contexto da educação, tendo recursos que envolvem os alunos na esfera da aprendizagem tornando assim, mais prazerosa à busca do conhecimento.

Nesse sentido, os jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, que sempre estiveram presentes na vida cultural do brasileiro, podem permitir que a Biologia seja algo interessante, facilitando a aprendizagem e tornando-a atrativa, pois o uso dos meios de diversão pode ser considerado didaticamente como estratégia de ensino, por levar o aluno a desenvolver as suas habilidades e potencialidades, estimulando o pensamento, a criatividade, além do prazer em aprender e interagir de forma satisfatória com todos na sala. No entanto, a ludicidade não deve ser aplicada de qualquer maneira, precisa ter um objetivo, ter um início e um fim (FERREIRA; SANTOS, 2019).

Venturini (2016) observa que o brincar é um dos principais meios que o professor utiliza em aula para mediar a relação entre a aprendizagem dos educandos, propiciando assim, o ensino de forma mais fácil e prazerosa. Entretanto, o brincar é, sobretudo, uma forma de expressão do aluno, como uma linguagem comunicativa e expressiva.

A prática de atividades lúdicas em sala de aula ocorre devido ao interesse dos professores em aderirem esse método importante para o ensino-aprendizagem dos alunos. Quanto mais o professor vivenciar a ludicidade em sala, maior será o seu conhecimento e a chance de se tornar um profissional competente, contribuindo positivamente para a interação do aluno, sendo utilizadas formas simples que auxiliam na fixação do conteúdo visto, trabalhando com o aluno de forma prazerosa e estimulando a construção do conhecimento (MATOS, 2013).

## **METODOLOGIA**

A pesquisa foi realizada no período de maio a setembro de 2021, no município de Salgueiro/PE, localizado a 508 km da capital Recife, tendo especificamente como espaço amostral a Escola Estadual de Referência em Ensino Médio de Salgueiro (EREMSAL), situada na Avenida Coronel Veresmundo Soares, BR 232, Planalto (Figura 01), como espaço amostral do estudo.

**Figura 01:** Entrada da Escola de Referência em Ensino Médio de Salgueiro -PE, escola campo dessa pesquisa.



**Fonte:** Própria (2021).

A primeira etapa da pesquisa deu-se a partir da observação e ambientação escolar, proporcionando o conhecimento das estratégias desenvolvidas pelo professor de Biologia para ministrar as aulas. A segunda etapa, foi realizada nas turmas do 2º Ano do ensino médio, onde foram desenvolvidas intervenções através de jogos virtuais e outro elaborado manualmente pela equipe, tornando assim a pesquisa qualitativa, descritiva e exploratória.

A pesquisa descritiva tem como finalidade, descrever o objeto de estudo seguindo de analisar os dados coletados, já a pesquisa exploratória tem como função, explorar um determinado problema, sendo assim, fornecer informações precisas (DIANA, 2020).

Devido a pandemia do novo coronavírus, a primeira atividade lúdica foi desenvolvida através do site Wordwall, que proporciona criar vários jogos lúdicos para serem passados em sala de aula. Ressalta-se que, essa ferramenta foi desenvolvida virtualmente devido ao fato da escola estar vivenciando as aulas presenciais, mas também no modo *on line*, através do Google Meet®.

Porém, a segunda ferramenta foi criada e desenvolvida pelas autoras desse trabalho para ser aplicada presencialmente na sala de aula (Figura 02), a partir de um planejamento prévio, para decidir a forma e o tempo necessário que o jogo seria aplicado, sendo este aprovado pelo professor responsável pela disciplina de Biologia da escola, seguindo por um roteiro guia para elaboração da ferramenta lúdica. Tendo em vista a participação dos alunos, o jogo foi criado tanto para a interação deles, quanto para a fixação do conteúdo visto.

**Figura 02:** Desenvolvendo de uma ferramenta lúdica a ser aplicada na Escola de Referência em Ensino Médio de Salgueiro, PE.



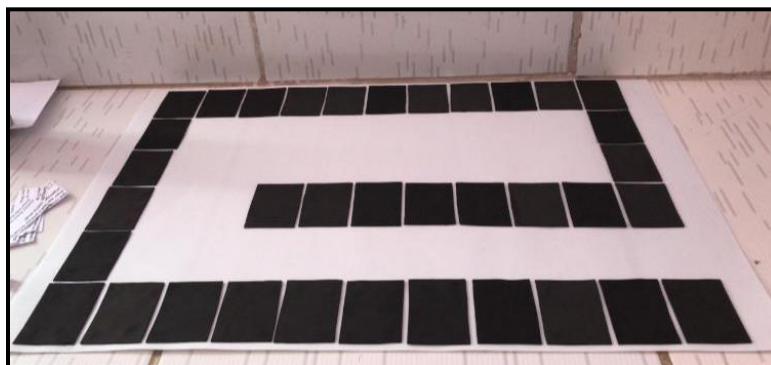
Fonte: Própria (2021).

Entretanto, para a elaboração das atividades lúdicas, foram necessárias aplicações de avaliações diagnósticas para assim, avaliar o conhecimento dos alunos em sala, sendo aqui denominado por pré-teste, com perguntas direcionadas para o conteúdo visto. Após a aplicação deste, foi realizada a atividade lúdica com o foco nas dificuldades encontradas no mesmo.

Logo após a realização do jogo em sala, foi entregue aos alunos, o pós-teste, contendo as mesmas perguntas do pré-teste, com o intuito de verificar se a ferramenta lúdica, teve um resultado satisfatório, apresentando assim, um aumento no conhecimento dos alunos. Salienta-se que, foram realizadas e aplicadas, quatro ferramentas lúdicas nas turmas do 2º ano do ensino médio.

Evidencia-se que, com o intuito de contribuir positivamente para a aprendizagem dos alunos, as atividades lúdicas foram desenvolvidas pelas bolsistas, com o objetivo de ser o mais "natural" possível, sendo utilizados materiais básicos para a sua construção (Figura 03), permitindo sua replicabilidade.

**Figura 03:** Ferramenta lúdica elaborada para a Escola de Referência em Ensino Médio de Salgueiro, PE utilizando materiais de fácil acesso e replicabilidade.



Fonte: Própria (2021).

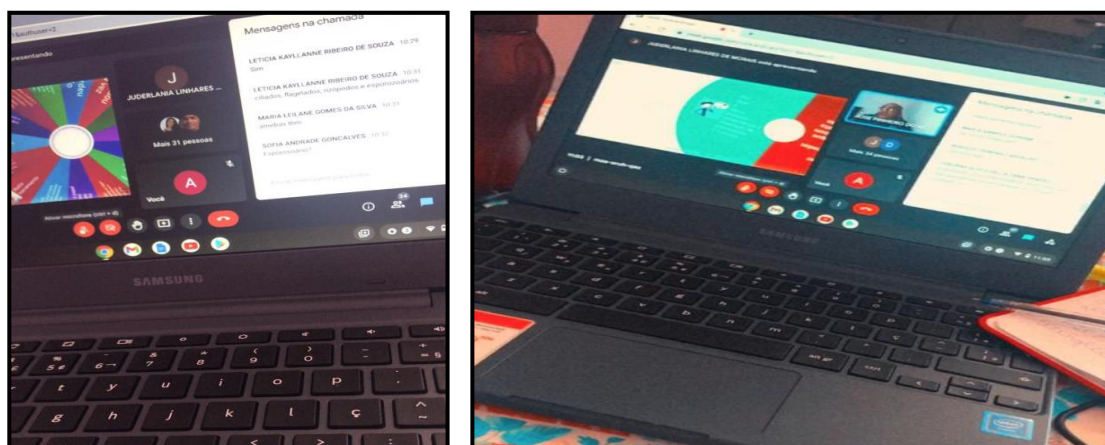
O presente trabalho, é uma ação desenvolvida, pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), da Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC), fomentado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), e proporciona aos discentes dos cursos de licenciatura a vivência em escolas públicas da educação básica, assim como visa contribuir positivamente, tanto com a formação do discente em nível superior, quanto para a escola-campo (CAPES, 2019).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira atividade lúdica apresentada à turma, foi a “Roleta do Conhecimento” com questões relacionadas ao Reino Prototista, sendo essa desenvolvida virtualmente, mas permitiu uma abordagem mais dinâmica e com a participação dos alunos. Vale salientar que, o conteúdo foi visto em sala de aula através do professor de Biologia, e posteriormente a ferramenta lúdica foi aplicada, sendo que a cada pergunta respondida certa somava-se um ponto a mais para o aluno (Figura 04).

Ao desenvolver a ferramenta lúdica, foi possível observar que os estudantes estavam gostando de participar do jogo, respondiam às questões de acordo com os conhecimentos adquiridos ao longo das aulas. Muitos participaram, mas alguns não tiveram interesse em responder, houve certo receio, mas esses foram uma minoria.

**Figura 04:** Aplicação da Roleta do Conhecimento nas turmas do 2º ano da Escola de Referência em Ensino Médio de Salgueiro, PE. A – Início da aplicação da ferramenta lúdica; B – Momento de interação com o professor de Biologia durante a aplicação da ferramenta.



Fonte: Própria (2021).

Essa atividade lúdica foi aplicada aos alunos da forma virtual, pois como mencionado anteriormente, devido a pandemia oriunda da Covid-19 as aulas estavam ocorrendo parte presenciais e parte *on line*, para conseguir dar apoio a todos os estudantes. Os alunos estão voltando aos poucos



para o ambiente escolar, porém foi possível ver o interesse e o domínio que os alunos tiveram sobre o assunto trabalhado na atividade lúdica.

Após a execução da atividade lúdica, através da aplicação do pós-teste, foram feitas algumas perguntas para saber a percepção dos estudantes quanto a atividade desenvolvida, onde os mesmos elogiaram e comentaram que “era uma boa forma de se divertir e aprender os conteúdos” e que esse método tornava a aula diferente e atraente.

Todavia, a segunda ferramenta lúdica desenvolvida obteve outro resultado, pois sendo um conteúdo ainda novo para os estudantes, foi observado que houve uma certa dificuldade na resolução das perguntas, encontradas no jogo, denominado Trilha da Botânica. Mas, com o passar do tempo de realização da ferramenta, foi possível perceber a interação e participação dos alunos, assim como também a descontração para a realização da atividade (Figura 05).

**Figura 05:** Aplicação da atividade lúdica “Trilha da Botânica” em sala de aula na Escola de Referência em Ensino Médio de Salgueiro, PE



**Fonte:** Própria (2021).

A aplicação da ferramenta, Trilha da botânica, como dito anteriormente, teve como objetivo contribuir positivamente com a aprendizagem dos alunos em sala de aula, sendo que também teve o intuito de desenvolver a interação dos alunos entre si, facilitando assim, a busca das respostas e assim, compartilhando os conhecimentos (Figura 06), sendo esse resultado alcançado significativamente.

Vale ressaltar que durante a realização das atividades lúdicas houve uma certa rejeição de alguns alunos para não participar, uma vez que os mesmos não apresentavam motivação suficiente, acarretando assim a participação de poucos alunos. Esse fato gerou consequência direta na equipe de bolsistas de iniciação à docência, e algumas vezes, a indignação do restante da turma. Porém, o processo de realização das ferramentas, foi considerado positivo na formação docente das graduandas, por ter a experiência de criar as atividades, sendo que logo em seguida, seria colocado em prática.

Todavia, tendo em vista a aprendizagem e a fixação do conteúdo visto em sala, a maioria das

atividades desenvolvidas, mostrava sim, um resultado positivo, tanto para os alunos, quanto para os bolsistas do programa, gerando a aprovação e comentários significativos, sobre a atividade.

**Figura 06:** Participação dos estudantes da Escola de Referência no Ensino Médio de Salgueiro, PE. - A-Alunos interagindo entre si e com as bolsistas de iniciação à docência durante a aplicação da ferramenta lúdica. B- Alunos interagindo entre si.

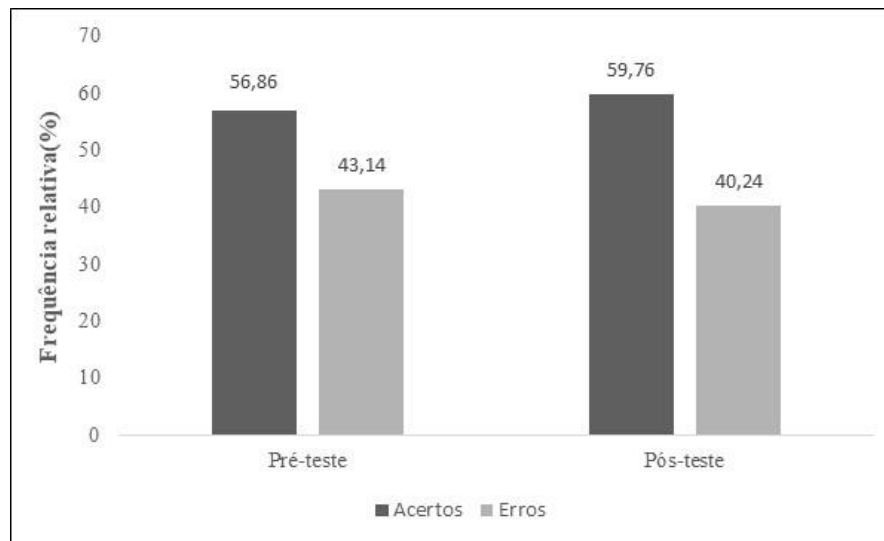


Fonte: Própria (2021).

Esses fatos são observados a partir da análise do pré-teste, referente ao conteúdo visto em sala de aula, gerado para se ter uma base do conhecimento dos estudantes. Assim, foi aplicada a avaliação, logo em seguida, foi visto como os alunos estavam dominando o conteúdo, de acordo com a quantidade de erros e acertos obtidos (Figura 07).

Com a aplicação das ferramentas lúdicas e logo em seguida a aplicação do pós-teste, foi possível observar que teve incremento na aprendizagem dos alunos, visto que ao tentarem responder as perguntas desenvolvidas a partir da ferramenta lúdica, corretamente, eles foram em busca das respostas, em livros, cadernos e até mesmo com os colegas, resultando em um momento de estudo (Figura 07).

**Figura 07:** Frequência relativa de erros e acertos dos estudantes da Escola de Referência no Ensino Médio de Salgueiro, PE após a aplicação do pré e pós-teste direcionado à atividade lúdica desenvolvida.



Fonte: Própria (2021).

Segundo Silva (2016) em caso de escolas estaduais como a unidade em questão, a ausência de laboratório, de um espaço que possa oferecer o desenvolvimento de várias atividades pedagógicas, não deve ser vista como um impedimento intransponível para a elaboração das aulas que possam oferecer ao aluno um momento de descontração, pois ele existe. Sendo assim, adotar outros meios para desenvolver as atividades simples, mas que sejam atraentes e desafiadoras, que permitam ao aluno um meio de buscar mais conhecimento da forma mais atrativa, devem ser levadas em consideração.

A utilização de jogos e atividades lúdicas, como material pedagógico “não faz grande maravilha em sala de aula e não se torna a solução para todos os problemas encontrado”, porém pode-se afirmar que pelas práticas vivenciadas em sala, o jogo pode ser uma ferramenta de grande ajuda para os alunos, conforme apresentado por Teixeira e Apresentação (2014).

Outrossim, vive-se na era digital, e como consequência disso, há a necessidade de se diferenciar a experiência educacional, a fim de que os alunos possam desenvolver suas habilidades, mediante uma educação dinâmica e desafiadora, que lhes possibilite aprender. E isso implica a obter conhecimentos, habilidades e atitudes necessárias para a utilização eficaz das informações tendo em vista a construção de conhecimento (FERNANDES, 2010).

Ao longo da história, o lúdico, os jogos, são estudados em diferentes áreas do conhecimento, fazendo com que estudiosos de diversas áreas, voltassem seu olhar para as atividades lúdicas, buscando compreender e identificar a sua influência no processo de ensino e aprendizagem do aluno em sala de aula. Todavia, um dos grandes méritos desses espaços lúdicos é de proporcionar a oportunidade do aluno se inserir em um mundo criado por ele, sendo que os docentes têm papel

fundamental na criação desses espaços lúdicos (SILVA, 2019).

É papel do professor em sala realizar uma prática que proporcione o desenvolvimento e uma aprendizagem significativa e prazerosa, que possa oferecer uma educação de qualidade, contribuindo assim, para que o aluno entenda e consiga superar a realidade em que vive, conseguindo criar no ambiente escolar laços de respeito e solidariedade. Visto que, os alunos sentem-se livres para expressarem suas expectativas, interesses e necessidades, fazendo uso das atividades lúdicas, promovendo e estimulando a criatividade, valorizando e respeitando a brincadeira. A ludicidade é de vital importância para a construção e a afirmação do sujeito criativo e construtor da sua história. (FERNANDES, 2013).

De acordo com Kaam e Rúbio (2013) a educação lúdica contribui para a formação do educando, possibilitando um enriquecimento pedagógico e valores culturais, ensinando a respeitar as opiniões dos outros e ampliando o conhecimento, uma vez que muitas vezes os professores encontram dificuldades para ensinar com a metodologia tradicional, no entanto a prática de atividades lúdicas facilita a forma de ensinar e conseqüentemente o processo de aprendizagem por parte do aluno.

Os profissionais da área da educação podem aderir às práticas de atividades lúdicas por auxiliar na conquista de melhores resultados na aprendizagem dos alunos. Sendo que o lúdico é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças no conhecimento dos educandos (PINTO, TAVARES, 2010).

## CONCLUSÃO

Os dados apresentados possibilitam ver que a ludicidade é uma boa estratégia para ser trabalhada em sala de aula, algo que deve ser adicionado no cotidiano das turmas. Visto que a grande maioria dos alunos se interessam por participar, contribuindo assim com a interação da turma, uns com os outros, e interação com o professor da sala. Mas, os professores precisam reconhecer a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem e cada vez mais essas atividades passarão a ser desenvolvidas nas escolas.

Com as atividades lúdicas aplicadas em sala de aula, o resultado foi um tanto positivo, sendo que o intuito das atividades lúdicas desenvolvidas, foram a fixação dos conteúdos vistos na sala de aula, para contribuir positivamente para a construção do conhecimento dos alunos e também para a interação do aluno com o professor.

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência, PIBID, proporcionou a oportunidade aos estudantes de licenciatura, para conhecer e vivenciar a docência e ver como são

atividades no ambiente escolar são vivenciadas e como são aplicadas, aos alunos, tendo o prazer de conviver com os alunos e ver que os professores têm uma grande importância na vida de cada discente, sendo uma grande fonte de aprendizagem e desenvolvimento de conhecimentos.

É necessário que os professores vejam as atividades lúdicas como forma de transmitir conhecimentos e observar o desenvolvimento. É importante ver as ferramentas como suas aliadas para desenvolver bons resultados e bom desempenho durante as aulas, pois a ludicidade tem conquistado o ambiente escolar por despertar interesse nos estudantes.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AHLERT, S. Representações da ludicidade: a compreensão dos professores da pré-escola. 2018. 58. p. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Curso de Pedagogia). Universidade do vale do Taquari. Univates. Lajeado.

ALMEIDA, M. P. P. O lúdico como base para o ensino-aprendizagem. **Revista Científica da FASETE**. Ano 7. n. 7. 2013.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 4 ed., São Paulo, Cortez, 2001.

CAPES, Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoas de Nível Superior. **Programa Institucional de Bolsas à Docência**. 2019. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid>. Acesso em: 23 set. 2021.

CORBALÁN, F. **Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato**. Madrid. Sintesis. 1994

DIANA, J. **Pesquisa descritiva exploratória e explicativa**. Diferenças.2020. Disponível em <https://www.diferenca.com/pesquisa-descritiva-exploratoria-e-explicativa/>. Acesso em: 20 set 2021.

DURAN, M. **Aprendendo a nadar em ludicidade**. São Paulo, 2005.

FERNANDES, V. J. L. A ludicidade nas práticas pedagógicas da Educação Infantil. **Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE**. 2013.

FERREIRA, A. A. S. N.; SANTOS, C. B., A ludicidade no ensino da biologia. **Idon Line Rev. Mult. Pisc.** v.13. n. 45. Pág.847-861. 2019.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo. Perspectiva. 2005.

KAAM, D. S.; RUBIO, J. A. S. A Importância do Jogo na Prática Psicopedagógica. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**. v. 4. n. 1, Pág. 1-12. 2013.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e brincadeira: usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, S. M. P. dos (org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, editora Vozes. 4. ed. RJ. 1996.

LEITE.P. R. M.; ANDRADE.A.O.; SILVA.V.V.; SANTOS. A.M. O ensino da biologia como uma ferramenta social, crítica e educacional. **RECH- Revista Ensino de Ciência e Humanidade-Cidadania**, Diversidade e Bem-estar. Universidade Federal do Amazonas. v. 1. n. 1. p. 400-413. 2017.

LIMA, J. O lúdico na aquisição do ensino aprendizagem: espanhol - língua estrangeira. In: Anais... V Encontro de Iniciação à Docência da UEPB, 2015. **Anais**. Paraíba: Editora Realize, 2015.

MATOS, M. M. O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil. **Cairu em Revista**, v. 2. n. 2. p. 133-142. Jan. 2013.

MODESTO. M. C.; RUBIO. J. A. S. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**. v. 5. n 1. 2014

NASCIMENTO, M. S. B.; SILVA, C. H. S.; FERNANDES, E. F.; DANTAS, F. K. S.; SOBREIRA, A. C. M. Desafios à prática docente em biologia: O que dizem os professores do ensino médio. **Anais ... XII Congresso Nacional de Educação**. 2015.

PEREIRA, R. J. B.; AZEVEDO, M. M. S.; SOUSA, E. T. F.; HAGE, A. X. Método tradicional e estratégias lúdicas no ensino de biologia para alunos de escola rural do município de Santarém-PA. **Experiências em Ensino de Ciências**. v.15. n. 2. 2020.

PINTO, C. L.; TAVARES, H. M. O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2. n. 3. Pág. 226-235, 2010.

ROCHA, P.S.V.S. A importância do lúdico na educação infantil: uma análise a partir da concepção de professores. 2017. 31 f. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba Centro de Educação, Alagoa Grande, 2017.

RAMOS. K. C.; SQIPANO. P. V. **A importância da ludicidade dentro da escola**. Faculdades integradas. Brasília-DF. 2013

SILVA. A. L. P. **Ludicidade**: ferramenta para o ensino de ciências em uma escola estadual do município de Barra de Santa Rosa - PB. Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Educação e Saúde Unidade Acadêmica de Biologia e Química. Cuité-PB. 2016

SILVA, C. M. P. O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente. 2019. 20 f. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.

SOUZA, R. W. L. Modalidades e recursos didáticos para o ensino de biologia. **REB**. v. 7. 2014.

TEIXEIRA, R. R. P.; APRESENTAÇÃO, K. R. S. Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 15, n. 28, Pág. 302-323, jan./jun. 2014.

VENTURINI, D. M. **A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental**. Universidade Estadual Paulista – UNESP. Bauru. 2016.

**Submetido em: 30.09.2021**

**Aceito em: 03.12.2021**

**Publicado em: 30.12.2021**

Avaliado pelo sistema  
*double blind review*