



De que Forma a Inserção do Lúdico no Componente Curricular de Ciências Influencia o Interesse dos Discentes da Escola Estadual Senador Cunha Melo de Manaus, AM

How Does the Inclusion of Playfulness in the Science Curriculum Influence the Interest of Students at the Senador Cunha Melo State School in Manaus, AM

Francineia Carvalho de Oliveira

Universidad del Sol – Unades Facultad de San Lorenzo curso de Pós-Graduação Doutorado em Ciências da Educação. Link: <http://lattes.cnpq.br/3915167871298364>

Resumo: É amplamente reconhecido que, ainda hoje, práticas pedagógicas no ensino formal permanecem fortemente ancoradas em paradigmas tradicionais. No contexto do ensino de Ciências, essa perspectiva manifestou-se por meio de um modelo instrucionista, centrado na figura do docente como principal mediador e organizador do conhecimento, configurando uma dinâmica predominantemente unidirecional no processo de ensino-aprendizagem. Com efeito, esse reflexo está intrinsecamente ligado à sociedade brasileira. Percebe-se nesse processo uma resistência ao novo em alguns educadores, fortalecendo esse modelo de educação. Hoje o mercado de trabalho exige sujeitos ativos, participativos e dinâmicos que, diante de atitudes planejadas, consigam promover o diferente, o inovador, não cabendo nesse aspecto, cidadãos passivos sem atitudes espontâneas com limitações. Diante desse cenário, evidenciou-se a necessidade de adoção de abordagens pedagógicas mais dinâmicas, capazes de promover maior engajamento e protagonismo discente. Nesse contexto, a ludicidade configurou-se como uma estratégia didático-metodológica relevante, especialmente no Ensino Fundamental, Anos Finais, ao favorecer processos de aprendizagem mais ativos, significativos e contextualizados. A literatura educacional e os marcos normativos brasileiros destacaram a importância de práticas pedagógicas diversificadas e inclusivas, mesmo diante das limitações estruturais frequentemente presentes nas escolas. Sendo estes fatos constatados na Escola Estadual Senador Cunha Melo, em Manaus – AM, onde o presente estudo foi realizado. A prática educacional acerca da ludicidade promove a interação entre as pessoas, desenvolve o senso coletivo e pode formar pessoas que terão facilidade de inter-relações nos diversos âmbitos sociais.

Palavras-chave: lúdico no ensino de ciências; ludicidade nos anos finais do ensino fundamental; sujeitos ativos; senso coletivo; ludicidade.

Abstract: It is widely recognized that, even today, pedagogical practices in formal education remain strongly anchored in traditional paradigms. In the context of science education, this perspective has manifested itself through an instructionist model, centered on the figure of the teacher as the main mediator and organizer of knowledge, configuring a predominantly unidirectional dynamic in the teaching-learning process. Indeed, this reflection is intrinsically linked to Brazilian society; in this process, a resistance to the new is perceived in some educators, strengthening this model of education. Today, the job market demands active, participatory, and dynamic individuals who, through planned actions, can promote the different and the innovative; passive citizens without spontaneous attitudes and with limitations are not acceptable in this aspect. Faced with this scenario, the need to adopt more

dynamic pedagogical approaches, capable of promoting greater student engagement and protagonism, became evident. In this context, playfulness has emerged as a relevant didactic-methodological strategy, especially in the final years of elementary school, as it favors more active, meaningful, and contextualized learning processes. Educational literature and Brazilian normative frameworks have highlighted the importance of diversified and inclusive pedagogical practices, even in the face of the structural limitations frequently present in schools. These facts were observed at the Senador Cunha Melo State School in Manaus, Amazonas, where this study was conducted. Educational practice regarding playfulness promotes interaction among people, develops a sense of community, and can shape individuals who will have ease in interrelating across various social spheres.

Keywords: playfulness in science education; playfulness in the final years of elementary school; active subjects; sense of community; playfulness.

INTRODUÇÃO

O presente estudo, cujo título é “De que forma a inserção da ludicidade no componente curricular de ciências influencia o interesse dos discentes por essa disciplina”, se dá por conta da necessidade de perceber como o ensino de Ciências através do lúdico pode transformar as aulas “rotineiras” em aulas mais atrativas com esse modelo de ensino. Sabe-se que, no momento atual, o profissional de educação tem um “inimigo” crucial que são as mídias sociais (tecnologias) que estão aí e despertam a atenção dos jovens muito mais do que os professores em sala de aula nos moldes tradicionais. Dessa forma, é melhor aliar-se a esse “inimigo” tecnológico para que possamos oferecer uma educação atrativa e de qualidade aos nossos discentes que muitas vezes já chegam à escola desmotivados e sem interesse em enfrentar sempre as mesmas práticas de ensino.

Contudo, nessa investigação podemos sugerir algumas técnicas de ensino para o componente curricular de Ciências no âmbito escolar, no sentido de implementação do lúdico na prática pedagógica do educador, entendendo que as práticas educacionais em sala de aula devem acarretar determinadas mudanças. No entanto, essa prática de ensino pode influenciar de forma positiva nossos alunos, no que diz respeito ao ensino de Ciências através do lúdico.

Enfim, utilizamos algumas técnicas metodológicas para dar suporte a essa investigação e os dados alcançados no decorrer desse trabalho serão apresentados de forma concisa e de fácil entendimento aos futuros leitores dessa pesquisa. Em nossa pesquisa, abordamos os educadores da Escola Estadual Senador Cunha Melo no município de Manaus-AM, com entrevistas e questionários estruturados, coletando esses dados e transformando-os em gráficos, demonstrando a realidade encontrada na escola supracitada através das respostas dos educadores.

JUSTIFICATIVAS DO TEMA DE ESTUDO

No presente estudo, a ênfase recai sobre o Componente Curricular de Ciências, com foco nos Anos Finais do Ensino Fundamental, etapa considerada

fundamental na consolidação de conhecimentos e na preparação para o Ensino Médio. Sendo assim, percebemos que é essencial diversificar a prática pedagógica enquanto educadores, dando ênfase e consistência ao lúdico como um veículo atrativo para o ensino de Ciências. Contudo, a relevância desse estudo consiste em práticas pedagógicas que despertem o interesse de nossos discentes no ensino desse componente curricular, pois sabemos que tudo o que existe ao nosso redor pode ser trabalhado e contextualizado junto a essa disciplina, através da criatividade e ludicidade dos nossos educadores.

Nesse cenário, a adoção de estratégias pedagógicas diferenciadas torna-se fundamental. O uso da ludicidade no processo educativo configura-se como uma estratégia relevante de intervenção didática, na medida em que favorece a construção do conhecimento de forma significativa.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A ludicidade apresenta um significado complexo, podendo ser compreendida como um processo de aprendizagem, uma vez que envolve aspectos motores, criativos e experienciais dos sujeitos, ao possibilitar a vivência de diferentes situações e contextos. Nesse sentido, contribui para o desenvolvimento de habilidades e pode favorecer mudanças de comportamento, configurando-se como uma alternativa relevante para a promoção da aprendizagem.

A ludicidade configura-se, ainda, como uma necessidade inerente ao ser humano em todas as fases da vida, manifestando-se desde os primeiros meses e acompanhando o indivíduo ao longo de seu desenvolvimento. Mais do que um momento de diversão, o brincar assume papel fundamental na preparação para o convívio social e na construção de competências essenciais.

As atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, acompanham o indivíduo ao longo de sua trajetória, integrando-se às práticas cotidianas e assumindo diferentes funções no desenvolvimento humano. Conforme destaca Kishimoto (2011), o uso de jogos e atividades lúdicas no contexto educacional contribui para o desenvolvimento integral do aluno, ao promover motivação, participação e aprendizagem significativa.

A ciência, por meio de suas temáticas, apresenta-se como elemento intrínseco ao modo de vida contemporâneo, estando presente em diversas situações do cotidiano. Diante de sua relevância, o ensino de Ciências deve estar orientado para a promoção da investigação, visando à formação de indivíduos capazes de desenvolver pensamento crítico e atuar como sujeitos investigativos no campo do conhecimento científico.

Nessa perspectiva, os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 2007, p. 27) sugerem que:

[...] o estudo das Ciências Naturais de forma exclusivamente livresca, sem interação direta com os fenômenos naturais ou tecnológicos, deixa uma enorme lacuna na formação dos

estudantes. Sonega-se as diferentes interações que podem ter com seu mundo, sob orientação do professor. Ao contrário, diferentes métodos ativos, com a utilização de observações, experimentação, jogos, diferentes fontes textuais para obter e comparar informações, por exemplo, despertam o interesse dos estudantes pelos conteúdos e conferem sentidos à natureza e à ciência que não são possíveis ao se estudar Ciências Naturais apenas em um livro.

Assim sendo, os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 2007) reforçam a necessidade de adoção de metodologias diversificadas no ensino de Ciências, ao evidenciarem as limitações de práticas centradas exclusivamente no livro didático. O documento aponta que estratégias pedagógicas que envolvem diferentes formas de interação com os conteúdos, como observação, experimentação e jogos, contribuem para uma aprendizagem mais significativa, ao aproximarem os estudantes dos fenômenos naturais e tecnológicos. Dessa forma, tais abordagens ampliam as possibilidades de compreensão e atribuição de sentido aos conteúdos científicos, favorecendo uma formação mais integrada e contextualizada.

Diante desse ponto, no ensino de Ciências podem ser inseridas aulas de caráter lúdico, cabendo ao professor o planejamento de diferentes recursos e estratégias pedagógicas para a abordagem dos conteúdos. Sob tal enfoque, a ludicidade pode ser desenvolvida por meio de materiais e recursos como jogos, desenhos animados e brinquedos, entre outros instrumentos didáticos. Nessa perspectiva, Kobayashi e Antônio Júnior (2017, p. 67) determinam que:

Brinquedos, jogos, livros, histórias, músicas, danças, trava-línguas, desenhos, entre outros que apoiam a relação da criança com o ambiente, por meio das linguagens simbólicas com base nas experiências no mundo ao seu redor.

Desse modo, compreende-se que tanto os objetos lúdicos quanto as práticas lúdicas, quando utilizados de maneira adequada, proporcionam à criança uma forma de interação com o ambiente, estabelecendo relações mediadas por sua própria linguagem. Assim, tornam-se elementos facilitadores na promoção do interesse e da participação dos estudantes quando aplicados no contexto escolar.

Sob tal enfoque, o jogo pode atuar como um recurso capaz de estimular a criatividade, a imaginação, o trabalho em equipe e a convivência social, além de contribuir para o fortalecimento da autoestima e para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e interpessoais (Dohme, 2003; Kishimoto, 2011). Independentemente da modalidade adotada, os jogos educacionais favorecem características importantes no processo de ensino-aprendizagem, como a capacidade de concentração, o envolvimento emocional, a organização do tempo, a repetição de ações e o desenvolvimento da autonomia (Macedo *et al.*, 2000). Além disso, o ambiente lúdico proporciona aos estudantes a vivência de situações simbólicas e desafiadoras, favorecendo a construção de conhecimentos de maneira dinâmica e significativa (Vygotsky, 2007).

Entretanto, para que as atividades lúdicas contribuam efetivamente para o processo de ensino-aprendizagem, faz-se necessária a realização de planejamento prévio e avaliação contínua das ações desenvolvidas (Ojá-Persicheto, 2016). Inicialmente, é fundamental que sejam definidos os objetivos e as finalidades pedagógicas da atividade, de modo a direcionar o trabalho e atribuir significado às práticas propostas.

Outra forma de desenvolver a ludicidade no contexto educacional ocorre por meio das atividades experimentais, compreendidas como práticas em que o discente é motivado a investigar, refletir e solucionar problemas. Para isso, torna-se necessário mobilizar diferentes habilidades e competências, favorecendo a participação ativa no processo de construção do conhecimento (Brasil, 2007). Nesse sentido, a experimentação constitui uma ferramenta pedagógica que possibilita ao professor relacionar os conhecimentos teóricos às situações práticas, fortalecendo a participação efetiva dos estudantes e contribuindo para uma aprendizagem mais significativa (Sá, 2002).

Nessa perspectiva, Giordan (1999) destaca que os discentes atribuem caráter lúdico às atividades experimentais, uma vez que essas práticas despertam a curiosidade, estimulam os sentidos e favorecem o interesse pela aprendizagem. Assim, a experimentação pode contribuir para o desenvolvimento de metodologias investigativas voltadas à análise e resolução de problemas, tornando o processo educativo mais interativo, dinâmico e instigante, além de possibilitar o respeito às diferentes interpretações e ideias apresentadas pelos estudantes.

METODOLOGIA

A construção deste estudo fundamentou-se em uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo, utilizando-se o estudo de caso como procedimento metodológico, em consonância com a perspectiva teórica adotada. A abordagem qualitativa possibilita compreender fenômenos educacionais a partir das experiências, percepções e interpretações dos sujeitos envolvidos no contexto investigado (Yin, 2010).

Os dados primários foram obtidos por meio de levantamento bibliográfico realizado em livros, dissertações e artigos científicos, utilizando contribuições de diferentes autores, dentre os quais se destacam Kishimoto (2011), Parâmetros Curriculares Nacionais (2007), Antônio Júnior (2017), Dohme (2003), Giordan (1999), que forneceram embasamento teórico para o desenvolvimento da pesquisa. Já os dados secundários foram coletados por meio de entrevistas semiestruturadas realizadas na Escola Estadual Senador Cunha Melo, Manaus-Am, bem como pela aplicação de questionários on-line direcionados aos docentes e discentes participantes do estudo.

Nesse contexto, o estudo de caso caracteriza-se como um método de investigação desenvolvido por meio de etapas contínuas de coleta, análise e interpretação de dados, buscando compreender determinado fenômeno em

profundidade e em seu contexto real (Yin, 2010). De acordo com Dooley (2002 *apud* Meirinhos; Osório, 2010, p. 52):

Realizada a coleta de dados, os dados foram transformados em gráficos para que haja uma melhor compreensão dos dados obtidos, dando, dessa forma, consistência à elaboração dessa pesquisa em relação ao teor estratégico relacionado ao ensino de Ciências numa escola estadual do município de Manaus-AM, nos anos finais do ensino fundamental através do lúdico.

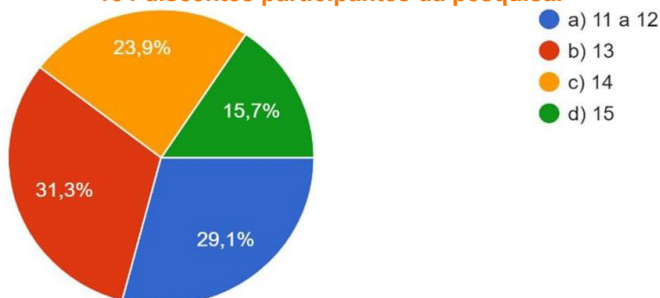
Em suma, entende-se que as práticas e métodos educacionais inovadores podem surtir grandes efeitos na vida de nossos discentes, constituindo, dessa forma, sujeitos ativos no processo social, familiar, educacional e profissional desses, superando alguns paradigmas com o ensino através do lúdico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A tabulação dos dados obtidos por meio das entrevistas semiestruturadas e dos questionários foi realizada com o objetivo de possibilitar uma análise detalhada acerca da temática investigada. Os dados coletados permitiram compreender percepções e experiências relacionadas ao uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, viabilizando a proposição de práticas pedagógicas voltadas à minimização das problemáticas identificadas no contexto escolar. Além disso, a utilização das entrevistas contribuiu para uma compreensão mais humanizada da realidade investigada, fornecendo subsídios para a fundamentação teórica e para a possível implementação das metodologias sugeridas ao longo da pesquisa.

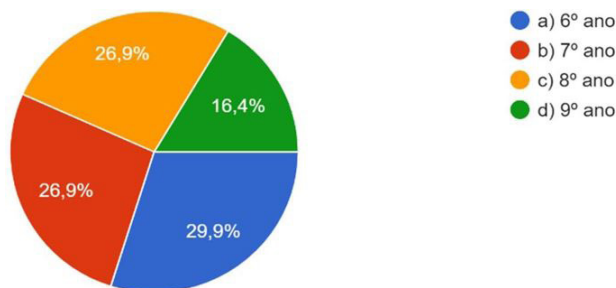
Entretanto, observa-se que, em muitos casos, as metodologias tradicionalmente utilizadas no ensino de Ciências tornam o processo educativo pouco atrativo para os discentes. Assim sendo, a ludicidade apresenta-se como uma importante estratégia pedagógica, ao possibilitar a utilização de jogos, brincadeiras e atividades dinâmicas capazes de favorecer maior participação e envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem (Kishimoto, 2011; Alves, 2011).

Gráfico 1 – Respostas obtidas para a pesquisa de faixa etária entre os 134 discentes participantes da pesquisa.



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Gráfico 2 – Respostas obtidas para a pesquisa quanto ao ano escolar ao qual os 134 participantes da pesquisa estavam inseridos.



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Observou-se que 26,1% dos discentes participantes da pesquisa afirmaram estudar na Escola Estadual Senador Cunha Melo desde o 1º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Tal dado reforça a possibilidade de acompanhamento contínuo da trajetória educacional desses estudantes ao longo das diferentes etapas da Educação Básica, especialmente no que se refere às experiências relacionadas ao uso da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.

Sob essa perspectiva, a permanência dos estudantes na instituição possibilita compreender de maneira mais ampla os impactos das práticas lúdicas no desenvolvimento educacional, social e cognitivo dos discentes.

Conforme Kishimoto (2011), as atividades lúdicas favorecem a participação ativa dos estudantes e contribuem para a construção de uma aprendizagem mais significativa ao longo do processo educativo. Além disso, Vygotsky (2007) destaca que as interações sociais e as experiências vivenciadas no ambiente escolar exercem papel fundamental no desenvolvimento das habilidades cognitivas e na construção do conhecimento.

Desse modo, o acompanhamento dos estudantes durante diferentes etapas do Ensino Básico permite identificar como a utilização de estratégias lúdicas pode contribuir para a continuidade da aprendizagem, para o fortalecimento do interesse pelas atividades escolares e para o desenvolvimento integral dos discentes ao longo de sua formação escolar

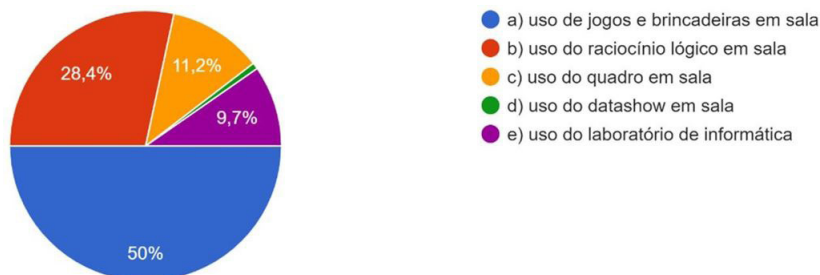
Gráfico 3 – Respostas dos discentes frente ao questionamento “Desde qual ano escolar você estuda na Escola Estadual Senador Cunha Melo?”



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Além disso, verificou-se que 50% dos discentes entrevistados, distribuídos entre os quatro anos do Ensino Fundamental – Anos Finais contemplados pela pesquisa, compreendem a ludicidade como práticas relacionadas a jogos e brincadeiras em sala de aula, conforme demonstrado no Gráfico 4.

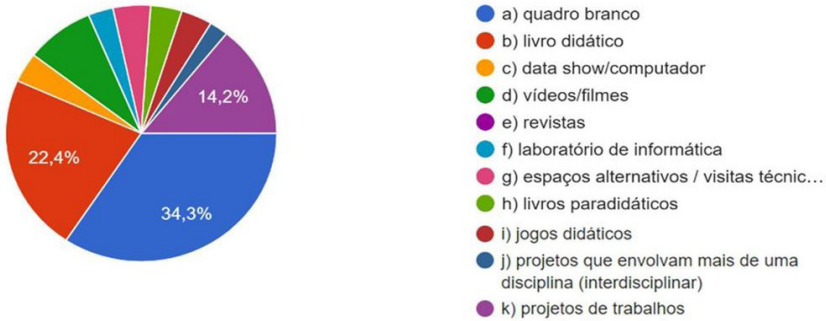
Gráfico 4 – Respostas obtidas frente ao questionamento: “O que você entende por ludicidade?”



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Tal percepção evidencia que os estudantes associam a ludicidade a atividades mais dinâmicas, interativas e participativas, características frequentemente vinculadas ao uso de jogos didáticos e brincadeiras no contexto escolar. Sob essa perspectiva, Kishimoto (2011) destaca que os jogos e atividades lúdicas constituem importantes recursos pedagógicos, uma vez que favorecem o envolvimento dos discentes e contribuem para uma aprendizagem mais significativa.

Gráfico 5 – Respostas obtidas frente ao questionamento: “Quais recursos didático-pedagógicos abaixo indicados são utilizados pelos professores em sala de aula e que ajudam a entender melhor os conteúdos trabalhados na escola?”



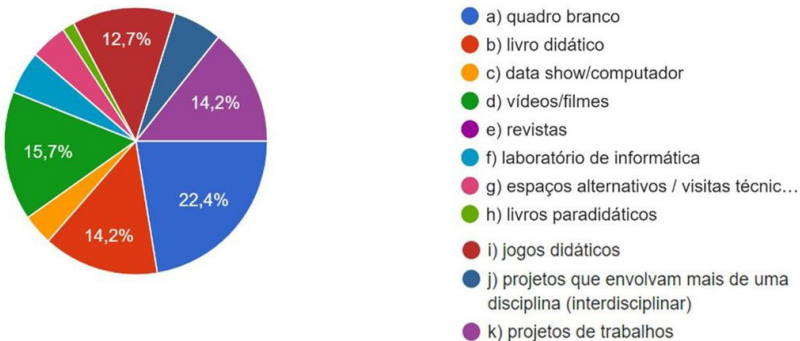
Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Os dados evidenciam a predominância de metodologias mais tradicionais no contexto investigado, centradas principalmente na exposição oral e no uso de recursos convencionais. Entretanto, os Parâmetros Curriculares Nacionais ressaltam que o ensino de Ciências não deve restringir-se exclusivamente ao uso do livro didático, uma vez que diferentes metodologias e recursos pedagógicos favorecem maior interação dos estudantes com os conteúdos científicos (Brasil, 2007).

Dessa forma, embora o quadro branco e o livro didático permaneçam como importantes instrumentos pedagógicos, a ampliação do uso de metodologias diversificadas pode contribuir para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e favorecer maior engajamento dos estudantes nas aulas de Ciências.

Em relação aos recursos didático-pedagógicos que mais despertam a atenção dos estudantes no ambiente escolar, 22,4% dos discentes indicaram o quadro branco como principal recurso utilizado; 15,7% destacaram o uso de vídeos e filmes; 14,2% apontaram o livro didático; e outros 14,2% ressaltaram a realização de projetos de trabalho, conforme demonstrado nos Gráficos 6 e 7.

Gráfico 6 – Respostas obtidas frente ao questionamento: “Qual dos recursos abaixo indicados desperta mais sua atenção nas aulas?”



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Gráfico 7 – Respostas obtidas frente ao questionamento: “Por qual motivo as atividades indicadas nas questões 5 e 6 te ajudam a entender melhor os conteúdos e te chamam mais atenção?”



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

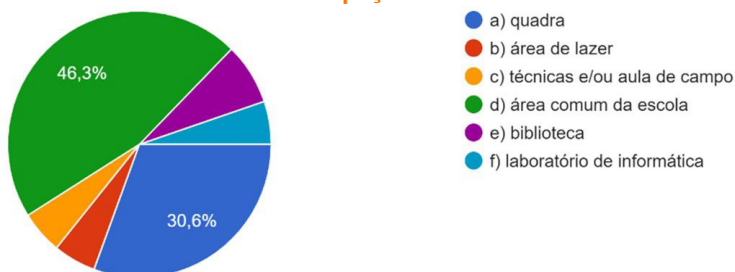
Além disso, os participantes afirmaram que a utilização desses recursos contribui para facilitar a compreensão dos conteúdos abordados em sala de aula, percepção apontada por 61,2% dos entrevistados. Outros 27,6% relataram que tais metodologias despertam maior interesse devido à interação proporcionada entre professor, estudante e conteúdo.

Os dados evidenciam que diferentes recursos pedagógicos podem favorecer maior envolvimento discente no processo de ensino-aprendizagem, especialmente quando promovem participação ativa e interação no ambiente escolar. Nesse sentido, os Parâmetros Curriculares Nacionais destacam a importância da utilização de metodologias diversificadas no ensino de Ciências, incluindo recursos audiovisuais, projetos e atividades práticas, como forma de tornar a aprendizagem mais significativa e contextualizada (Brasil, 2007).

Corroborando essa perspectiva, Ferrés (1996) afirma que o uso de recursos audiovisuais no contexto escolar pode tornar as aulas mais motivadoras, favorecendo a transformação das emoções e do prazer em reflexão e construção do conhecimento. Da mesma forma, Kishimoto (2011) ressalta que estratégias pedagógicas diversificadas, incluindo práticas lúdicas e interativas, contribuem para ampliar a motivação, a criatividade e a participação dos estudantes no ambiente educacional.

Assim, observa-se que a utilização de diferentes recursos didático-pedagógicos pode contribuir significativamente para o fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem, especialmente ao favorecer maior interação entre os sujeitos envolvidos e tornar os conteúdos escolares mais atrativos aos discentes.

No tocante aos espaços mais utilizados pelos docentes para a realização de atividades lúdicas, os discentes destacaram as áreas comuns da escola, mencionadas por 46,3% dos participantes, seguidas pela quadra poliesportiva, indicada por 30,6% dos entrevistados, conforme demonstrado nos Gráficos 8 e 9.

Gráfico 8 – Respostas obtidas frente à solicitação: “Indique qual dos espaços.

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Gráfico 9 – Respostas obtidas frente ao questionamento: “Por qual motivo o uso dos espaços indicados na questão 8 te ajuda a entender melhor os conteúdos e te chama mais atenção?”

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Em relação à percepção dos estudantes acerca da utilização desses espaços, 62,3% afirmaram que tais ambientes contribuem para facilitar a compreensão dos conteúdos abordados em sala de aula. Além disso, 34,3% relataram que as atividades realizadas nesses espaços despertam maior interesse devido à interação promovida entre professor, estudante e conteúdo. Por outro lado, 11,6% dos discentes consideraram essas práticas como momentos destinados apenas à redução das atividades convencionais realizadas em sala de aula.

Os dados evidenciam que a utilização de diferentes ambientes escolares pode favorecer maior participação e envolvimento dos estudantes durante o processo de aprendizagem.

Contudo, é importante compreender que a utilização da ludicidade não se limita a modelos prontos ou estratégias isoladas, uma vez que envolve diferentes concepções, recursos e dimensões pedagógicas que devem ser considerados pelo docente no planejamento das práticas educativas.

No contexto do ensino de Ciências, a ludicidade pode contribuir significativamente para a construção de uma visão crítica e reflexiva acerca do mundo e dos fenômenos naturais, além de possibilitar maior aproximação entre teoria e prática (Brasil, 2007; Martins, 2010).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades lúdicas desenvolvidas no contexto escolar apresentam significativa contribuição para o processo de ensino-aprendizagem nos Anos Finais do Ensino Fundamental, especialmente no ensino de Ciências. A partir da pesquisa realizada na Escola Estadual Cunha Melo, foi possível compreender que a utilização de jogos, experimentos, modelos didáticos e atividades práticas favorece a participação dos discentes, estimula a curiosidade e contribui para a construção de conhecimentos de forma mais dinâmica e significativa.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, constatou-se que a ludicidade está diretamente relacionada ao cotidiano dos estudantes e pode atuar como importante ferramenta pedagógica quando utilizada de maneira planejada e articulada aos objetivos educacionais. Nesse sentido, as práticas lúdicas possibilitam maior interação entre os discentes e os conteúdos científicos, tornando as aulas mais atrativas e participativas.

Embora os documentos que orientam a educação brasileira não apresentem uma definição específica acerca da ludicidade, observa-se a valorização de metodologias que promovam experiências significativas no ambiente escolar. Assim, brincadeiras, jogos e atividades práticas podem contribuir para a ampliação dos conhecimentos científicos e para o desenvolvimento integral dos estudantes.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F. dos S. **Jogo e a educação na infância**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2011.
- BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto**. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: ciências naturais. Brasília: MEC/SEF, 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ciencias.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2023.
- DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- FERRÉS, J. **Televisão e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- GIORDAN, Marcelo. **O papel da experimentação no ensino de ciências**. Química Nova na Escola, São Paulo, n. 10, p. 43-49, 1999.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- KOBAYASHI, M. C.; ANTONIO JUNIOR. **Brincar e as tecnologias na educação infantil**. In: CRAIDY, C.; KAERCHER, G. E. Caderno Brincar: propostas de reflexão sobre brincadeiras e práticas inclusivas para professores de Educação Infantil. São Paulo: Fundação Volkswagen, 2017.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MARTINS, A. F. P. **Palavras, textos & contextos**. In: PAVÃO, A. C. (coord.). Ciências: ensino fundamental. Brasília: Ministério da Educação, 2010. p. 121-145. (Coleção Explorando o Ensino, v. 18).

MEIRINHOS, Manuel; OSÓRIO, António. O estudo de caso como estratégia de investigação em educação. **EduSer – Revista de Educação, Bragança**, v. 2, n. 2, p. 49-65, 2010.

OJA-PERSICHETO, Aline Juliana. **A construção coletiva de aulas para o ensino de Ciências: uma proposta de formação continuada com professoras dos anos iniciais do ensino fundamental**. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2016.

SÁ, J. **Renovar as práticas no 1º ciclo pela via das ciências da natureza**. 2. ed. Porto: Porto Editora, 2002.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por permitir que eu vivenciasse esta conquista e por não me deixar desistir, mesmo nos momentos em que essa parecia ser a única opção diante dos desafios encontrados. Gratidão a Ti, Senhor!

Aos meus pais, Pedro e Alzerina, pelo amor incondicional e por não medirem esforços para que eu pudesse crescer profissionalmente, tornando possível alcançar mais este degrau em minha trajetória acadêmica. Vocês são minha inspiração. Amo vocês infinitamente.

Ao meu esposo, Marxley, pela paciência e compreensão nos momentos de dúvidas e angústias, por me encorajar a superar meus limites e por ser meu porto seguro em todos os momentos. Seu amor foi fundamental para que eu chegasse até aqui. Amo-te!

Aos meus irmãos, Franciedson e Francinei, nossa conexão é um presente marcado pelo respeito, admiração, carinho e grandes aprendizados. Obrigada por me ajudarem a enxergar a vida com mais alegria e amor. Amo vocês!

Aos professores do curso de Doutorado em Ciências da Educação, que me acompanharam ao longo do processo formativo, expressei todo o meu apreço e admiração. A vocês, minha imensa gratidão.

APÊNDICE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, FRANCINEIA CARVALHO DE OLIVEIRA, brasileira, estou realizando a pesquisa de doutorado denominada “LUDICIDADE: UMA ALIADA CATIVANTE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM CIENTÍFICA DOS ALUNOS DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA ESTADUAL CUNHA MELO, MANAUS (AM) Minha participação na referida pesquisa se deu de forma voluntária, na qual serão realizados entrevistas e questionários através do preenchimento digital. Considera-se que estes são indispensáveis à pesquisa, pois darão suporte para a coleta de dados. Assim, as respostas obtidas através do questionário constituirão objeto de análise desse estudo, podendo ser citadas em produções acadêmicas. Não há riscos decorrentes da participação na pesquisa, dos quais dou plena ciência a partir das especificidades esclarecidas, conforme a seguir:

a) Os benefícios consistem na contribuição para a produção relevante de informações de caráter analítico e crítico sobre o processo educacional, que se apresenta como uma realidade recorrente nas cidades brasileiras contemporâneas. Assim, esta pesquisa poderá contribuir para o auxílio a novas pesquisas e fomentar debates no contexto acadêmico, bem como na sociedade.

b) Os riscos estariam associados à privacidade dos participantes e indiretos, por ser uma pesquisa que irá retratar a realidade escolar destes indivíduos. Entretanto, para evitar que ocorram danos, constrangimentos ou prejuízos, todos os envolvidos estão cientes acerca da necessidade de preservação da confidencialidade e privacidade dos entrevistados, ou seja, qualquer dado ou elemento que possa, de qualquer forma, identificá-los será mantido em sigilo. Dessa forma, quando da divulgação e/ou para propósitos de publicação científica ou educativa dos resultados do projeto, haverá a preservação do anonimato dos participantes do estudo, isto é, a não utilização de iniciais, números de registro em instituições, bem como outras formas de cadastro.

Salienta-se também que não haverá o uso da imagem dos participantes da pesquisa, ainda como forma de salvaguardar a privacidade de todos, bem como para que não haja nenhum tipo de desconforto. Também ratifico que a pesquisa em questão não recebe nenhum tipo de financiamento.

ANEXO – A

QUESTIONÁRIO PARA OS DISCENTES GERAL

1. Idade

- a) 11 a 12
- b) 13
- c) 14
- d) 15

2. Em qual ano escolar você está?

- a) 6º ano
- b) 7º ano
- c) 8º ano
- d) 9º ano

3. Desde que ano escolar estuda na Escola Estadual Senador Cunha Melo?

- a) 1º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais
- b) 2º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais
- c) 3º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais
- d) 4º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais
- e) 5º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais
- f) 6º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais
- g) 7º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais
- h) 8º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais
- i) 9º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais

4. O que você entende por ludicidade?

- a) uso de jogos e brincadeiras em sala
- b) uso do raciocínio lógico em sala
- c) uso do quadro em sala
- d) uso do datashow em sala
- e) uso do laboratório de informática

5. Quais os recursos didático-pedagógicos abaixo indicados que são utilizados pelos professores em sala de aula e que te ajudam a entender mais os conteúdos trabalhados na escola?

- a) quadro branco

- b) livro didático
- c) data show/computador
- d) vídeos/filmes
- e) revistas
- f) laboratório de informática
- g) espaços alternativos / visitas técnicas / aula de campo
- h) livros paradidáticos
- i) jogos didáticos
- j) projetos que envolvam mais de uma disciplina (interdisciplinar)
- k) projetos de trabalhos

6. Quais dos recursos abaixo indicados despertam mais sua atenção nas aulas?

- a) quadro branco
- b) livro didático
- c) data show/computador
- d) vídeos/filmes
- e) revistas
- f) laboratório de informática
- g) espaços alternativos / visitas técnicas / aula de campo
- h) livros paradidáticos
- i) jogos didáticos
- j) projetos que envolvam mais de uma disciplina (interdisciplinar)
- k) projetos de trabalhos

ANEXO – B

QUESTIONÁRIO PARA OS DOCENTES

1. Descreva de que forma você tem abordado as vivências ou propostas pedagógicas com o lúdico em sala de aula.
2. De que modo você entende o papel do outro no processo de desenvolvimento dos discentes?
3. Como professor(a), um(a) dos(as) principais mediadores(as) no desenvolvimento dos discentes, o quanto você considera a brincadeira significativa nesse processo? Explique.
4. Qual o papel da brincadeira no desenvolvimento dos discentes?

5. Qual a importância de se trabalhar com atividades lúdicas em sala de aula? E por quê? Explique.
6. Descreva o que você entende por ludicidade.
7. Quais os recursos didáticos-pedagógicos lúdicos que você costuma usar em sala de aula ou até mesmo em espaços educativos informais? Detalhe.
8. De que modo você costuma usar os recursos didáticos-pedagógicos lúdicos e em que momentos?
9. Há planejamento para a realização destas atividades lúdicas?
() Sim () Não
10. Como você percebe o reflexo dessas atividades lúdicas no desenvolvimento dos discentes?