



Revista Interdisciplinar do Pensamento Científico. ISSN: 2446-6778  
Nº 2, volume 1, artigo nº 17, Julho/Dezembro 2015  
D.O.I: <http://dx.doi.org/10.20951/2446-6778/v1n2a17>

## **A UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NO PRIMEIRO SEGMENTO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA CIDADE DE BOM JESUS DO ITABAPOANA – RJ**

**Djeniffer Astolpho Sobral<sup>1</sup>**

Graduanda no curso de Licenciatura em Ciências Biológicas

**Rafaela Furtado de Oliveira<sup>2</sup>**

Graduanda no curso de Licenciatura em Ciências Biológicas

**Fernanda de Oliveira Pinto<sup>3</sup>**

Doutora em Genética e Melhoramento de Plantas

### **Resumo**

A educação tem por objetivo principal formar cidadãos críticos e criativos com condições aptas para inventar e ser capazes de construir cada vez mais novos conhecimentos, alcançando um ensino de qualidade e eficiência, utilizando de métodos lúdicos para inovar suas técnicas e práticas de aprendizagem; O jogo é a atividade lúdica mais utilizada pelos educadores na atualidade, sendo importante para estimular as várias áreas cognitivas do aluno, sendo eles o pensamento, a linguagem, a percepção, a memória, o raciocínio, entre outros que fazem parte do desenvolvimento intelectual. O objetivo geral deste trabalho foi verificar a contribuição dos jogos educativos, para assimilação de conteúdos no ensino de ciências proporcionando ao indivíduo que está jogando, conhecimento de maneira gratificante, espontânea e criativa não deixando de ser significativa independente de quem o joga, deixando de lado os sistemas educacionais extremamente rígidos, tendo em foco a classe dos vertebrados. A pesquisa bibliográfica foi realizada a partir de buscas por autores que discutiam sobre o aprendizado, remetendo-se a utilização da ludicidade no ensino do

<sup>1</sup> Faculdade Metropolitana São Carlos - FAMESC, Licenciatura em Ciências Biológicas, Bom Jesus do Itabapoana-RJ, e-mail: [djeniffersobral2014@gmail.com](mailto:djeniffersobral2014@gmail.com)

<sup>2</sup> Faculdade Metropolitana São Carlos - FAMESC, Licenciatura em Ciências Biológicas, Bom Jesus do Itabapoana-RJ, e-mail: [rafaelafurtado2@hotmail.com](mailto:rafaelafurtado2@hotmail.com)

<sup>3</sup> Faculdade Metropolitana São Carlos - FAMESC, Docente do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, Bom Jesus do Itabapoana-RJ, e-mail: [fernandapintofamesc@gmail.com](mailto:fernandapintofamesc@gmail.com)

segundo seguimento; Foram priorizados trabalhos mais recentes e de renome. Através da aplicação do jogo pode-se observar que alguns alunos tiveram certa dificuldade em comparar as principais características dos animais e em classificá-los seja por falta de interesse ou por dificuldade de assimilação. Conclui-se através deste trabalho que as atividades lúdicas favorecem a aquisição de conhecimento e melhor assimilação do conteúdo proposto, sendo um recurso de ensino fácil, prático e envolvente, onde a criança aprende brincando e é motivada a aprender.

**Palavras- chaves:** jogos educativos, primeiro seguimento, ciências.

## **Abstract**

Education has the main objective to form critical and creative citizens with suitable conditions to invent and be able to build more and more new knowledge, achieving educational quality and efficiency, and using playful methods to innovate their techniques and learning practices. The game is the play activity most commonly used by educators today, it is important to stimulate the various cognitive areas of the student, they are thinking, language, perception, memory, reasoning, and others that are part of intellectual development. The aim of this study was to assess the contribution of educational games for content assimilation in science education, providing the individual who is playing the knowledge of rewarding, spontaneous and creative way, regardless of who plays, leaving aside the extremely rigid education systems with a focus on the class of vertebrates. The literature search was carried out scorches by authors who discussed about learning, referring to the use of ludic ode in the first segment teaching. Priority was given more recent work and reputation. Through the application of game it was observed that some students had some difficulty in comparing the main characteristics of animals and classify them, either for back of interest or difficulty of assimilation. It concludes through this work that play activities promote the acquisition of knowledge and better assimilation of de proposed content, and an easy teaching resource, practical and engaging, where children learn playing and is motivated to learn.

**Keywords:** educational games, first segment, sciences.

## **INTRODUÇÃO**

A educação tem por objetivo principal formar cidadãos críticos e criativos com condições aptas para inventar e ser capazes de construir cada vez mais novos conhecimentos, contudo a qualidade do ensino no nosso país é considerada subdesenvolvida com métodos na sua maior parte considerada desatualizados em suas práticas de ensino, utilizando em sua metodologia principal a oral e a escrita, tornando assim a aula convencional, pouco diversificada e exaustiva aos alunos.

O estatuto educacional para alcançar um ensino de qualidade e eficiência, utiliza de métodos lúdicos inovando suas técnicas e praticas de aprendizagem, tornando a aula prazerosa, significativa e inovadora, para uma melhor fixação e assimilação dos conteúdos aplicados na sala de aula. O jogo é a atividade lúdica mais utilizada pelos educadores na atualidade, sendo importante para estimular as varias áreas cognitivas do aluno, sendo eles o pensamento, a linguagem, a percepção, a memória, o raciocínio, entre outros que fazem

parte do desenvolvimento intelectual.

Os jogos educativos é um dos meios mais trabalhados nas práticas pedagógicas, contribuindo para o aprendizado do alunado possibilitando ao educador o preparo de aulas diversificadas, dinâmicas e prazerosas, contribuindo para que o aluno interaja mais em sala de aula, tanto com os outros alunos como com o professor, pois aumenta a sua curiosidade e seu interesse em relação à aprendizagem do conteúdo. Dessa maneira ele realmente aprende o que foi proposto a ser ensinado, estimulando-o a ser pensador, questionador e não um repetidor de informações.

O jogo, por ser a atividade mais trabalhada na atualidade nas escolas pelos professores, tem como público alvo alunos do ensino fundamental em sua maioria formada por crianças com idades entre 06 e 10 anos. Sendo importante por se tratar de uma forma lúdica, levando em conta que o indivíduo não apenas se diverte jogando, mas também aprende.

A questão norteadora desta pesquisa foi: “De que forma a utilização de jogos educativos contribuem para a capacidade de assimilação de diferentes classes de vertebrados?”.

As possíveis hipóteses levantadas diante deste trabalho foram: A assimilação e aprendizagem de forma significativa, contribuindo para melhor fixação do conteúdo programático e exigido em sua maioria em matrizes curriculares.

O objetivo geral deste trabalho foi verificar a contribuição dos jogos educativos para assimilação de conteúdos no ensino de ciências, proporcionando ao indivíduo que está jogando conhecimento de maneira gratificante, espontânea e criativa não deixando de ser significativa independente de quem o joga, deixando de lado os sistemas educacionais extremamente rígidos, tendo em foco a classe dos vertebrados.

E como objetivo específico tem-se a propor novas práticas pedagógicas para o ensino, que visam melhorar a assimilação dos alunos no ensino de ciências desenvolvendo a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas aumentando a interação e integração entre os alunos.

## **MARCO TEÓRICO**

### **Conceito de Ludicidade**

Em sua definição Gaspar (2011) prediz que significado da palavra lúdico seria o jogo, brinquedo, brincadeira, o que entretém, desperta a curiosidade para atividades lúdicas. O conceito de lúdico, jogo, brinquedo e brincadeira mostra a realidade do aluno, bem como a importância de cada um deles em seu cotidiano. Sendo assim o lúdico passa a ser reconhecido como essencial para o desenvolvimento em diversas áreas do comportamento

humano; passando de um simples jogo a um modo de aprendizagem espontâneo das crianças.

Kishimoto (1999) diz que o jogo é a forma mais pura de inserir a criança na sociedade, do ponto de vista sociológico, pois os hábitos, costumes, regras, leis, moral, ética e linguagem são vistos pelas crianças por meio do lúdico, da brincadeira e do uso também dos brinquedos.

Segundo Macedo, Petty e Passos (2005) o brincar é necessário para o desenvolvimento das crianças é a principal atividade delas quando não estão dedicadas às suas atividades do dia a dia como repouso, alimentação, etc. Brincar é uma atividade envolvente, interessante e informativa. Envolvente porque faz com que a criança se interaja com os demais indivíduos envolvidos na mesma atividade sejam elas físicas ou fantasiosas. Interessante e Informativo porque faz com que a criança tenha uma ocupação que a incentiva a aprender sobre as características dos objetos envolvidos nas atividades, incentivando também o pensamento crítico e lúdico da mesma.

Santos (1997) relata que ao mudar os padrões de conduta relacionados a criança abandonam-se metodologias e técnicas tradicionais e ultrapassadas, buscando sempre algo inovador, moderno e eficaz, tendo a convicção de que este novo representa uma estratégia para o melhor desenvolvimento infantil.

Segundo Dohme (2005) o uso da ludicidade na educação prediz que para que aconteça um aprendizado dentro do mundo infantil compreendido pelas crianças deve –se utilizar metodologias adequadas de acordo com seu desenvolvimento compreensão e idade respeitando a característica própria de cada individuo bem com seus interesses e forma de raciocínio.

Porto (2003) afirma que a brincadeira pode ser um espaço de troca de experiências inusitadas, onde o comportamento é observado separado e protegido de censuras, ditas corretamente encontradas na sociedade. Sendo assim o lúdico é uma situação de frivolidade e flexibilidade, onde a criança arrisca sem medo de errar confirmando o real. Algumas questões de conduta onde não se tem o resultado esperado, pode-se experimentar o lúdico invadindo o universo infantil, inventando, criando e tentando sem medo e sem riscos.

Vygotsky (1998) propõe que não é possível descartar que a criança realize algumas necessidades por meio da atividade do brincar. Elas tendem a satisfazer seus desejos imediatamente, e o intervalo entre esse desejo de realizar, de fato, é bem pequeno. Já as crianças entre dois e seis anos de idade são capazes de inúmeros desejos, e muitos não podem ser realizados naquele momento, mas posteriormente por meio de brincadeiras.

## **2.2. A importância de atividades lúdicas na educação**

O jogo é o início, o princípio que conduz a um conteúdo específico de diretrizes

resultando em um conjunto de informações sobre a aquisição lúdica. (KISHIMOTO, 1996).

As atividades lúdicas podem ser analisadas em vários aspectos, como a cognição, a afeição, a socialização, a motivação e a criatividade. A cognição se define pelo desenvolvimento da inteligência e da personalidade da criança, fundamentais para construção de conhecimentos. A afeição entende-se pelo desenvolvimento da sensibilidade e da afetividade da criança com a família e dos indivíduos que participam de sua realidade. A socialização a partir do momento em que a criança é inserida em sociedade em uma ida em grupo. E a motivação e curiosidade resumem-se em desafios, superação, entretenimento, em envolver a criança com algo interessante, algo que desperte nela o prazer pelo saber ativando suas áreas cognitivas. (MIRANDA, 2001).

Segundo Gomes e Filho (2008) o lúdico acontece nos momentos de descontração que se desenvolvem aos poucos, e no mesmo compasso a pessoa vai tirando a sua máscara social. Conforme ela vai se envolvendo nas atividades lúdicas, aos poucos vai revelando seus defeitos, bem como suas qualidades, carências, pontos fortes e fracos. Para um educador que este sempre preparado e atento essas experiências são de grande valor, pois facilita na avaliação do aluno como também no processo de ensino e aprendizagem.

Através da união dos aspectos lúdicos e cognitivos, pode-se entender que os jogos são uma importante estratégia na hora de ensinar e também na hora de aprender os conceitos abstratos e complexos, ajudando assim na motivação, raciocínio, argumentação e interação entre professores e alunos. (CAMPOS, BORTOLOTO e FELICIO, 2003).

Clesbsch e Mors (2004) dizem que mesmo naquelas escolas que possuem recursos diversificados o ensino não deixa de ser tecnicamente conservador, tornando assim as aulas pouco atrativas e interessantes, sendo sempre previsíveis.

Moratori (2003) destaca que a utilização de atividades lúdicas ajuda o professor a conhecer e compreender melhor o aluno e o grupo escolar onde se vê o que pode ser trabalhado para estimular o aprendizado por parte dos alunos para se obter um aprendizado significativo.

Segundo Pinto (2009) o uso de jogos lúdicos para o ensino de ciências serve como uma estratégia eficaz de ensino, criando uma atmosfera de motivação que ajuda o aluno a se interessar e participar de forma ativa do processo ensino-aprendizagem. Jogar acaba sendo uma atividade presente nas diferentes formas permitindo que a criança organize o mundo a sua volta e que assimile suas experiências, informações, atitudes e valores.

Ransoni (2004) fala que a imaginação é essencial na vida do ser humano em qualquer fase e idade não sendo apenas a diversão. O lúdico facilita no desenvolvimento da aprendizagem, bem como o desenvolvimento pessoal, social e cultural. Favorece as várias áreas do ser humano, preparando e facilitando para os processos de socialização, comunicação e expressão para uma construção qualitativa do conhecimento.

De acordo com Rosamilha (1979) antes de tudo a criança é um ser elaborado para

brincar. O jogo, o lúdico foi planejado para levar a criança a pensar e empregar suas atividades ao seu desenvolvimento físico e mental. Deve-se sempre usar desses artifícios para ensinar e desenvolver os instintos naturais das crianças, tornando-os aliados e não inimigos.

Para Vygotsky (1998) o lúdico, o faz de conta permite que se crie uma esfera de desenvolvimento proximal, sendo a criança um simples objeto no momento e em outro momento ela se torna um ser significativo, pois passa a se relacionar com o significado atribuído, não mais com si próprio, mas com todo o meio.

De acordo com Alves (1987) a ludicidade desenvolve a criatividade e a imaginação, propiciando prazer na hora de aprender, pois se aprende brincando. Não se prende a regras preestabelecidas, nem a métodos antigos, mas sim a novos caminhos e maneiras de se ensinar brincando, abrindo possíveis horizontes na aprendizagem.

Vygotsky (1998), diferentemente de Piaget, diz que a aprendizagem e seu desenvolvimento se dão ao longo da vida no decorrer de experiências vividas, entre erros e acertos e que suas funções são constituídas ao longo dela também.

Kishimoto (2000) relata que para haver aquisição do conhecimento para estabelecer relações e desenvolver o raciocínio a criança terá elementos para isso, o que é importante para o desenvolvimento da capacidade de ler e escrever.

Através dos jogos lúdicos a criança pode brincar de forma natural, testar hipóteses e explorar de modo espontâneo e criativo todos os campos do conhecimento para se obter a aprendizagem significativa e prazerosa. É essencial que ela expresse sua criatividade, utilizando todas as suas potencialidades, pois somente assim que a criança descobre o seu próprio eu. (TEZANI, 2004).

## **METODOLOGIA**

Este trabalho trata-se de uma pesquisa bibliográfica de caráter exploratório e pesquisa de campo de ordem quali-quantitativa.

A pesquisa bibliográfica foi realizada a partir de buscas por autores que discutam sobre o aprendizado, remetendo-se a utilização da ludicidade no ensino do primeiro seguimento; Priorizando trabalhos mais recentes e de renome.

Tendo na pesquisa de campo a elaboração de um jogo, com papel cartão, figuras de animais mais conhecidos das diferentes classes dos vertebrados e placas com tais classes que se definem em: répteis, anfíbios, mamíferos, peixes e aves. Sendo que ao todo foram 64 imagens de 32 animais aleatórios e 64 plaquinhas com as 4 classes diferentes (figura 1 e 2).



**Figura 1-** Confecção do jogo  
**Fonte:** Próprios autores



**Figura 2-** Confecção do jogo  
**Fonte:** Próprios autores

A atividade foi aplicada na Escola Adventista, na cidade de Bom Jesus do Itabapoana- RJ, sendo a única instituição adventista do município; na turma de 5 ano com totalidade de 21 alunos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na aplicação do jogo a sala foi dividida em 2 grupos, o primeiro grupo com 10 e o segundo com 11 alunos; Após ambos os grupos sentados em círculo foi lembrado aos alunos a diferenciação entre cada uma das classes dos vertebrados e observado a dificuldade dos alunos em definir as principais características de cada classe, então assim foi iniciada a explicação de que o jogo ocorreria da seguinte forma: foram distribuídos 32 figuras de animais e 32 plaquinhas das 4 classes diferentes para cada grupo, eles deveriam



encaixar cada placa embaixo de sua respectiva classes de animal. Em sua totalidade haviam 14 mamíferos, 2 anfíbios, 6 aves, 3 peixes, 7 répteis para cada grupo.

Através da aplicação do jogo pode-se observar que alguns alunos tiveram certa dificuldade em comparar as principais características dos animais e em classifica-los. A turma é composta por 21 alunos sendo que 17 alunos conseguiram assimilar os animais e coloca-los nas classes em que pertencem sem que houvesse dificuldades e 4 alunos não conseguiram ter uma boa assimilação. Na hora de classificar houve uma boa interação por parte dos alunos, onde um ajudava o outro em suas duvidas a respeito de qual classe o animal pertencia. (Figuras 3 e 4).



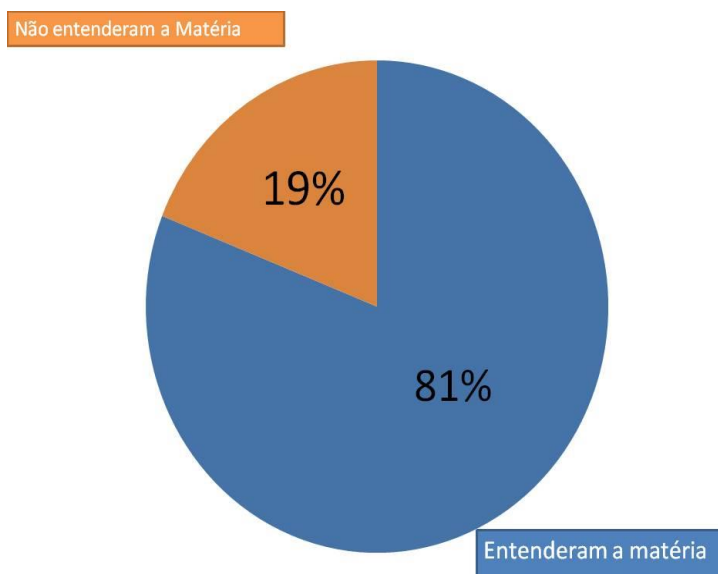
**Figura 3-** Separação dos grupos para início de jogo.  
**Fonte:** Próprios autores



**Figura 4-** Aplicação e Assimilação do jogo  
**Fonte:** Próprios autores.



No geral o resultado foi positivo, pois se conseguiu com esse jogo que 81% que correspondem a 17 alunos conseguissem uma boa compreensão em relação às classes dos vertebrados, onde assimilaram de forma fácil e prática os animais em suas classes e 19% que correspondem a 4 alunos não conseguiram ter uma boa assimilação das classes dos vertebrados, talvez por falta de atenção na hora da explicação, por comodismo ou falta de interesse (Figura 5).



**Figura 5**-Resultado da assimilação de conteúdo dos jogos.  
**Fonte:**Dados dos próprios autores.

De acordo com Piaget (1975), a forma de observar as três formas básicas de jogos mostrados por ele como: jogo do exercício sensório-motor, jogo simbólico e jogo de regras, sendo que a última classificação do jogo predomina sobre os demais, pois atende a fase do desenvolvimento da criança de 5 anos que tem a idade de 10 a 12 anos.

Vygotsky (2007) considera a interação como ação que estimula o desenvolvimento da criança, sendo assim a brincadeira, o jogo passa a ter um caráter primordial no desenvolvimento e na formação do indivíduo na sociedade.

## CONCLUSÃO

Conclui-se que através deste trabalho que as atividades lúdicas favorecem a aquisição de conhecimento e melhor assimilação do conteúdo proposto, sendo um recurso de ensino fácil, prático e envolvente, onde a criança aprende brincando e é motivada a aprender.

O jogo merece um espaço e um tempo maior na prática pedagógica cotidiana dos professores no ensino de ciências, enfatizando o aprendizado do aluno de forma significativa e motivadora.

## REFERÊNCIAS

ALVES, R. **A gestão do futuro**, 2 edição, Campinas, Papyrus, 1987.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. Caderno dos Núcleos de Ensino, p.35-48, 2003.

CLEBSCH, A. B.; MORS, P. M. Explorando Recursos Simples de Informática e Audiovisuais: Uma experiência no ensino de Fluidos. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, Caderno Brasileiro Ensino Física, v.26. n.4, p.323-333, 2004.

DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003. Disponível em: <http://www.editorainformal.com.br>. Acessado em: 23 out. 2015.

GASPAR, A.S. **O lúdico na Educação Física Infantil**. 2011. 61 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2011.

GOMES, J. L; FILHO, N. A. S. **Jogos: a importância do processo educacional** (2008). Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE – 2008.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo, 1996.

KISHIMOTO, T.M. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. 4. Edição, São Paulo, Cortez, 2000

KISHIMOTO, T. M. O brincar na educação infantil, 1999. Disponível em: <http://pt.oboulo.com/query.php?q=O+BRINCAR+NA+EDUCA%C7%C3O+INFANTIL&start=0&topConsult=0>. Acessado em: 21 out. 2015.

MACEDO, L; PETTY, A. L. S; PASSOS, N.C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. In: **Ciência Hoje**, v.28, 2001 p. 64-66.

MORATORI, P.B. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem? . 2003. Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/inape/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf>. Acessado em 21 out. 2015.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro, Zahar editores, 1975.

PINTO, L. T. **O USO DOS JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS NO PRIMEIRO SEGMENTO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA REDE MUNICIPAL PÚBLICA DE DUQUE DE CAXIAS**, 2009, IFF - Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ensino de

Ciências.

PORTO, C.L. **Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca**. In KRAMER, S. Infância e produção cultural. Campinas: Papirus, 2003.

RONSONI, M. L. **A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA A CONSTRUÇÃO DA LECTO-ESCRITA DE CRIANÇAS COM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM** – UFSM, 2004.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e a aprendizagem infantil**, 1979.

SANTOS, S.M.P. (Coord.) **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997.

TEZANI, T. C. R. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621> Acessado em: 21 out. 2015

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**, São Paulo, Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. (1998). **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

VYGOTSKY, L. (1998). **A formação social da mente**, 4ª edição brasileira, Editora Ltda. São Paulo - SP 1991.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores** / organizadores Michael Cole... (et al.); tradução José CipollaNeto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7ª ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2007.

### **Sobre os Autores:**

**Autor 1:** Aluna graduanda do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Faculdade Metropolitana São Carlos - FAMESC. E-mail: [djeniffersobral2014@gmail.com](mailto:djeniffersobral2014@gmail.com)

**Autor 2:** Aluna graduanda do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Faculdade Metropolitana São Carlos - FAMESC. E-mail: [rafaelafurtado2@hotmail.com](mailto:rafaelafurtado2@hotmail.com)

**Autor 3:** Professora e Coordenadora Acadêmica da Faculdade Metropolitana São Carlos – FAMESC. Doutora em Genética e Melhoramento de Plantas pela Universidade Estadual do Norte Fluminense. Mestre em Agricultura Tropical e Subtropical pelo Instituto Agronômico de Campinas – IAC. Bacharel e Licenciada em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual Darcy Ribeiro – UENF e Universidade Salgado de Oliveira – UNIVERSO. E-mail: [fernandapintofamesc@gmail.com](mailto:fernandapintofamesc@gmail.com)