

## BRINCAR PARA A CIÊNCIA DESVENDAR

Congresso E-Educação: Criatividade, Inovação E Essência, 1<sup>a</sup> edição, de 26/10/2020 a 29/10/2020  
ISBN dos Anais: 978-65-86861-25-9

SOUZA; Lidiane Barbosa de Freitas<sup>1</sup>

### RESUMO

**INTRODUÇÃO** O ensino de ciências deve relacionar-se com as transformações que ocorrem em seu cotidiano e para que a criança seja capaz de compreender significativamente é necessário buscar uma linguagem apropriada para a sua idade. Os conceitos científicos devem transformar-se em conhecimentos escolares e o lúdico pode ser uma ferramenta importante para alcançar esse objetivo. Sendo as crianças tradicionalmente curiosas e criativas, o professor tem diversas oportunidades, a partir dessa curiosidade, de levá-los a buscar soluções para a resolução de diversos “problemas” científicos. Um caminho possível é por meio das brincadeiras e jogos. No processo de ensino - aprendizagem o papel do professor é criar oportunidades, agindo como mediador para que a brincadeira, o jogo ou a atividade lúdica alcance o objetivo pedagógico esperado. Porém, o professor deve ter o cuidado de permitir que o aluno também fale e possa demonstrar seus conhecimentos. **OBJETIVOS** Este trabalho teve como objetivo identificar e analisar, por meio de levantamento bibliográfico, artigos científicos que tratem de atividades lúdicas e sobre a importância do brincar na aprendizagem de crianças.

**METODOLOGIA** Este trabalho é o resultado de um levantamento bibliográfico em periódicos brasileiros especializados em Ensino de Ciências, com Qualis A, B1 e B2 em educação, no período de 2008 a 2018. São eles: Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia, Investigações em Ensino de Ciências, Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, Experiências em Ensino de Ciências e Caderno Brasileiro de Ensino de Física. Os artigos deveriam versar sobre a importância do Ensino de Ciências para crianças, além de trazer a aplicação de atividades lúdicas para o desenvolvimento desse conteúdo. **ANÁLISES** Uma sequência didática sobre a cadeia alimentar foi aplicada de forma lúdica para crianças da Educação Infantil no artigo A1. O tema cadeia alimentar também foi tema gerador no artigo A6, porém os conceitos foram trabalhados a partir de jogos. O jogo estimula a observação, atenção e imaginação das crianças, além de contribuir para a expressão oral e escrita. Um projeto de ensino de ciências para crianças foi desenvolvido, no artigo A2, com o objetivo de trabalhar conceitos de Física de forma contextualizada, lúdica e por meio de brincadeiras. Segundo os autores, as crianças se envolveram e o clima de brincadeira ajudou a desmistificar os conceitos básicos da Física. Os artigos A3 e A4 trouxeram propostas de construção de ferramentas pedagógicas. Os projetos visavam a construção de ferramentas lúdicas com a reutilização de matérias recicláveis. O aspecto lúdico nestes trabalhos está na construção dos materiais pedagógicos e em sua utilização para a aprendizagem dos conceitos propostos. A construção destes materiais é interessante, pois permite a participação ativa dos alunos, a investigação, além da colaboração aluno-aluno e aluno-professor. Cabe ressaltar que a simples construção não será suficiente para a aprendizagem se o professor não estiver preparado para desenvolver a aula com objetivos claros. Sem a mediação adequada, as ferramentas não passarão de brinquedos e jogos sem significado. Conceitos de Químicas foram trazidos para o mundo dos anos iniciais por meio de oficinas culinárias no artigo A5. Como no artigo A2, este trabalho também leva novos desafios para o ensino de ciências para crianças, pois tanto a Física como a Química são vistas com muito preconceito pela maioria da população. Trabalhar estes conceitos de forma lúdica, prática e investigativa, contextualizando com a

<sup>1</sup> Secretaria de Estado de Educação do DF -SEEDF, lbf.souza@gmail.com

realidade permite aos alunos, desde os primeiros anos na escola, ter contato com conceitos importantes que farão parte de toda sua vida e ao serem trabalhados futuramente poderão ser melhor compreendidos, por não serem algo tão estranho a sua realidade. Para este trabalho consideramos como brincadeira um comportamento espontâneo, enquanto o jogo segue regras preestabelecidas, aceitas pelos participantes. As atividades desenvolvidas nos artigos A1, A2, A4 e A6 permitiram tanto as brincadeiras, quanto os jogos, possibilitando atividades lúdicas que no contexto escolar também possuem um objetivo pedagógico. No artigo A3 a construção da ferramenta pedagógica pode ser considerada uma brincadeira com objetivo pedagógica e no artigo A5 a produção de pães e bolos e a criação de hipóteses, explicações e justificativas para os resultados é um jogo com objetivos pedagógicos bem definidos. **CONCLUSÃO** As atividades desenvolvidas desafiaram as crianças ao permitir que elas participassem de todo o processo, construindo materiais didáticos, prevendo resultados, simulando situações problema, elaborando hipóteses, além de refletir sobre situações cotidianas. A ludicidade associada a estratégias pedagógicas pode ser uma importante ferramenta para promover o ensino de ciências para crianças. A maioria dos trabalhos considera que atividades lúdicas favorecem a criatividade, o raciocínio, a argumentação e a cooperação entre os envolvidos na compreensão de resolução de problemas.

**PALAVRAS-CHAVE:** ensino de ciências, ludicidade, crianças, brincar