



APRENDENDO SOBRE CAULES COM JOGOS LÚDICOS: Uma experiência para o 5º ano do Ensino Fundamental

Ricardo A. PAIVA¹; Gabriela A.V. B. MARTINS²; Orlando D. CRUZ³; Sueli M. P. de OLIVEIRA⁴; Karina Lucas B. Lopes MATTOS⁵; Juliana C. dos SANTOS⁶

RESUMO

Este relato de experiência apresenta uma atividade de extensão desenvolvida no curso de Ciências Biológicas-Licenciatura do IFSULDEMINAS Campus Muzambinho, no dia em 05 de dezembro de 2024, que teve como objetivo principal desenvolver e aplicar um jogo didático (Jogo da Memória), para ensinar de forma lúdica o tema Caule para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, visando promover a aprendizagem sobre o tema e que também atendessem a alunos com deficiência cognitiva. Os jogos lúdicos representam metodologias valiosas nos processos de ensino-aprendizagem, sendo alternativas eficazes para ajudar os alunos a construir conhecimento. Brincadeiras e jogos têm conquistado cada vez mais espaço e relevância nas práticas educacionais voltadas às crianças e adolescentes. A atividade lúdica, manifestada por meio de jogos, brinquedos ou brincadeiras, desempenha um papel crucial na educação escolar e na formação humana. Concluímos que a aplicação do Jogo da Memória foi eficaz para promover a aprendizagem de forma lúdica e estimular a memória.

Palavras-chave:

Jogos didáticos; Educação inclusiva; Jogo da memória.

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Almeida *et al.* (2021, p. 2), jogos educativos podem ser desenvolvidos e criados de diversas maneiras, mas certas etapas são essenciais para o sucesso. Primeiro, é importante definir um tema específico, como a nossa escolha pelo tema Caules. Deve-se considerar o que o discente já sabe sobre o assunto, ou o que não sabe. Os professores devem explicar do que se trata o jogo e definir sistematicamente os passos. Além disso, é importante que a atividade apresente níveis progressivos de dificuldade, e o professor aguarde as perguntas que serão feitas para orientar a atividade. É bom decidir quando se trabalha em pequenos grupos ou duplas durante o jogo. Individualizar os critérios de avaliação e registrar a participação de cada aluno ajuda a garantir que os jogos sejam uma ferramenta eficaz no processo de ensino-aprendizagem.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) n. 9.394/1996 (Brasil, 1996) estabelece que as instituições de ensino adotem modelos que aproximem os alunos da realidade em que vivem, com o objetivo de fazer com que os estudantes reflitam sobre o mundo ao seu redor, desenvolvam um pensamento crítico e busquem formas de melhorar o ambiente no qual estão

¹ Discente Ciências Biológicas-Licenciatura – Campus Muzambinho. E-mail: ricardopaiva920@gmail.com.

² Discente Ciências Biológicas-Licenciatura – Campus Muzambinho. E-mail: martinsgabriela110@gmail.com.

³ Discente Ciências Biológicas-Licenciatura – Campus Muzambinho. E-mail: enforlando@gmail.com.

⁴ Orientadora, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho E-mail: sueli.machado@muz.ifsuldeminas.edu.br.

⁵ Orientadora, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho E-mail: karina.mattos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

⁶ Orientadora, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho E-mail: juliana.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

inseridos. (ALMEIDA *et al.*, 2021, p. 2).

A educação inclusiva é baseada em princípios políticos, culturais, sociais e pedagógicos, sendo um direito que respeita e valoriza a diversidade humana. No entanto, percebe-se que a falta de adaptação adequada dos conteúdos e atividades dificulta o atendimento das diferentes necessidades educacionais das pessoas com deficiência. (AFFONSO, 2023, p. 1).

A realização de um estudo para investigar o papel do jogo na inclusão de alunos com necessidades educativas especiais abriu diversas oportunidades para pesquisas nessa área, envolvendo o lúdico como parte essencial do ser humano. (NUNES *et al.*, 2006, p. 31).

Este trabalho tem como objetivo construir e aplicar um jogo didático (Jogo da Memória), para ensinar de forma lúdica o tema Caule a alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, visando promover a aprendizagem e a inclusão de possíveis alunos com deficiência cognitiva.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Para este estudo, utilizamos um Jogo da Memória que foi confeccionado pela equipe em papelão, com figuras coladas e encapadas com a cor verde. Foram produzidos dois tipos de jogo: um mais simples e outro mais complexo. Também levamos diferentes caules, como tronco de cana-de-açúcar e bambu, para explicar suas funções e estruturas. O ensino foi complementado com cartazes para demonstrar de forma simples o funcionamento do caule e foram distribuídos panfletos com explicações detalhadas sobre suas características. Na Figura 1 pode-se ver os momentos da explicação e do jogo propriamente dito, que mostra os alunos interessados e engajados no jogo.

Figura 1. Explicação, desenvolvimento e participação discente.



Fonte: Os autores (2024).

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo da memória sobre caules trouxe resultados positivos. A maioria dos alunos demonstrou grande interesse e entusiasmo durante a atividade ao descobrir o nome das espécies, evidenciando que o formato lúdico incentivou a participação ativa e a interação entre os

colegas. Em termos de aprendizagem, os alunos conseguiram identificar os variados tipos de caules.

Os resultados evidenciaram impacto positivo no processo de ensino e aprendizagem ao se utilizar atividades com material lúdico. Percebemos que a maioria dos alunos participou com interesse e curiosidade, principalmente no jogo da memória que instigou a participação ativa deles.

O momento em que os alunos descobriram os nomes das espécies dos diferentes tipos de caules de uma forma divertida e dinâmica através do jogo, possibilitou um aprendizado mais atrativo e inclusivo. Os alunos também coloriram os panfletos sem pedirmos para que o fizessem, isso demonstrou que tal atividade estimulou os discentes a serem mais participativos. No aspecto cognitivo pudemos perceber que as habilidades de memória e de concentração dos alunos foram bastante estimuladas, principalmente durante o jogo da memória, e durante a leitura dos panfletos que explicavam os diferentes tipos de caules. A revisão das cartas antes do jogo possivelmente ajudou a reforçar o que já sabiam até então, enquanto a atenção exigida para as associações corretas das cartas pode contribuir no desenvolvimento das capacidades de atenção e memorização para reter os conteúdos.

O projeto não foi de longo prazo, entretanto, essas considerações apontam para o potencial que atividades lúdicas como esta têm possivelmente grande capacidade para o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Além disso, a dinâmica do jogo possibilitou a socialização entre os alunos dentro do ambiente escolar, já que a escola além de promover a educação promove a socialização dos alunos, o que é fundamental no processo de formação. Ao interagirem entre si durante a realização do jogo, os alunos trabalharam de forma cooperativa.

O ambiente descontraído e a troca de ideias entre os alunos possibilitou respeito mútuo, positivo e formador, no que tange a educação, que colabora na construção da relação interpessoal dos alunos. Esses resultados destacam a importância da inserção dos jogos lúdicos associados ao conteúdo disciplinar no processo educativo, não apenas como uma forma de facilitar o aprendizado, mas também para promover o desenvolvimento emocional e social dos estudantes.

5. CONCLUSÃO

Realizar este trabalho de extensão sobre os caules para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental foi uma experiência muito positiva. O Jogo da Memória construído e aplicado ajudou os alunos a entenderem melhor os tipos de caules e despertou o interesse e a curiosidade pelo tema. Apesar de não ter aluno com deficiência cognitiva na turma, verificamos que o aprendizado se torna mais eficaz e significativo quando está ligado ao lúdico e à realidade. Foi gratificante ver o engajamento dos alunos e perceber como o conhecimento pode ser construído de forma simples e eficiente.

REFERÊNCIAS

AFFONSO, E. M. A. **A escuta do olhar**: um guia para adaptação de jogos inclusivos para surdos na disciplina de Ciências Naturais. 2021. 136 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Diversidade e Inclusão)-Instituto de Biologia, Universidade Federal Fluminense, Niteroi, 2021. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFF-2_03f968c872d14d21da4fac28197d2d84. Acesso em: 14 dez. 2024.

ALMEIDA, F. S.; DE OLIVEIRA, P. B.; DOS REIS, D.A. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: Revisão integrativa. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 4, p. e41210414309-e41210414309, 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/rsd/article/download/14309/12833/186858>. Acesso em: 14 dez. 2024.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 20 dez. 2024.

NUNES, A. L. R.; LEMOS H. D. D.; MENDES R. C. O papel do jogo no processo de inclusão de crianças com necessidades educativas especiais: alternativas no cotidiano escolar. **Revista Ponto de Vista**, n. 8, p. 19-30. Florianópolis. 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/pontodevista/article/view/1095>. Acesso em: 14 dez. 2024.