

V SEMINÁRIO DE ESTÁGIO DA UPE
UPE CAMPUS MATA NORTE – PERNAMBUCO
11 a 13 de junho de 2025

UTILIZANDO O LÚDICO PARA APRENDIZAGEM DE CONCEITOS E ORGANELAS CELULARES

Arabela Caroline Silva de Santana¹
Rayssa Fernanda Sousa Gomes²
Gleyce Barbosa (Supervisor)³
Ana Neto (Professor do Componente)⁴

Resumo

A utilização de atividades lúdicas possibilita a aprendizagem dos conceitos de ciências de uma forma descontraída e estimula a criatividade. Este trabalho representa um relato de uma intervenção realizada no âmbito do estágio supervisionado II. O objetivo foi estimular a participação dos estudantes da turma de 7º ano A e contribuir no processo de compreensão do conteúdo de células, através do uso da ludicidade. Lemke (2002) argumenta que aprender ciências envolve a articulação de diversos sistemas semióticos, o que exige do educador a utilização de diferentes formas de mediação do conhecimento. Esta intervenção se desenvolveu em quatro etapas principais, sendo: sondagem, aula expositiva, atividades lúdicas através de jogo da memória e cartazes interativos e questionário final. As etapas possibilitaram a compreensão do ambiente escolar e das diversas formas pelas quais o ensino pode ser conduzido até o nível do ensino fundamental, sem que seja necessariamente limitado ao método tradicional, que utiliza quadro e piloto. Através das sondagens inicial e final evidencia-se que a intervenção foi eficaz para os alunos que participaram dos três momentos consecutivos, destacando a importância do estágio de observação e ressaltando o valor da intervenção para a comunidade escolar.

Palavras-chave: Ensino de ciências; Ludicidade; Estudo das células.

¹ Universidade de Pernambuco, Licencianda em Ciências Biológicas, arabela.caroline@upe.br

² Universidade de Pernambuco, Licencianda em Ciências Biológicas, rayssa.fernanda@upe.br

³ Escola Municipal Cleto Campelo, Professora supervisora, gleyce137@gmail.com

⁴ Universidade de Pernambuco, Professora do componente curricular, analucia.neto@upe.br

INTRODUÇÃO

O uso do lúdico no ensino de ciências tem se mostrado uma estratégia eficaz para despertar o interesse dos estudantes e facilitar a construção do conhecimento. Ao envolver jogos, experimentos, dramatização e outras atividades interativas, o ensino torna-se mais atrativo e significativo. Segundo Kishimoto (2011), o lúdico não é apenas uma forma de entretenimento, mas um recurso pedagógico essencial que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e emocional dos estudantes. Essa abordagem permite que os alunos se tornem protagonistas do próprio aprendizado, explorando conceitos científicos de maneira mais concreta e prazerosa.

Para Oliveira (2013), ao integrar o lúdico ao processo educativo, o professor cria oportunidades para que os estudantes se envolvam ativamente na aprendizagem, favorecendo a curiosidade, a experimentação e a construção do saber científico. A autora destaca que “as atividades lúdicas, quando bem planejadas, estimulam a criatividade e a capacidade de resolver problemas, aproximando os alunos da realidade científica de forma contextualizada”. Assim, o lúdico se revela como uma ferramenta pedagógica que potencializa o ensino de ciências, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica e eficaz.

A presente intervenção foi realizada com uma turma de 7º ano, composta por 28 alunos de uma escola pública no município de São Lourenço da Mata, ao longo de três encontros, buscou-se aplicar questionários, aula expositiva e atividades lúdicas como forma de ampliar a compreensão dos estudantes. De acordo com Rojo (2012), os multiletramentos “reconhecem a heterogeneidade e a multiplicidade dos sujeitos e das práticas em que eles estão inseridos” permitindo que os estudantes estabeleçam conexões mais significativas entre o contexto escolar e suas realidades.

A intervenção teve como objetivo central possibilitar que os alunos entendessem o conceito de células e as funções das organelas a partir da articulação entre diferentes métodos e explorando a interatividade, favorecendo a construção ativa do conhecimento pelos próprios estudantes.

Metodologia

A metodologia foi baseada nos três momentos pedagógicos de Delizoicov, Angotti e Pernambuco (2002), que se dividem em três etapas: 1- Problematização Inicial - é a etapa fundamental, pois a partir dessa problematização se tem o sentido da proposta de intervenção. Tem como objetivo provocar curiosidade e questionamento por parte dos alunos, os mobilizando acerca do tema. 2- Organização do conhecimento - Nesse momento, sistematiza-se o saber a partir da etapa anterior, para aprofundar e organizar os conceitos em diálogo com os conhecimentos dos estudantes. 3 - Aplicação do conhecimento, onde retoma-se a problematização inicial com base nos conhecimentos sintetizados, onde os alunos devem ser capazes de aplicar o que aprenderam.

Com base nesses momentos, nossa intervenção foi dividida em três partes:

- 1- Questionário inicial: onde os estudantes responderam 6 perguntas com base em seus conhecimentos prévios sobre células;
- 2- Aula expositiva: essa etapa foi desenvolvida através da explanação do conceito do conteúdo de células e suas organelas, trabalhado através de imagens, quadro e piloto e incentivo na interação dos estudantes.
- 3- Atividade lúdica: realização de um jogo da memória e elaboração de cartazes pelos estudantes. A turma foi organizada em três grupos distintos. Inicialmente, cada estudante recebeu duas cartas contendo uma parte de uma organela celular, as quais deveriam ser complementadas com outra carta que descrevesse a função da referida organela. Essas cartas estavam distribuídas entre os colegas, e o objetivo era que os estudantes se reunissem para juntar as peças e identificar qual era a

organela correspondente, apresentando suas descobertas à turma. No total, foram distribuídas 26 cartas entre os 13 estudantes presentes. Após essa atividade, os três grupos ficaram responsáveis pela confecção de um cartaz, cada um representando uma célula específica: célula animal, célula vegetal e célula procariótica. A elaboração dos cartazes foi realizada utilizando recursos disponíveis, como cartolina, lápis de pintar, canetas e cola. Cada grupo recebeu uma cartela com diversos nomes, incluindo os nomes das organelas celulares, com o objetivo de desenhar um ser vivo correspondente à célula designada ao grupo e colar as organelas que recordavam na cartolina, de acordo com a célula escolhida.

4- Questionário final: os alunos responderam outro questionário, a fim de testar a construção do conhecimento durante toda intervenção.

Análise e Discussão

A intervenção proporcionou uma compreensão aprofundada do contexto escolar e do processo de aprendizagem dos estudantes em relação aos conteúdos propostos, adotando diversas abordagens pedagógicas. Inicialmente, utilizou-se um método tradicional, com o uso de quadro e piloto, ampliando posteriormente as estratégias de ensino por meio de atividades lúdicas, como o jogo da memória e a confecção de cartazes. A intervenção mostrou-se eficaz para os alunos que participaram dos três momentos consecutivos: sondagem, aula expositiva e atividades lúdicas, evidenciando um aumento no grau de participação, observado por meio da contribuição em sala de aula, da interação entre os estudantes e dos questionários aplicados.

Considerações

O trabalho realizado nos fez perceber o quanto a prática docente deve atingir a todos os estudantes e para isto, a atividade lúdica torna-se uma aliada. Dessa forma, reforça-se a importância de práticas pedagógicas que valorizam a criatividade, a interação e o uso de múltiplas linguagens no ensino de ciências. Segundo Libâneo (2001, p.) o Estágio Supervisionado nos possibilita conhecer o ambiente escolar e nos propicia a oportunidade de mostrar em que a escola precisa melhorar e como melhorar esse espaço que é tão importante para a formação dos discentes, corroborando para uma formação de qualidade com o objetivo de construir uma educação mais justa, inclusiva e transformadora. Segundo Freire (1996), “ensinar exige comprometimento com a realidade do educando e com a transformação dessa realidade” (p.67). Nesse sentido, o estágio não é apenas um momento de aplicação de técnica pedagógica, mas um processo de envolvimento com o contexto social, político e cultural da escola. Pimenta e Lima (2012), afirmam que o estágio deve ser compreendido como um campo de investigação e intervenção, no qual o licenciando desenvolve uma postura crítica e reflexiva sobre a prática docente. Ao realizar esse exercício constante de análise e ação, o futuro professor fortalece sua identidade profissional e se torna agente ativo na construção de uma educação comprometida com a transformação social.

Agradecimentos

Esta intervenção foi enriquecedora e importantíssima na nossa formação, agradecemos a escola que oportunizou essa experiência e aos que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho, possibilitando a vivência

prática dos conhecimentos adquiridos ao longo da graduação e reforçando a importância o vínculo entre universidade e escola, na construção de uma educação mais significativa e transformadora.

Referências

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A. P.; PERNAMBUCO. M. M. *Ensino de ciências: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2002. Disponível em: [Repositório de Informação Acessível: Ensino de ciências : fundamentos e métodos](#). Acesso em: 12/05/2025

FREIRE, **Paulo**. *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, **Tizuko Morchida**. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

LIBÂNEO, **José Carlos**. *A importância do estágio na formação do educador*. Disponível em: http://www.educaremrevista.ufpr.br/arquivos_17/libaneo.pdf. Acesso em: 31 de maio de 2025.

OLIVEIRA, **Marta Carvalho de**. *Lúdico e aprendizagem: O jogo como recurso didático-pedagógico*. Curitiba: Editora CRV, 2013.

PIMENTA, **Selma Garrido**; LIMA, **Maria Socorro Lucena**. *Estágio e docência: interfaces na formação de professores*. São Paulo: Cortez, 2012.