

## ATIVIDADES LÚDICAS E O ENSINO DE CIÊNCIAS: POSSIBILIDADES DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

Aline Jung Welter<sup>1</sup>

Cassiane Fatima Teikowski<sup>2</sup>

Silvia Cristina Willers Siveris<sup>3</sup>

Rosemar Ayres dos Santos<sup>4</sup>

**Resumo:** Dos problemas/dificuldades enfrentados diariamente em sala de aula, entendemos como um dos maiores a falta de interesse e participação dos estudantes nas atividades relacionadas à aprendizagem. Desse modo, visando buscar novas possibilidades de ensino e aprendizagem para os estudantes do Ensino Médio de uma Escola Pública, na região das Missões, planejamos e desenvolvemos uma atividade de gincana, a qual denominamos de *Gincana do Conhecimento*, que foi organizada pelo PIBID de Física, com colaboração dos PIBIDs Química e Ciências Biológicas e com a área de Ciências da natureza da escola. Objetivamos com esta atividade trabalhar conhecimentos da área das Ciências da Natureza de forma lúdica. Assim, discutir conhecimentos de uma forma diferente, saindo da sala de aula, buscando a interação entre os estudantes e a aprendizagem de conceito. Além disso, ao promover a integração entre as turmas de estudantes, objetivávamos, também, trabalhar outras habilidades como organização, criatividade, espírito de equipe, priorizando o aprendizado dos estudantes por meio de atividades lúdicas, atividades de recreação e esporte. Desse modo, no desenvolvimento da gincana, os estudantes nos surpreenderam mostrando seus dotes culinários em uma prova que deveriam apresentar pratos com alimentos reaproveitados, também, com as apresentações das atividades experimentais trazidas, as quais foram bem explicadas e demonstradas. Além dessas, houveram outras atividades como a coleta de agasalhos e alimentos, atividades essas em que demonstraram que estão preocupados com as pessoas que necessitam de ajuda, pois houve grande participação nessas coletas. E, também, a preocupação com o meio ambiente, coletando as pilhas para o descarte correto. Nessa perspectiva, notamos que o trabalho em equipe é muito mais produtivo, mas para isso todos os participantes precisam estar de acordo, colaborando e participando nas decisões do grupo, estar animados para o trabalho que estão realizando com força e vontade, e principalmente se comprometendo com o grupo ao qual estavam inseridos. Assim, os estudantes, de um modo geral, demonstraram comprometimento, participação e coleguismo, fazendo com que o desenvolvimento da gincana acontecesse de forma satisfatória. Dessa forma, entendemos que necessitamos, também, de novas

---

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Física Licenciatura, UFFS, *Campus Cerro Largo*, Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID Física. [aline.jungwelter@yahoo.com.br](mailto:aline.jungwelter@yahoo.com.br).

<sup>2</sup> Acadêmica do Curso de Física Licenciatura, UFFS, *Campus Cerro Largo*, Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID Física. [cassiteikowski@gmail.com](mailto:cassiteikowski@gmail.com).

<sup>3</sup> Professora da Rede Pública de Ensino. Licenciada em Física. Especialista em instrumentalização para o ensino de Física e Matemática. Supervisora do PIBID Física UFFS/CAPES. [silviasiveris@yahoo.com.br](mailto:silviasiveris@yahoo.com.br).

<sup>4</sup> Professora do Curso de Física Licenciatura, UFFS, *Campus Cerro Largo*. Licenciada em Física. Mestre e Doutora em Educação. Coordenadora do PIBID Física UFFS/CAPES. [roseayres07@gmail.com](mailto:roseayres07@gmail.com).

alternativas que estimulem, agucem a curiosidade dos estudantes pela busca/produção de conhecimentos e uma delas é através do lúdico, de maneira interdisciplinar e divertida, fazendo com que estes saiam da passividade, tornando-se ativos, colaborando com a própria aprendizagem. Consideramos os resultados da gincana satisfatórios, pois percebemos o envolvimento dos estudantes, os quais demonstraram bastante comprometimento com as atividades propostas e a promoção da interação entre a Universidade e a Escola.

**Palavras-chave:** Interação Universidade-Escola. Interdisciplinaridade. Lúdico. PIBID.