

Atividades Lúdicas no Ensino Médio: uma revisão na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações

Playful activities in high school: a review of the Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations

- ¹ Giovanni Miraveti Carriello  
² Antonia Ana de Sousa Marinho 
³ Patrícia Ferreira Santos Guanâbens 

- ¹ Graduado em Química pela Universidade Federal de São Carlos. Instituto Federal de Minas Gerais - Campus Arcos.
² Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Pará e Especialista em Educação Infantil: Docência e Práticas Pedagógicas, também pela Universidade Federal do Pará. Instituto Federal de Minas Gerais - Campus Arcos.
³ Graduada em Ciências Biológicas pelo Centro Universitário do Leste de Minas Gerais, Especialista em Didática e Tecnologia no Ensino Superior pela Faculdade Pitágoras de Ipatinga e Ensino de Ciências e Matemática em Ensino pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Instituto Federal de Minas Gerais - Campus Arcos.

RESUMO

Pesquisas recentes na área de Ensino e Educação indicam que atividades lúdicas são potentes auxiliares para o processo de ensino e aprendizagem, em todos os níveis de educação: da educação infantil à superior. Tendo em vista esse ponto, o presente trabalho registra uma revisão sistemática de dissertações e teses, realizada na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, que analisa a tendência dos trabalhos que envolvem atividades lúdicas no Ensino Médio. As dissertações e teses foram categorizadas quanto à disciplina do Ensino Médio, como também foram levantados os tipos de atividades lúdicas abordados nos trabalhos filtrados. Percebeu-se que as disciplinas de Biologia, Matemática, Física e Química são aquelas que mais apresentaram pesquisas envolvendo atividades lúdicas, sendo que, dentro delas, atividades de jogos de tabuleiros e de tecnologias de informação são as mais recorrentes. Todavia, houve ocorrência de outras atividades, como bingo, jogos de perguntas e respostas e de *role-play game*. Por fim, conclui-se que o uso de recursos lúdicos é comum nas disciplinas de Química, Física, Matemática e Biologia, o que sugere a necessidade de mais pesquisas sobre atividades lúdicas no ensino médio, especialmente em outras disciplinas.

Palavras-chave:

Atividade lúdica. Ensino Médio. Dissertações. Teses.

ABSTRACT

Recent research in the field of Teaching and Education indicates that playful activities are powerful aids in the teaching and learning process at all levels of education, from early childhood to higher education. In light of this point, this paper presents a systematic review of dissertations and theses conducted at the Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations, which analyzes the trend of works involving playful activities in high school education. The dissertations and theses were categorized according to the high school subject, and the types of playful activities addressed in the filtered works were identified. It was observed that the disciplines of Biology, Mathematics, Physics, and Chemistry are the ones that have presented the most research involving playful activities, with board games and information technologies being the most recurrent within them. However, there were also other activities such as bingo, question-and-answer games, and role-play games. In conclusion, it is evident that the use of playful resources is common in the disciplines of Chemistry, Physics, Mathematics, and Biology, which suggests the need for further research on playful activities in high school, especially in other subjects.

Keywords:

Ludic activity. High school. Revision.

1 INTRODUÇÃO

Um dos problemas enfrentados no Brasil em relação à educação, conforme Silva, Mettrau e Barreto (2007), é a falta de estímulo e motivação dos alunos na situação de ensino-aprendizagem. Diante disso, o lúdico pode ser utilizado como mecanismo de estímulo para a situação de ensino-aprendizagem, mas sempre intermediado pelo professor (SILVA, METTRAU; BARRETO, 2007). As vantagens na utilização do recurso lúdico é conseguir cativar o aluno para a situação de aprendizagem, ou seja, após o desenvolvimento de uma aula formal de matemática, por exemplo, o conhecimento apresentado fará mais sentido para o estudante se ele tiver interesse no assunto; do contrário, a situação de ensino-aprendizagem poderá ser superficial e ineficaz. Assim, o ensino lúdico poderá despertar mais interesse e cativar os estudantes, tornando a situação de ensino-aprendizagem eficaz.

Para uma atividade lúdica ser eficaz, a sua aplicação não pode ser mecanizada pelo professor, ou seja, se o ensino lúdico for utilizado de forma que os alunos sejam obrigados a participar, e não estimulados e motivados a isso, não surtirá o efeito desejado (SILVA; METTRAU; BARRETO, 2007). Sendo assim, é essencial que o professor primeiro conheça os alunos para aplicar atividade mais adequada ao perfil da turma. Um exemplo de atividade que tem o potencial de despertar a motivação dos alunos é o jogo, o qual se diferencia dos materiais pedagógicos por ter o aspecto lúdico (PEREIRA, 2021).

A falta de estímulo e motivação dos alunos está presente há anos nas pesquisas de educação brasileiras (CARRIELLO *et al.*, 2022). Devido à pandemia de COVID-19 e ao isolamento social iniciado em 2020, foi adotado o ensino remoto durante esse período. Os professores se depararam com uma realidade na qual não possuíam mais a atenção e presença compulsória do aluno, tendo que elaborar estratégias e propor metodologias que cativassem a atenção dos alunos. Essas mudanças deixaram em evidência os problemas da educação e fizeram com que os professores buscassem, na literatura, ferramentas para suprir tais dificuldades. Após as escolas voltarem à modalidade presencial, tornou-se evidente a importância da aplicação de atividades diversificadas na sala de aula.

A utilização de atividades lúdicas requer planejamento por parte do professor, sendo contraproducente realizar tal atividade no improviso (NETO; MORADILLO, 2016). Sousa *et al.* (2012) afirmam também que o estímulo dos lúdicos conseguem cativar os alunos para a atividade, fazendo com que o processo de aprendizagem se torne efetivo.

No âmbito do Ensino Médio, Pedrosa (2022) registra que, devido às novas características da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como as competências e habilidades, atividades lúdicas podem ser eficazes para que o professor consiga avaliar o conhecimento e o domínio dos alunos de forma eficaz.

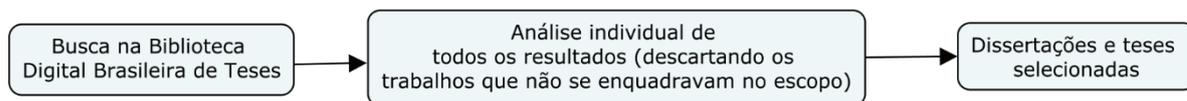
O presente artigo tem como objetivo a realização de uma revisão de dissertações e teses disponíveis na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) que abordam atividades lúdicas, com enfoque em trabalhos desenvolvidos no Ensino Médio.

2 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada em agosto de 2022, consultando-se a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT). Essa plataforma, conforme Dias e Carvalho-Segundo (2021), tem como intuito ser uma ferramenta que facilita a divulgação das dissertações e teses dos programas de Pós-graduação do Brasil, reunindo, em um único local, um repositório das universidades no qual esses trabalhos estão armazenados. Utilizou-se os descritores com os operadores booleanos: "Ludicidade" OR "Atividade Lúdica" OR "Atividades

Lúdicas" OR "Lúdico" AND "Ensino Médio", descartando, para a análise, trabalhos que retornaram em duplicata ou aqueles que não se tratavam de pesquisa envolvendo alguma atividade lúdica no Ensino Médio, mas, porventura, retornaram nas buscas. A figura 1 apresenta, de forma simplificada, um fluxograma da metodologia utilizada.

Figura 1 - Fluxograma para a seleção das dissertações e teses.



Fonte: Elaborados pelos autores.

Como Cazeiro e Lomônaco (2011) e Carneiro (2012) ressaltam, não há consenso na literatura acadêmica sobre a exata definição do que é uma atividade lúdica, fazendo-se necessário evidenciar a definição que se utilizou para a investigação na pesquisa. Por tal, se considerou a definição de atividade lúdica trazida por Carneiro (2012), a qual diz:

A atividade lúdica é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento a quem pratica. São lúdicas as atividades que proporcionam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento (CARNEIRO, 2012, p. 7).

Para análise dos resultados, foram criadas categorias das dissertações e teses selecionadas, as quais foram elaboradas conforme os apontamentos de Carlomagno e Rocha (2016) a partir de uma revisão e sistematização da literatura norte-americana fundadora da área. Resumem-se cinco regras que orientam a etapa de criação e classificação de categorias coerentes de análise: 1. Segundo eles,

a) é preciso existir regras claras sobre os limites e definição de cada categoria; b) as categorias devem ser mutuamente exclusivas (o que está em uma categoria, não pode estar em outra); c) as categorias devem ser homogêneas (não ter coisas muito diferentes entre si, no mesmo grupo); d) é preciso que as categorias esgotem o conteúdo possível (não sobre conteúdos [...] que não se encaixem em alguma categoria); e) é preciso que a classificação seja objetiva, possibilitando a replicação do estudo (CARLOMAGNO; ROCHA, 2016, p. 184) a partir de uma revisão e sistematização da literatura norte-americana fundadora da área. Resumem-se cinco regras que orientam a etapa de criação e classificação de categorias coerentes de análise: 1.

Como critério, determinou-se a disciplina escolar em que o trabalho se desenvolveu. No caso de trabalhos envolvendo mais de uma disciplina, foi categorizado como multidisciplinar. Caso o conteúdo não se enquadrasse em nenhuma disciplina escolar, foi classificado em uma categoria determinada "outros".

As categorias foram analisadas e classificadas quanto ao tipo de atividade lúdica, considerando-se as classificações de Souza e Vianna (2020):

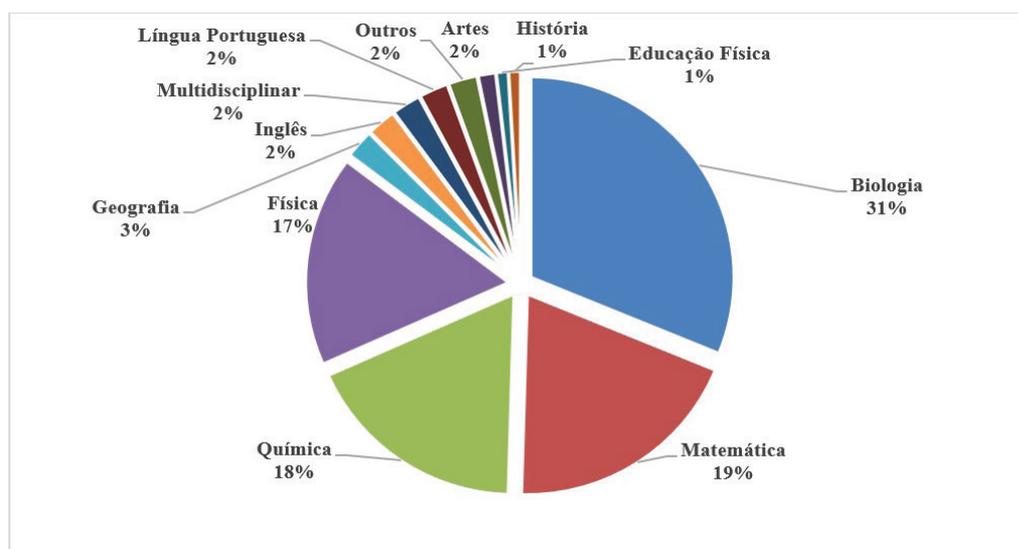
[...] tecnologias digitais da informação e comunicação [...]; jogos de tabuleiro; perguntas e respostas; materiais manipuláveis; história em quadrinhos; experimentação; bingo; jogos de realidade alternativa [...] e diversos outros, em que mais de um tipo de atividade lúdica foi adotada na pesquisa (SOUZA; VIANNA, 2020, p. 12).

Julgou-se necessária a criação da categoria "outro" para quantificar os trabalhos que não se enquadravam nas categorias de Souza e Vianna (2020) e a categoria bingo foi acoplada dentro da categoria de jogos de tabuleiro.

Resultados e Discussão

Após os levantamentos, obtiveram-se 222 trabalhos, os quais foram classificados em 13 categorias, definidas pelas disciplinas comumente utilizadas no ensino médio. A porcentagem de dissertações e teses de cada uma das categorias filtradas a partir dos operadores utilizados estão dispostas na figura 2.

Figura 2 - Quantificação das dissertações e teses selecionados, classificadas por disciplina.



Fonte: Elaborados pelos autores.

Nota-se predominância dos trabalhos de Biologia, Física, Química e Matemática, totalizando 85% com a soma dessas duas categorias. Na tabela 1, há o percentual das disciplinas de Biologia, Química, Física, Matemática e as demais disciplinas por tipo de atividade.

Tabela 1 – Percentual de cada tipo de atividade encontrado nos trabalhos filtrados em Biologia, Química, Física, Matemática e as demais disciplinas.

Tipo de atividade lúdica	TIC	JT	PR	MM	HQ	E	RA	D	O
Disciplina									
Biologia	15%	32%	4%	15%	3%	1%	10%	15%	4%
Química	33%	28%	3%	0%	5%	13%	13%	3%	3%
Física	19%	27%	3%	8%	5%	14%	14%	11%	0%
Matemática	31%	31%	2%	17%	0%	0%	0%	12%	7%
Demais disciplinas	14%	17%	0%	8%	3%	3%	17%	14%	25%

Legenda: TIC = Tecnologias Digitais da Informação. JT = Jogos de tabuleiro. PR = Perguntas e Respostas. MM = Materiais manipuláveis. HQ = História em Quadrinhos. E = Experimentação. RA = Jogos de realidade alternativa. D = Diversos. O = Outros.

Fonte: Elaborados pelos autores.

Conforme a tabela 1, nota-se significativa ocorrência de jogos de tabuleiros, sendo o tipo de atividade lúdica mais recorrente em Biologia e Física; a segunda mais predonmiante, nas categorias de Química e Matemática. Travassos et al. (2021) e Geromino e Gatti (2020) observam que esse tipo

de atividade traz benefícios no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, além de desenvolver habilidades sociais com os participantes. A soma dos resultados da tabela 1, tanto por linha quanto por coluna, nem sempre resulta em 100% devido a questões de arredondamento de algarismos significativos realizados.

Atividades que envolvem tecnologias da informação também se mostraram recorrentes, sendo as mais predominantes em Química e Matemática, atingindo percentuais de 33% e 31%, respectivamente. Essa observação pode ser atribuída aos avanços tecnológicos que a sociedade alcançou nos últimos anos, os quais, de acordo com Souza (2021) entre eles a área educacional. Por esse motivo, as metodologias de ensino precisam estar cada vez mais relacionadas com a tecnologia. Além disso, situações de crise emergenciais (como a atual pandemia de COVID-19, eventualmente chegariam à sala de aula.

Nota-se que as atividades lúdicas classificadas como "outros" apenas foi a mais recorrente nas demais disciplinas, com 25%. Entre as atividades dessa categoria, constatou-se predominância envolvendo atividades musicais, além de trabalhos envolvendo realidade alternativa, comumente atividades *Role Play Game* (RPG) e dramaturgia.

Considerando as quatro disciplinas de maior ocorrência, a experimentação só foi observada nas disciplinas de Ciência de Natureza, excluindo, assim, a matemática.

3 CONCLUSÃO

Conforme levantamento realizado, as pesquisas encontradas em programa de Pós-graduação envolvendo atividades lúdicas no Ensino Médio se centralizam nas áreas de Biologia, Química, Física e Matemática. Nessas disciplinas, observou-se destaque para jogos de tabuleiro e atividades envolvendo tecnologia da informação.

A predominância de trabalhos que apontam o uso de recursos lúdicos nas disciplinas de Química, Física, Matemática e Biologia pode ser um indício de que há necessidade de mais pesquisas envolvendo atividades lúdicas no ensino médio, principalmente em outras disciplinas.

REFERÊNCIAS

CARLOMAGNO, M. C.; ROCHA, L. C. DA. Como criar e classificar categorias para fazer análise de conteúdo: uma questão metodológica. **Revista Eletrônica de Ciência Política**, v. 7, n. 1, 18 jul. 2016.

CARNEIRO, Carla Roberta Teixeira. **A Percepção dos professores sobre a importância da atividade lúdica na Educação Especial**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação na Especialidade em Domínio Cognitivo-Motor)—Lisboa: Escola Superior de Educação João de Deus, 2012.

CARRIELLO, G. M. et al. A utilização do RPG. Maker para o Ensino de Química: uma revisão da literatura. **Revista EducaOnline**, v. 16, n. 1, p. 135–151, 2022.

CAZEIRO, A. P. M.; LOMÔNACO, J. F. B. Formação de conceitos por crianças com paralisia cerebral: um estudo exploratório sobre a influência de atividades lúdicas. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 24, p. 40–50, 2011.

DIAS, T. M. R.; CARVALHO-SEGUNDO, W. L. R. DE. Validação automática dos currículos da plataformaattes à Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). **Páginas a&b: arquivos e bibliotecas**, v. 0, n. 0, p. 164–168, 19 mar. 2021.

NETO, H. DA S. M.; MORADILLO, E. F. DE. O Lúdico no Ensino de Química: Considerações a partir da Psicologia Histórico-Cultural. **Química Nova na Escola**, v. 34, n. 4, p. 360–368, 2016.

PEDROSA, Elaine Pessoa. **A importância do lúdico como ferramenta motivacional nas aulas de biologia no ensino médio**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas). Alagoa Grande: Universidade Federal de Alagoa, 22 jun. 2022.

PEREIRA, J. C. **O ensino de botânica na educação básica: dificuldades e o jogo como alternativa didática**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Biologia)—Sorocaba, São Paulo: Universidade Federal de São Carlos, 1 set. 2021.

SILVA, A.; METTRAU, M.; BARRETO, M. O lúdico no processo de ensino-aprendizagem das ciências. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, v. 88, n. 220, 2007.

SOUSA, E. M. et al. **A importância das atividades lúdicas: uma proposta para o ensino de Ciências**. Anais... **Anais...** Em: CONGRESSO NORTE NORDESTE DE PESQUISA E INOVAÇÃO. 28 ago. 2012. Disponível em: <<https://propi.ifto.edu.br/ocs/index.php/connepi/vii/paper/view/3948>>. Acesso em: 25 set. 2022

SOUZA, B. D. DE; VIANNA, C. A. F. J. Uma revisão sobre as atividades lúdicas no Ensino de Química. **Saberes: Revista interdisciplinar de Filosofia e Educação**, v. 20, n. 1, p. 05–24, 2020.

SOUZA, L. D. DE. Tecnologias Digitais no Ensino de Química: Uma Breve Revisão das Categorias e Ferramentas Disponíveis. **Revista Virtual de Química**, v. 13, n. 3, 29 jun. 2021.

TRAVASSOS, L. E. P. et al. Jogos de tabuleiro na sala de aula. **Boletim Alfenense de Geografia**, v. 1, n. 1, p. 98–109, 27 set. 2021.