IV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS CIÊNCIAS AGRÁRIAS COINTER - PDVAgro 2019

CONTRIBUIÇÕES DO JOGO DIDÁTICO PARA DESPERTAR O INTERESSE DE ESTUDANTES PARA AS CIÊNCIAS AGRÁRIAS

CONTRIBUCIONES DEL JUEGO DIDÁCTICO PARA DESPERTAR EL INTERÉS DE ESTUDIANTES PARA LAS CIENCIAS AGRARIAS

CONTRIBUTIONS OF THE DIDACTIC GAME TO AWAKEN THE INTEREST OF STUDENTS FOR THE AGRARIAN SCIENCES

Apresentação: Comunicação Oral

SANTANA, P. M¹; CARVALHO, M. P²; GOUVEA, M. S³; SUSZEK, G⁴

DOI: <https://doi.org/10.31692/2526-7701.IVCOINTERPDVAgro.2019.0188>

Resumo

Este estudo científico tem como objetivo analisar a contribuição do jogo didático como recurso pedagógico capaz de despertar o interesse de estudantes para os cursos de Ciências Agrárias. Para tanto, foram elaborados três jogos didáticos, estilo dominó, relacionados às áreas Zootécnica, Engenharia Agrícola e Fruticultura. No processo de elaboração dos materiais, considerou-se as características e especificidades do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul - IFMS *campus* localizado na cidade de Nova Andradina, a 300 quilômetros de Campo Grande, capital do estado de Mato Grosso do Sul - MS. Na fundamentação teórica deste manuscrito, recorreu-se a pesquisas científicas aplicadas que verificam a importância do lúdico no âmbito da Educação Básica regular (HUIZINGA, 2000; MIRANDA, 2002; KISHIMOTO, 2017), da Educação Científica e Tecnológica (JORGE, 2017; PEIXE, 2014) e da Educação Superior, especificamente, trabalhos realizados nas Ciências Agrárias (FUJIWARA; MARQUES, 2017; PEREIRA JUNIOR, 2014), entre outros. A metodologia consistiu na elaboração dos recursos lúdicos, de acordo com as áreas citadas, uso do material em uma ação extensionista do Programa Despertando Vocações para as Ciências Agrárias - PDV Agro, promovido pela Pró-Reitoria de Extensão do IFMS, em uma escola da Rede Municipal de Educação de Nova Andradina e, por fim, aplicação de um questionário composto por 4 questões de múltiplas escolhas via formulário Google. Os resultados revelaram que esse material contribui para que os estudantes participantes conheçam, compreendam e

¹ Bacharel em Agronomia, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul - IFMS, e-mail: pamela.18melquiades@gmail.com

² Letras, Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul - UEMS, e-mail: marcio.carvalho@ifms.edu.br

³ Técnico em Agropecuária integrado, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul - IFMS, e-mail: marisa.gouvea@novaandradina.org

⁴ Doutora, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul - IFMS, e-mail: grazieli.suszek@ifms.edu.br

sintam-se motivados para estudar algum curso das áreas de ciências agrárias. Com base nesses resultados, conclui-se que o recurso lúdico é um dos recursos que a instituição pode usar no processo de divulgação de seus cursos.

Palavras-Chave: Aprendizagem significativa, Integração, Ludicidade.

Resumen

Este estudio científico tiene como objetivo analizar la contribución del juego didáctico como un recurso pedagógico capaz de despertar el interés de los estudiantes para los cursos de Ciencias Agrarias. Para ello, se elaboraron tres juegos didácticos, al estilo dominó, relacionados con las áreas Zootécnica, Ingeniería Agrícola y Fruticultura. En el proceso de elaboración de materiales, se consideró las características y especificidades del *Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul* - IFMS campus, situado en la ciudad de Nova Andradina, a 300 kilómetros de Campo Grande, capital del estado de *Mato Grosso do Sul* - MS. En la base teórica de este manuscrito, se buscó investigaciones científicas aplicadas que verifican la importancia de lo lúdico en el contexto de la educación básica regular (HUIZINGA, 2000; MIRANDA, 2002; KISHIMOTO, 2017), de educación científica y tecnológica (JORGE, 2017; PEIXE, 2014), y la educación superior, específicamente, estudio llevado a cabo en las Ciencias Agrarias (FUJIWARA; MARQUES, 2017; PEREIRA JUNIOR, 2014), entre otros. La metodología consistió en la elaboración de los recursos lúdicos, de acuerdo con las áreas mencionadas, el uso del material en una acción de extensión del *Programa Despertando Vocações para as Ciências Agrárias* - Pdv Agro, promovido por la *Pró-Reitoria de Extensão* del IFMS, en una escuela de la *Rede Municipal de Educação de Nova Andradina* y, por último, la aplicación de un cuestionario compuesto por 4 preguntas de múltiples opciones a través del formulario de Google. Los resultados revelaron que este material contribuye que los estudiantes participantes conozcan, entiendan y se sientan motivados para estudiar algunos cursos en las áreas de las Ciencias Agrarias. Sobre la base de estos resultados, se concluye que lo lúdico es uno de los recursos que la institución puede utilizar en el proceso de difusión de sus cursos.

Palabras Clave: Aprendizaje significativo, Integración, Juego lúdico.

Abstract

This scientific study aims to analyze the contribution of the didactic game as a pedagogical resource capable of arousing the interest of students for the Agrarian Sciences courses. To this end, three didactic games, domino style, related to the areas Zootechnics, Agricultural Engineering and Fruticulture were elaborated. In the process of material elaboration was considered, the characteristics and specificities of the *Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul* - IFMS campus, located in the city of Nova Andradina. 300 miles from Campo Grande, capital of the state of *Mato Grosso do Sul* - MS. In the theoretical foundation of this manuscript, resorted to applied scientific research that verifies the importance of the ludic in the context of regular basic education (HUIZINGA, 2000; MIRANDA, 2002; KISHIMOTO, 2017), of scientific and technological education (JORGE, 2017; PEIXE, 2014) and higher education, specifically, works carried out in the Agrarian Sciences (FUJIWARA; MARQUES, 2017; PEREIRA JUNIOR, 2014), among others. The methodology consisted in the elaboration of the ludic resources, according to the aforementioned areas, use of the material in an extensionist action of *Programa Despertando Vocações para as Ciências Agrárias* - Pdv Agro, promoted by the *Pró-Reitoria de Extensão* of IFMS, in a school of *Rede Municipal de*

Educação de Nova Andradina. And, finally, applying a questionnaire consisting of 4 questions of multiple choices via the Google form. The results revealed that this material contributes for participating students to know, understand and feel motivated to study some course in the areas of agrarian sciences. Based on these results, it is concluded that the Ludic resource is one of the resources that the institution can use in the process of disseminating their courses

Keywords: Meaningful learning, Integration, Playful game.

Introdução

Este artigo apresenta resultados parciais de um projeto de extensão aprovado no Programa Despertando Vocações para as Ciências Agrárias - PDV Agro, por meio do Edital nº 049/2019 da Pró-reitoria de Extensão do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul - PROEX/IFMS, intitulado “Uso de jogos lúdicos como estratégia para despertar o interesse para os cursos das áreas de Ciências Agrárias - IFMS Nova Andradina-MS”.

Segundo Jorge *et al* (2018), o processo de ensino e aprendizagem se torna mais relevante para o aprendiz quando se relaciona com experiências vivenciadas a partir de seu entorno. No entanto, em contextos urbanos, às vezes, os aprendizes têm pouco contato com atividades desempenhadas nas Ciências Agrárias. Além disso, a falta de materiais didáticos específicos na escola pode fazer com que o assunto seja explorado de maneira artificial, despertando pouco interesse no aprendiz.

No intuito de preencher essa lacuna e considerando as características agrícolas do estado do MS, do município de Nova Andradina e aliado ao perfil dos cursos de Ciências Agrárias do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul- IFMS *campus* Nova Andradina, os integrantes do Projeto de Extensão mencionado anteriormente, elaboraram jogos didáticos relacionados a três áreas, a saber; Zootécnica, Engenharia Agrícola e Fruticultura. Após a produção, os materiais foram aplicados em uma turma composta por 13 estudantes do 9º ano de uma escola pertencente à Rede Municipal de Educação no referido município.

A produção e o uso de jogos didáticos em uma oficina de extensão foram motivados pela escassez de material de apoio didático relacionado ao contexto regional e local, pela oportunidade de fazer com que o público participante conheça e tenha interesse nas pesquisas e estudos na área das Ciências Agrárias. Vale mencionar que mesmo na era digital, a ludicidade não foi deixada de lado, pelo contrário, sempre esteve presente na sociedade, o que mudou, com o passar do tempo, foi a perspectiva; ora adulta ora infantil (CASAGRANDE, 2019).

No que diz respeito ao vocábulo lúdico, a sua origem vem da Língua Latina *Ludus* que significa brincar, porém, é preciso considerar que um mesmo jogo pode apresentar muitas variações, visto que esse recurso traz consigo aspectos sociais e culturais (KISHIMOTO, 2017) e o seu uso não se limita a um público específico (PEIXE *et al* 2017).

Diante do exposto, este estudo científico buscou analisar a contribuição do jogo didático como recurso pedagógico capaz de despertar o interesse de estudantes para os cursos de Ciências Agrárias, por meio da observação do uso do material e da aplicação de um questionário composto por 4 questões.

Fundamentação Teórica

De acordo com Huizinga (2008), a atividade lúdica não é exclusiva dos seres humanos, basta observar os animais quando estão brincando, respeitam determinadas regras como, por exemplo, não morder com violência e fingem que estão zangados. Nessa ação, é possível perceber um instituto de imitação que se relaciona com uma atividade desenvolvida pelos adultos.

De forma semelhante, percebe-se que no mundo humano, o jogo não é uma ação forçada, pelo contrário, quando um participante responde sim à seguinte pergunta: Vamos jogar? sabe que há determinadas regras que deverão ser cumpridas, assim, nos momentos iniciais de uma atividade lúdica, os participantes naturalmente procuram entender, compreender e saber o objetivo do jogo, pois normalmente se relaciona com uma atividade específica e muitas vezes possui uma função social (HUIZINGA, 2008).

Em consonância com o autor, este estudo recorreu a um material produzido para uma situação específica; contextualizar por meio de jogos didáticos, estilo dominó, as áreas Zootécnica, Engenharia Agrícola e Fruticultura. A esse respeito, Pereira Junior *et al* (2014) argumentam que o jogo proporciona assimilação da realidade, adaptando a situação ao ambiente em que a atividade é desenvolvida, desperta a curiosidade para conhecer mais o assunto e com esse recurso, é possível transmitir conteúdos complexos de forma descontraída.

Ao dissertar sobre o assunto, Fujiwara e Marques (2017) verificaram que o uso do jogo didático nos cursos de Engenharia Agrônômica e Florestal apresentou resultados favoráveis, capazes de envolver os participantes com o conteúdo, reforçar os conhecimentos pré-adquiridos, promover uma mudança na dinâmica da aula e estimular a concentração no decorrer da atividade.

No âmbito da Educação Básica, materiais lúdicos têm-se demonstrado ser relevantes para aprendizagem de vários assuntos. Miranda (2002) explica que os jogos despertam, injetam alegria, ânimo e entusiasmo. Acrescenta que há uma participação ativa dos jogadores, logo, com a não utilização de jogos didáticos faz com que a escola deixe de ofertar uma educação criativa, interacional e participativa.

Ao propor uma ação extensionista de educação socioambiental, Peixe *et al* (2017) recorreram à produção de materiais lúdico residuais, visto que é possível explorar tanto ludicidade como a posicionamento crítico dos participantes e acrescentam que:

Quando se trata de materiais lúdicos, brinquedos ou brincadeiras, vale considerar que esses elementos não podem ser limitados apenas ao âmbito da infância, considerando que vão muito além dessa etapa, uma vez que apresentam relação direta com o universo cultural da humanidade (PEIXE *et al* 2017, p. 444).

Devido a esses pontos favoráveis, usar materiais lúdicos produzidos a partir da análise cotidiano das Ciências Agrárias e da perspectiva dos acadêmicos do IFMS *campus* Nova Andradina pode auxiliar no processo de conhecimento e compreensão dos cursos da área mencionada, ao mesmo tempo que, abre espaço para um espaço para abordar as pesquisas e estudos da área em um ambiente mais participativo, descontraído e motivador.

Quando um conteúdo é apresentado de forma espontânea em um ambiente em que todos estão envolvidos com o assunto, há um favorecimento da aprendizagem, uma vez que se estabelece uma relação de cooperação e engajamento (FUJIWARA; MARQUES, 2017).

A contribuição significativa do jogo didático para aprendizagem, segundo Almeida (2013), acontece quando o docente inclui a utilização desse recurso, juntamente com o desenvolvimento de um conteúdo, considerando algumas variáveis como, o nível de complexidade do jogo, a matéria a ser ministrada, o tempo para a atividade lúdica e a faixa etária dos aprendizes.

Do mesmo modo, é importante organizar a sala de aula, agrupar as carteiras, colocar cartazes nas paredes com o objetivo e as regras do jogo. Essas estratégias ajudam os estudantes no envolvimento da atividade, vão perceber que se trata de prática educativa vinculada a uma ação pedagógica. Ao defender uma pedagogia lúdica, Rau (2012, p. 28) acrescenta que “a ludicidade tem como característica lidar com as sensações e por isso traz à tona sentimentos de alegria, companheirismo e cooperação”.

Por ser um material que abre espaço para uma ampla possibilidade de desenvolver

práticas pedagógicas vinculadas a um objetivo proposto, julgou-se relevante usá-lo como uma ferramenta para apresentar as áreas das Ciências Agrárias do IFMS *campus* Nova Andradina, visto que promove o envolvimento dos participantes (FUJIWARA; MARQUES, 2017).

Metodologia

O *locus* do estudo é o *campus* do IFMS, a 23 quilômetros da cidade de Nova Andradina. Trata-se de uma unidade de ensino localizada na zona rural que iniciou suas atividades no ano de 2010. Na área das Ciências Agrárias, a instituição conta com os seguintes cursos: um Técnico em Agropecuária integrado ao Ensino Médio; um técnico subsequente de nível médio: Zootecnia; Tecnologia em Produção de Grãos e Bacharelado em Agronomia (IFMS, 2015).

A elaboração dos materiais lúdicos teve com duas fases; na primeira foram selecionadas as áreas que o jogo ia contemplar, considerando o perfil dos cursos do IFMS *campus* Nova Andradina e as atividades mais desempenhadas na agricultura regional e local. Dessa forma, definiu-se três grandes áreas, a saber: Zootécnica, Engenharia Agrícola e Fruticultura, portanto, foram elaborados 3 jogos didáticos.

A segunda fase consistiu em selecionar fotos em consonância com o campo de atuação da área. As imagens presentes nos jogos didáticos foram selecionadas em um *site* que disponibiliza imagens com alta resolução de forma gratuita⁵. A seguir, apresenta-se parte de um jogo didático, destinado ao conhecimento das atividades realizadas na área Zootécnica.

⁵ Trata-se de um banco de imagens gratuito, no entanto, há possibilidade de o usuário adquirir a versão *premium*. Para a produção das peças apresentadas, foram disponibilizadas aos alunos a versão completa. Disponível em: <<https://www.freepik.com/home>>. Acesso em 15 out. 2019.

Fonte: Material didático construído pelos autores (2019).

Cada jogo didático possui 28 peças, com as seguintes dimensões; 8 centímetros de altura e 4 centímetros largura. Na parte superior, há uma imagem relacionada a um contexto sobre uma área selecionada no estudo, a saber; Zootécnica, Engenharia Agrícola ou Fruticultura e , na parte inferior, há um nome que se conecta a uma imagem de outra peça.

A exposição dos cursos da área das Ciências Agrárias aconteceu em uma turma do 9º ano composta por 13 estudantes de uma escola da Rede Municipal de Educação da cidade de Nova Andradina, foi apresentado pela bolsista Pamela Melquiades Santana, acadêmica do curso de Agronomia do IFMS. Ressalta-se que este recorte do projeto teve, basicamente, duas fases. Na primeira, foram elaborados jogos didáticos e na segunda a aplicação os materiais juntamente com a apresentação dos cursos. As imagens a seguir mostram em a) apresentação da bolsista e em b) o público alvo participante recebendo orientações de um docente membro da equipe do projeto de extensão.

a)

b)

Fonte: O autores (2019)

Antes do início da partida do jogo, a sala de aula foi organizada; as carteiras foram reunidas em grupo de 4, a acadêmica explicou as regras do jogo didático, comentou que as peças haviam sido elaboradas de acordo a partir do contexto das Ciências Agrárias, de modo que os alunos pudessem conhecer um pouco mais sobre esse campo de atuação.

Em seguida, os próprios membros de cada equipe realizaram um sorteio ou decidiam quem iria iniciar a partida. Destaca-se que não havia uma peça específica, mas os participantes teriam que saber o nome da imagem ou o significado da palavra que estava escrito peça. Quando um jogador tinha a peça que correspondia à imagem ou à palavra, passa a vez para o próximo participante.

Algumas dúvidas surgiram nas primeiras rodadas do jogo didático, no entanto, logo os participantes aprenderam os nomes e as imagens do material construído, jogaram várias partidas, somente pararam porque os oficinairos pediram.

A próxima etapa constituiu na aplicação de um questionário, via Formulário Google, composto por quatro questões, a saber; a) Com o jogo didático é possível conhecer sobre a área de atuação das Ciências Agrárias?; b) O jogo didático auxilia na compreensão da área de atuação das Ciências Agrárias?; c) Você sentiu motivado em estudar algum curso relacionado à área das Ciências Agrárias? e d) O jogo didático contribui para a interação na sala de aula sobre o assunto em questão?.

Dessa forma, foi possível coletar alguns dados sobre o desempenho desse recurso didático em uma turma de um escola da rede municipal da cidade de Nova Andradina, conforme já mencionado. Os resultados serão apresentados, a seguir, na seção de análise dos dados.

Resultados e Discussão

Nesta seção apresentam-se os dados obtidos na aplicação de três jogos didáticos no estilo de um dominó, contendo imagens e palavras. Em seguida, analisam-se os resultados da ação extensionista por meio da aplicação de um questionário composto quatro questões de múltiplas escolhas com as seguintes possibilidades de respostas; sim, não e talvez.

O gráfico 1, refere-se à possibilidade de conhecer a área de atuação das Ciências Agrárias, recorrendo a um jogo didático.

Gráfico 1- Com o jogo didático é possível conhecer a área de atuação das Ciências Agrárias?

Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de um questionário (2019).

De acordo com os dados do gráfico 1, todos os participantes da ação extensionista responderam que é possível conhecer as áreas de atuação das Ciências Agrárias, por meio de um recurso lúdico. Esse resultado vem ao encontro da hipótese inicial levantada de que é possível usar um recurso lúdico para despertar, no aprendiz, o interesse por conhecer uma determinada área do conhecimento, nesse caso a área das Ciências Agrárias.

Destaca-se que, ao analisar a interação entre os estudantes, notou-se que o recurso lúdico despertou a curiosidade dos participantes. Antes do início da primeira partida, olharam todos as peças, com curiosidade, realizaram questionamentos e comentaram com os demais membros da equipe. Diante desse fato, Casagrande (2019) comenta que mesmo na era digital o lúdico não foi deixado de lado, Kishimoto (2017) argumenta que há aspectos sociais e culturais e que,

portanto o jogo didático não se limita a um público específico (PEIXE *et al* 2017). O gráfico 2 apresenta resultados obtidos sobre a compreensão da área de atuação das Ciências Agrárias.

Gráfico 2- O jogo didático auxilia na compreensão da área de atuação das Ciências Agrárias?

Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de um questionário (2019).

Analisando as respostas obtidas 69,2% dos participantes disseram que sim, com o jogo é possível compreender a área de atuação das Ciências Agrárias e 30,8% responderam que talvez, é importante mencionar que nenhum estudante respondeu que o jogo didático não contribui, portanto, para este estudo os resultados mostraram relevantes. A esse respeito Pereira Junior *et al* (2014) explicam que trabalhos realizados com jogos didáticos no ensino de Ciências Agrárias vem apresentado bons resultados, despertam emoção, proporcionam um engajamentos dos aprendizes e tornam o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico.

Analisando o perfil do IFMS *campus* Nova Andradina e as oportunidades de levar mais materiais lúdicos para a comunidade local e assim despertar o interesse de estudantes, tem-se, na área da educação lúdica, a possibilidade de criar, futuramente, uma “Ludoteca de Jogos para Fins Específicos”. Dessa forma, o estudo estará contribuindo para a melhoria da educação; incentivando a pesquisa aplicada no processo de produção de jogos e na extensão, na aplicação dos recursos lúdicos construídos.

É importante ressaltar que o processo de elaboração de um jogo didático tem-se demonstrado relevante para a compreensão de conteúdos complexos nos cursos de Ciências

Agrárias (FUJIWARA; MARQUES, 2017), poucos explorados em manuais didáticos (JORGE, 2019). Esses recursos podem ser usados para introduzir um novo conteúdo, durante uma sequência planejada pelo docente como atividade bem como final de uma atividade para reforçar o conteúdo compreendido (ALMEIDA, 2013; FUJIWARA & MARQUES, 2017).

No gráfico a seguir, apresentam-se os resultados sobre a motivação que os participantes em frequentar um curso relacionado às Ciências Agrárias.

Gráfico 3- Você sentiu motivado em estudar algum curso relacionado as áreas das Ciências Agrárias?

Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de um questionário (2019).

De acordo com os dados no terceiro gráfico, 91% dos participantes responderam que o uso do jogo didático contribui para despertar a motivação em estudar algum curso das áreas das Ciências Agrárias, 8% disseram que talvez e apenas 1% respondeu que o material não havia despertado nenhum interesse. Diante desses resultados, o uso do jogo lúdico demonstrou ser um importante recurso para despertar a motivação. Nesse mesmo sentido, Miranda (2002) já havia constatado que a ludicidade desperta alegria, ânimo e entusiasmo na sala de aula. No que diz respeito a essas características, Kishimoto (2017) argumenta que aspectos sociais e culturais estão relacionados ao jogo, por isso que quando se utiliza esse recurso de modo planejado na sala de aula (ALMEIDA, 2013), há uma contribuição positiva para o processo educacional.

Observou-se a interação, o companheirismo, a curiosidade dos estudantes por descobrir o nome das imagens e significados das palavras. Nesse momento, os membros da pesquisa explicaram o funcionamento das áreas de atuação nas Ciências Agrárias, a importância dos

procedimentos e equipamentos.

Os aprendizes sentiram-se mais à vontade para realizar perguntas sobre as pesquisas que são realizadas e melhor conhecer os cursos que o IFMS *campus* Nova Andradina oferta. Essa observação está em consonância com os estudos de Rau (2012) quando afirma que a ludicidade ajuda o aprendiz a lidar com sensações, por isso que sentimentos de alegria e espontaneidade geralmente são manifestados.

O gráfico 4, apresenta resultados sobre o processo de interação proporcionada pelo uso do jogo didática em uma ação de extensão.

Gráfico 4- O jogo didático contribui para a interação na sala de aula sobre o assunto em questão?

Fonte: Dados obtidos por meio da aplicação de um questionário (2019).

Segundo o quarto gráfico, 92% dos alunos responderam que o material utilizado contribui para o processo de interação na sala de aula e 8% afirmaram que talvez. Esses dados influenciam positivamente no processo de divulgação Programa Despertando Vocações para as Ciências Agrárias - Pdv agro na comunidade local, visto que desperta o envolvimento dos participantes (FUJIWARA; MARQUES, 2017) que passaram a conhecer e a compreender o jogo didático (HUIZINGA, 2008).

Destaca-se que nenhum participante respondeu que o jogo didático não promove a interação e em sala de aula, o que comprova a relevância desse material como recurso didático no processo educacional.

Conclusões

Este estudo teve como objetivo analisar a contribuição do jogo didático como recurso pedagógico capaz de despertar o interesse de estudantes para os cursos de Ciências Agrárias. A motivação que impulsionou o uso da ludicidade em uma escola pública da comunidade de Nova Andradina foi a constatação de que esse material vem demonstrando ser eficiente na promoção da aprendizagem.

O mesmo resultado foi constatado nesta pesquisa, além disso, percebeu que com a utilização de jogos didáticos, abre possibilidade, no contexto do IFMS *campus* Nova Andradina, para estudos científicos de cunho aplicado sobre a contribuição da ludicidade para o processo educacional, bem como a criação de uma ludoteca para atender a comunidade interna e externa do IFMS *campus* Nova Andradina.

A partir da observação em uma escola pública, percebeu a viabilidade de integrar o ensino, a pesquisa e a extensão. No ensino, o lúdico vem demonstrando relevância para o aprendizado do estudante (FUJIWARA; MARQUES, 2017), na pesquisa, constatou-se que é criatividade, a concentração, interação, o envolvimento de aspectos sociais durante a interação Kishimoto (2017) manifestam-se entre os alunos que precisam dialogar para chegar a um consenso durante a criação do jogo e das regras, conseqüentemente, passam a compreender um determinado assunto (FUJIWARA; MARQUES, 2017) e, por fim, na extensão os trabalhos realizados apontam que lúdico vem despertando a curiosidade, o posicionamento crítico (PEIXE *et al*, 2017).

Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. teorias e práticas. Vol. 1: Reflexões e fundamentos. 1ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

CASAGRANDE, C. B. **Educação lúdica** . Editora Senac São Paulo, 2019.

FUJIWARA, R. I; MARQUES, R. N. O potencial formativo do jogo no ensino de Engenharia Agrônômica e Florestal. **B. Téc. Senac**. Rio de Janeiro, v. 43, n. 3, p. 86-103, set./dez. 2017.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o Jogo como Elemento na Cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO DO SUL. **Plano de Desenvolvimento Institucional do *campus* Nova Andradina - MS, 2014/2018**. Disponível em: <http://bit.ly/2ZIqutX> . Acesso em 14 out. 2019.

JORGE, A. C. S. *et al.* Colorindo e aprendendo as ciências agrárias: o uso de material lúdico em escolas do ensino infantil em meio urbano para o uso e destinação de plantas e animais de produção. In: **III Congresso das Ciências Agrárias**. Cointer PDV AGRO, 2018. Disponível em: <http://bit.ly/33rj9A8>. Acesso em 12 out. 2019.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo, SP: Pioneira Thompson Learning, 2017.

MIRANDA, S. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**, Brasília, v. 8, n. 14, p. 21-34, jan./jun. 2002. DOI: <https://doi.org/10.26512/lc.v8i14.2989>

PEIXE, R. I. P. Brincar para aprender para brincar: as experiências e ações extensionistas do Projeto de Lixo a Bicho. In: **35º Seminário de Extensão Universitária da Região Sul - SEURS**. Universidade Federal da Integração Latino-Americana, cidade de Foz do Iguaçu - PR, 2017.

PEREIRA JUNIOR, E. V.; CHAGAS, I. H.; MARQUES, R. N. Jogos didáticos: uma metodologia facilitadora no ensino de ciências agrárias. **Anais**. São Carlos: USP, 2014.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: InterSaberes, 2012.