



CONEPE 2021

8.º CONGRESSO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

ENSINO, SAÚDE E MEIO AMBIENTE: O IMPACTO DAS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS

de 22 a 26 de novembro de 2021



ISSN 2525-975X

JOGOS LÚDICOS: UMA FERRAMENTA PARA ENSINAR CONTEÚDOS DE CIÊNCIAS.

Márcio de Freitas Azevedo^{1*}

¹IFF campus CENTRO;

*marciofreitas050@gmail.com

Reconhecendo as dificuldades estruturais de levar os conteúdos de Ciências de forma laboratorial no ensino fundamental para alunos de escola pública. Optou-se por elaborar um jogo didático de baixo custo que facilitasse a compreensão do conteúdo de forma motivadora e lúdica. Deste modo, acredita-se que ao adotar formas simples de atividades lúdicas, isso promoverá a exclusividade do conhecimento e da aprendizagem significativa. Este jogo, foi desenvolvido com base na literatura existente sobre jogos educativos e conteúdo específico: Tabela Periódica, visto no (9º) ano do ensino fundamental. Primeiramente foram confeccionadas 16 peças, onde metade das peças possuía figuras sobre o tema e a outra, perguntas relacionadas as figuras. No segundo momento, foi ministrada uma aula através de apresentações de *slides*, no decorrer da aula, os conteúdos foram sendo apresentados de maneira clara e bastante ilustrativa, com diversas imagens dos elementos químicos, de modo a promover aos alunos uma aprendizagem contextualizada, levando-os a visualizar a sua aplicação no cotidiano. Ao final da apresentação, foi pedido para que os alunos que se dividissem em dois grupos para participar de um jogo lúdico chamado de jogo da memória, que consiste em um jogo clássico formado por peças diferentes, onde são colocadas viradas para baixo. Cada participante deve na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam, caso essas figuras forem iguais as suas definições apresentadas na aula expositiva, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Segundo as informações obtidas de forma qualitativa, os participantes assinalaram que o jogo era “muito legal”, podendo colocar o que foi aprendido em prática. Todos os alunos avaliaram o jogo fácil de entender e objetivo, o que indica que eles conseguiram associar todas as imagens as perguntas. Foi observado também, que eles, mesmo não tendo um laboratório de Ciências, enxergaram como os elementos químicos são identificados, organizados e classificados. Durante a utilização do jogo, foi fácil constatar a função educativa do jogo, comprovando que o jogo é propício à aquisição e retenção de conhecimento. Portanto ao combinar entretenimento e cognitivo, entende-se que os jogos são uma estratégia importante para o ensino de conceitos de Ciências. Pelo exposto, entende-se que o professor deveria utilizar a criatividade para inovar e fugir do monopólio de uma aula tradicional.

Palavras-chave: Jogos, Ensino, Química.

Instituição de fomento: IFFluminense.