



A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO NAS AULAS DE CIÊNCIAS EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CHAPADINHA-MA

FRANCISCA JAQUELINE DE CARVALHO BASTOS; GIULLIA EMANUELLE DOS SANTOS
COSTA; LETÍCIA SANTOS ARAÚJO; FRANCIANE SILVA LIMA; JEANE RODRIGUES DE
ABREU MACÊDO

INTRODUÇÃO: A integração de jogos no ensino de Ciências é uma abordagem relevante para promover uma aprendizagem ativa e engajada entre os alunos. Os jogos proporcionam uma experiência divertida e interativa, estimulando a motivação e o engajamento. Além disso, permitem a aplicação prática do conhecimento científico e estimulam a colaboração e o trabalho em equipe. Desse modo, o uso de jogos na educação científica tem um potencial significativo para transformar o processo educacional e aprimorar a compreensão dos alunos sobre os conceitos científicos.

OBJETIVO: Diante disso, o presente trabalho teve como objetivo realizar a aplicação de um jogo com base em uma tabela periódica dinâmica em uma escola municipal de Chapadinha-MA.

METODOLOGIA: A pesquisa desenvolvida foi de caráter qualitativa e desenvolvida em uma turma do 9º ano do ensino fundamental. Para a aplicação do jogo utilizou-se uma tabela periódica dinâmica produzida pelos próprios alunos. Para a execução da atividade, a turma foi dividida em grupos e explicado como seria o seu desenvolvimento. O jogo foi intitulado “A corrida na tabela periódica” e teve o intuito de revisar os conteúdos estudados e aprofundar os conhecimentos adquiridos pelos alunos. Além disso, utilizou-se o questionário, com perguntas abertas, como instrumento de avaliar a atividade proposta. **RESULTADOS:** Participaram da atividade 30 alunos. Antes da aplicação da atividade foi possível observar que a maioria dos alunos tinham dificuldades de usar e compreender a tabela periódica, sem saber identificar os elementos químicos, família e períodos. E após a prática lúdica “corrida na tabela periódica”, observou-se que os alunos conseguiram responder às perguntas e compreender o funcionamento da tabela periódica bem como a sua aplicação na realidade.

CONCLUSÃO: Dessa forma, evidencia-se que o uso de jogos educativos pode proporcionar um maior aproveitamento no que refere ao processo de ensino aprendizagem dos alunos, visto que, após a aplicação da atividade muitos alunos passaram a compreender melhor o assunto.

Palavras-chave: Ensino de ciências, Tabela periódica, Ensino, Aprendizagem, Dificuldade.