



RELATO DE EXPERIÊNCIA: USO DE JOGO EDUCATIVO PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Vinícius Damião Freire da Silva ¹
Lucyana Sobral de Souza ²

INTRODUÇÃO

O ambiente escolar é um espaço que o professor e juntamente com os alunos constroem o conhecimento, aprendizagens e principalmente a interação entre os colegas, deste modo esses princípios tem se perdido ao longo dos anos, impossibilitando que ocorra uma melhoria na aprendizagem dos alunos e nas interações, tendo em vista que a educação é fortemente marcada pelo ensino tradicional sem participações ativas dos alunos, ou até mesmo interações entre eles, portanto fazendo com que os educandos não tenham interesse em estudar podendo evadir do espaço escolar.

Através dos avanços tecnológicos, a gamificação trouxe métodos de jogos para sala de aula com o intuito de fomentar a participação, interação e colocando em prática as metodologia ativas.

A utilização de jogos virtuais em âmbito educacional é feito com porcentagem menor considerando que é necessário ter conhecimento acerca da Tecnologia da Informação e Comunicação (TDIC) e que o corpo docente por muitas das vezes não compreendem como se utilizar, por possuírem dificuldades em trabalhar com temáticas abordadas, ou ainda pelo fato de não contarem com suporte adequado para ser trabalhado, em especial, nas escolas que não tem internet ou pelo fato dos estudantes não possuírem aparelho celular e conectividade.. Através dos métodos tecnológicos e metodológicos surgem novas formas de lecionar até usar jogos como recursos ou apoio para auxiliar no processo de aprendizagens dos alunos.

Desse modo, o objetivo deste trabalho é relatar uma experiência de aplicabilidade de jogo no ensino de ciências durante o estágio supervisionado de ensino de Ciências e fomentar a utilização de jogos virtuais em sala de aula.

¹ Graduando do Curso de licenciatura em Ciências Biológicas pelo Instituto Federal da Paraíba (IFPB), vinicius.freire@academico.ifpb.edu.br;

² Professora orientadora: Doutora em Educação - Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFAL), Docente do Instituto Federal da Paraíba (IFPB), lucyana.souza@ifpb.edu.br.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia deste trabalho consiste em um relato de experiência obtido numa aplicação de um jogo didático virtual na Escola Professora Elizabeth Ferreira da Silva, localizada na cidade de Cabedelo na Paraíba, numa turma do 8º ano, ocorrendo de forma presencial. A aplicação foi desenvolvida no estágio supervisionado de ensino de Ciências. No primeiro momento foi aplicado um questionário semiaberto com os alunos com o intuito de compreender a concepção dos alunos sobre a temática de IST 's (Infecções Sexualmente Transmissíveis), sobre o uso do livro didático e a utilização de jogos em sala de aula, em seguida foi feita a aplicação do jogo virtual com o recurso do quiz através do site Wordwall, logo após os educandos responderam um questionário com a objetividade de relatar sobre o que acharam do jogo.

REFERENCIAL TEÓRICO

O contexto da sala de aula se apresenta bem diverso e pensar na aplicabilidade de recursos tecnológicos que possam motivar o aluno a aprender tem sido adotado em algumas escolas como estratégia para ressignificar a maneira de ensinar e de aprender.

O âmbito escolar se apresenta como um espaço multicultural e de múltiplos saberes, que tem como objetivo favorecer a socialização entre os educandos e proporcionar uma aprendizagem significativa para todos (MARQUEZAN, *et al.*, 2003).

Dentro do processo de ensino-aprendizagem, professor e aluno realizam uma constante interação através da comunicação, onde o docente possui a principal função de conduzir as informações ao discente o qual desponta como o receptor do aprendizado (FREIRE, 1989). É visível que este modelo de ensino ainda predomina no ambiente de educação, onde dificulta a participação do aluno em sala de aula.

Muitos fatores contribuem para que a disciplina de Ciências Naturais não seja socializada de forma eficiente e com qualidade, onde o aluno acaba por não compreender o que foi repassado, o que em muitos casos contribui para o seu fracasso estudantil, fazendo com que o aluno fique desestimulado, ocorrendo a evasão (MAYER *et al.*, 2013).

A aplicação dos jogos em sala de aula surge então como uma nova oportunidade de socialização para os alunos, buscando a cooperação mútua ou competição, participação na equipe, na busca incessante de elucidar o problema proposto pelo professor (RIBEIRO, 2009).

Nessa perspectiva, o relato em tela se configurou como um retrato positivo de aplicação de um jogo virtual para abordagem de um tema específico no ensino de ciências.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a realização da prática adotou-se o uso de ferramenta digital online denominada Wordwall, nela é possível realizar jogos educativos visando revisar, exercitar de maneira lúdica e explorar um determinado conteúdo trabalhado. Na oportunidade, trabalhou-se sobre a temática de IST's. Inicialmente foi aplicado um questionário com 4 perguntas, duas abertas e duas fechadas, com objetivo de compreender o que os alunos compreendiam sobre o assunto abordado. A maioria da turma declarou que o livro didático utilizado ajudava a entender o assunto, mas durante a aplicação do jogo ocorreu uma estranheza com as imagens relacionadas à infecção de sífilis, que era bastante diferente do que estava disponível no livro. Os alunos compreendiam de forma geral o que era IST's, no entanto, ainda declararam que era uma doença e não uma infecção. Todos os alunos conheciam algum método de prevenção, alguns afirmaram diafragma e vacinas, quando foram questionados sobre a utilização de jogos em sala de aula todos afirmaram que gostam muito e que auxiliam para compreensão do assunto.

Durante a aplicação do jogo (quiz) realizou-se a leitura das questões propostas, tendo em vista que nem todos os alunos possuem celular ou até internet disponível, então, ocorreu a leitura das questões para que todos pudessem participar. Percebeu-se os alunos mais atenciosos, comunicativos e ativos. Em alguns momentos ocorreu a explicação de cada questão abordada, os alunos tiveram muitas dúvidas referente a infecção sífilis que eles não compreendiam que poderia ser transmitido de mãe para filho durante o nascimento e sobre os métodos contraceptivos.

Logo após a aplicação do jogo, os alunos responderam o questionário para entender o

que eles acharam do jogo e sobre aplicação em sala de aula. Os educandos declararam que a inserção de jogos na sala de aula pode contribuir para que a participação deles seja ativa principalmente nas atividades e ainda relatou que a aplicação dos jogos ajudaram muito a compreender o assunto. A maioria da turma declarou que gostou muito do jogo pelos efeitos sonoros, visualmente, e por fazer todos interagirem de forma espontânea.

Através desses resultados é possível a inserção de jogos em virtude de uma participação mais ativa dos estudantes, saindo do ensino tradicional com aulas expositivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos resultados obtidos neste trabalho é notório que a inserção de jogos virtuais no ambiente educacional é fundamental para que se obtenha uma participação ativa dos educandos, saindo do ensino tradicional por aulas expositivas, para que ocorra uma melhora na educação e principalmente na aprendizagem dos alunos. Por meio dos jogos virtuais a aprendizagem significativa ganha vida e torna essencial os alunos compreenderem o significado de se estudar aquele assunto. Deste modo, através da motivação e interação princípios garantidos nos jogos, é possível incentivar os estudantes durante a aprendizagem potencializando o seu interesse e a possibilidade de permanência dos alunos na instituição de ensino.

Durante a execução, encontrou-se dois obstáculos, a falta de internet na escola-campo para efetuar a prática, de acordo os funcionários a instituição possui internet mais não chegava nas salas de aulas, visando completar o estudo foi utilizado da minha internet para que assim pudesse ser prosseguido, e o outro obstáculo foi referente a um estudante que não conseguiu compreender umas das perguntas do questionário, que seria para responder o que ele não entendi antes e após a aplicação do jogo conseguiu entender, com ajuda da turma e minha conseguiu compreender no qual foi solicitado.

Este relato de experiência é essencial para comunidade científica tendo em vista que contribuirá para divulgação, e ajudando a repensar metodologias de ensino. E essas informações coletadas poderão contribuir para refletir sobre metodologias de ensino e TICS

Palavras-chave: Ensino de Ciências; Gamificação, Wordwall, IST's.



REFERÊNCIAS

FREIRE, P. **Educação como prática de liberdade**. 19 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.
LIBÂNEO, J.; FERREIRA, J.; SEABRA, M. **Educação escolar: políticas, estrutura e organização**. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2008.

MARQUEZAN, R., MELO, A., M. RODRIGUES, G.F.; NOAL, D. Dinâmica de Sala de Aula: Uma variável na aprendizagem. In: **Revista de Educação UFSM**, n.22, Santa Maria, 2003.

MAYER, K. C. M.; PAULA, J. S.; SANTOS, L. M.; ARAÚJO, J. A. Dificuldades encontradas na disciplina de ciências naturais por alunos do ensino fundamental de escola pública da cidade de Redenção-PA. **Revista Lugares de Educação [RLE]**, Bananeiras/PB, v. 3, n. 6, 2013.

RIBEIRO, Elcy Fernanda Ferreira. **O Ensino da Matemática por Meio de Jogos de Regras**. Trabalho de Conclusão de Curso, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ucb.br:9443/jspui/bitstream/10869/1778/1/Elcy%20Fernanda%20Ferreira%20de%20Sousa.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2022.