

**Utilização de jogos educativos digitais como recurso didático no ensino
de ciências: Um relato de experiência vivenciada no estágio
supervisionado**

***Use of digital educational games as a didactic resource in science
teaching: A report of experience lived in supervised internship***

Francisca Kaline Pereira de Souza

Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas (FAEC-UECE)

<https://orcid.org/0000-0002-7587-6547>, kaline.souza@aluno.uece.br

Jones Baroni Ferreira de Menezes

Faculdade de Educação de Crateús/Universidade Estadual do Ceará (FAEC/UECE),

<https://orcid.org/0000-0002-9193-3994>, jones.baroni@uece.br

Resumo

Diante do cenário epidêmico, causado pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2), a educação foi atingida assim como outros setores, para dar continuidade ao ensino e a formação docente, as instituições, professores e alunos se reajustaram para a implementação de um novo formato educacional, neste contexto foi desenvolvidas atividades remotas, onde a relação professor e aluno ocorre a partir de interações virtuais. O presente artigo tem como objetivo fazer um relato de experiência sobre o uso de jogos didáticos desenvolvidos através da plataforma wordwall, utilizados no ensino remoto durante o estágio supervisionado no ensino fundamental, aplicada a seguinte metodologia observamos os seguintes resultados em relação a satisfação dos alunos a turma de 6º ano verificou-se uma taxa de 100% de aprovação, enquanto a turma de 7º ano, 77,8% classificam o jogo como ótimo e 22,2% classificam o jogo como bom. Diante dos elucidados é possível verificar que os jogos auxiliam na assimilação do conteúdo.

Palavras-chave: Formação docente; Ensino remoto; Educação.

Abstract

In view of the epidemic scenario caused by the new coronavirus (SARS-CoV-2), education was affected as well as other sectors, to continue teaching and teacher training, institutions, teachers and students readjusted to implement a new In an educational format, in this context, remote activities were developed, where the teacher and student relationship takes place through virtual interactions. This article aims to make an experience report on the use of didactic games developed through the wordwall platform, used in remote teaching during supervised internship in elementary school, applied the following methodology, we observed the following results in relation to student satisfaction a 6th grade class there was a 100%

approval rate, while the 7th grade class, 77.8% classify the game as excellent and 22.2% classify the game as good. In view of the elucidated ones, it is possible to verify that games help in the assimilation of the content.

Keywords: Teacher training; Remote teaching; Education.

1 Introdução

O Estágio Supervisionado, em cursos de licenciatura são fundamentais na formação de docentes, sendo um método de aprendizagem que é essencial a um formando que almeja a carreira docente, durante o estágio os licenciandos têm a oportunidade de colocar em prática aquilo presenciado na teoria, no qual tem a possibilidade de vivenciar a realidade do professor, essa formação acadêmica prepara o discente para enfrentar futuros desafios acadêmicos.

É nesse momento formativo que os acadêmicos praticam todos os aprendizados assimilados durante a formação universitária, promovendo o exercício e aperfeiçoamento do planejamento, aplicação dos métodos, técnicas e estratégias pedagógicas, aproximando a teoria acadêmica com a prática em sala de aula. Esse processo favorecendo o desenvolvimento de saberes da docência e seu progresso profissional (TARDIF, 2002; AZOLINI, 2012).

Atualmente, diante do cenário epidêmico, causado pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2), a educação foi atingida assim como outros setores, para dar continuidade ao ensino e a formação docente, as instituições, os professores e alunos tiveram que se reajustar para a implementação de um novo formato educacional, neste contexto foi desenvolvido atividades remotas, no qual a relação professor e aluno ocorre a partir de interações virtuais.

Frente ao surgimento desse novo desafio, o estágio também passou a ser desenvolvido remotamente através de plataformas digitais, no qual diversas dificuldades além da carência de aprendizado surgiram. No decorrer das observações é perceptível o desinteresse e a dificuldade de assimilação de conteúdo. A partir disso, houve iniciativa de desenvolver estratégias metodológicas, como a criação de jogos digitais que tem por finalidade dinamizar e atrair o interesse dos alunos durante as aulas. Segundo Vicente (2001), o jogo é um mecanismo lúdico que permite ao aprendente associar prazer e aprender, representando uma forma de se estudar

conceitos, sem que ele perceba que está sendo ensinado.

A utilização de jogos educacionais em sala de aula auxilia o educador na exposição dos conteúdos teóricos e, conseqüentemente, facilita a compreensão dos assuntos abordados, que porventura possam ser de difícil assimilação aos alunos (FONTOURA, 2009). Os jogos são instrumentos bastante utilizados no período de estágio, por estarem além do entretenimento, eles servem para ensinar e educar. Cabe ao educador fazer um planejamento, organizar e elaborar as condições favoráveis utilizando ferramentas que despertem o interesse e crie condições para que os alunos dominem o conteúdo e que despertem a curiosidade científica.

Dentro do contexto retrocitado, é que este trabalho é um relato de experiência sobre o uso de jogo didático no ensino de Ciências, em turmas de 6º e 7º anos, durante o desenvolvimento do Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental.

2 Metodologia

O presente estudo trata-se de um relato de experiência, que ocorreu a partir da vivência do Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental, ocorrido durante o primeiro semestre de 2021 na Escola Municipal Lourenço Gonçalves dos Santos, localizada no município de Ipueiras-Ceará, situado a aproximadamente 425 km de Fortaleza.

As atividades do estágio devido a pandemia ocorreram por meio de ensino remoto, os recursos tecnológicos como *Google meet*® e *Google classroom*® foram utilizados durante todo o período de regências. No decorrer das aulas a fim de promover a participação e um melhor entendimento para os estudantes, foi aplicado um jogo educacional a partir do conteúdo abordado em sala de aula virtual.

O jogo foi desenvolvido através de uma plataforma denominada de Wordwall® (<https://wordwall.net/pt>). Essa ferramenta é um site no qual possibilita a criação personalizada de modelos de atividades educacionais, como questionários, competições, jogos de palavras, jogo da memória, caça-palavras, entre outros. Ele possui uma versão gratuita, porém com utilização limitada dos recursos.

É salutar informar que anteriormente à aplicação do jogo os alunos

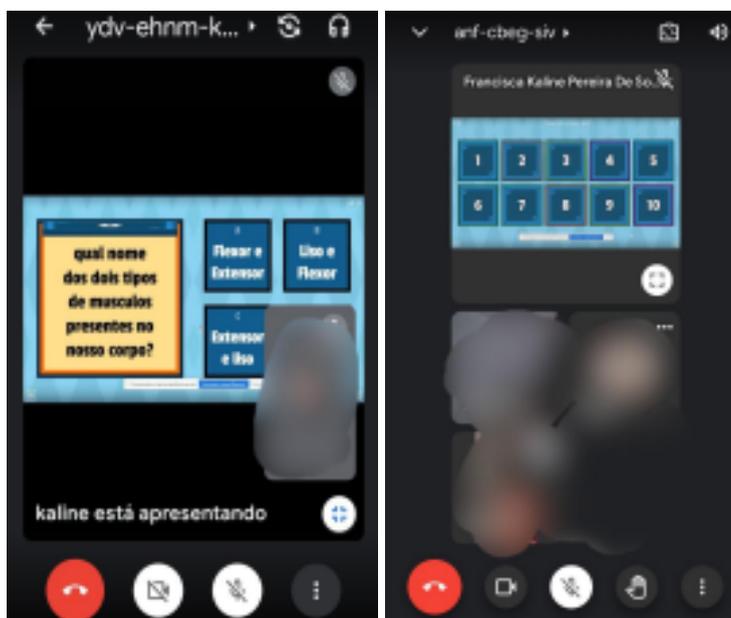
participaram de aulas teóricas e, ao finalizar o conteúdo, os estudantes participavam da dinâmica de participação do jogo. Ao final desse momento, os alunos responderam um formulário com três perguntas objetivas, e uma questão subjetiva, a fim de verificar a percepção dos discentes em relação ao jogo.

3 Criação e avaliação do uso dos jogos digitais

Os jogos foram baseados principalmente em quiz de perguntas e respostas. Foram produzidos três modelos: abra a caixa, questionário de programa de tv e perseguição no labirinto. Cada jogo criado condizia com assuntos embasados no capítulo para a turma de 6º ano, cujo assunto abordado foi ossos e músculos, e 7º ano, sobre os seres invertebrados.

De início o jogo estava disposto em 10 perguntas e alternativas em a, b, c e d, sendo que os alunos escolhiam um número entre 1 a 10. Após a escolha a caixa era aberta e nela tinha uma pergunta e suas alternativas. Para responder as perguntas, os alunos ligavam o microfone e informavam a alternativa que julgavam estar correta e posteriormente era feita a discussão da questão.

Figura 1A. início do jogo; Figura B. Durante o jogo

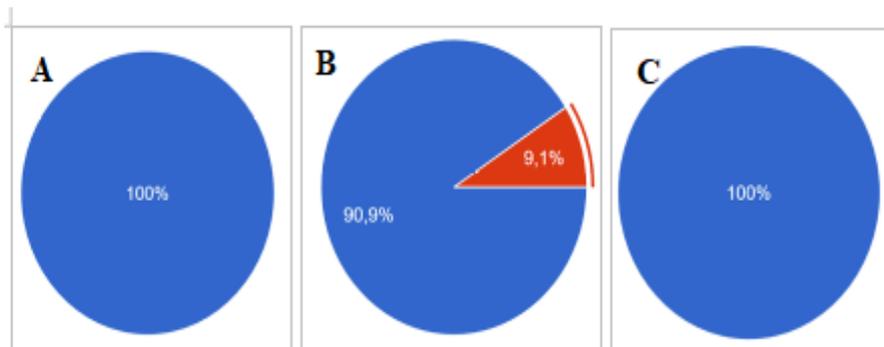


Fonte: elaborado pelos autores

Após cada jogo, foi questionado aos estudantes sobre a satisfação quanto ao

recurso didático utilizado. Na turma de 6^o ano verificou-se uma taxa de 100% de aprovação. Ademais, o jogo ajudou na assimilação do conteúdo teórico apresentado em sala de aula para 90,9% dos jogadores. Ao serem questionados sobre a reaplicação do jogo, 100% do público respondeu que sim (Gráfico 1).

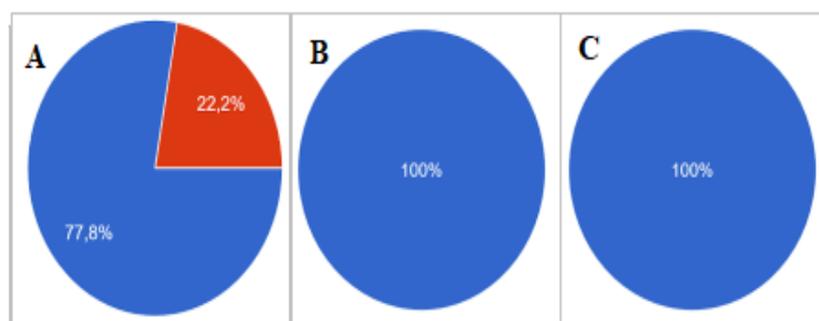
GRÁFICO 1- Análise das respostas obtidas aos questionamentos relacionados ao jogo. (A) Pergunta: Gostou do jogo?, (B) Pergunta: O jogo ajudou na assimilação dos conteúdos? (C) Pergunta: Gostaria que esse jogo fosse utilizado novamente?



Fonte: Elaborado pelos autores

Já em relação a percepção da turma do 7^o ano, sobre a satisfação do jogo, temos que 77,8% dos alunos responderam que o jogo foi ótimo e 22,2% responderam que acharam o jogo bom. Em relação ao questionamento que teve o intuito de saber se o jogo ajudou na assimilação do conteúdo, 100% dos alunos responderam que sim, da mesma forma que gostariam que o jogo fosse utilizado novamente (Gráfico 2).

GRÁFICO 2- Análise das respostas obtidas aos questionamentos relacionados ao jogo. (A) Pergunta: Gostou do jogo?, (B) Pergunta: O jogo ajudou na assimilação dos conteúdos? (C) Pergunta: Gostaria que esse jogo fosse utilizado novamente?



Fonte: elaborado pelo autor

No questionamento de opinião em relação ao jogo os alunos consideraram que a metodologia utilizada foi proveitosa, segundo descrito pelos alunos das duas turmas, como podemos perceber nas falas a seguir.

Eu gostei desse jogo de ciências me ajudou a entender melhor o conteúdo, eu gostei muito das perguntas, e sempre olho o jogo quando estou com dúvidas".
(Aluno 1 – 6º ano)

Ele é excelente em questão de aprendizado para o estudo do conteúdo".
(Alunos 2 – 7º ano)

Conforme Zaluski e Oliveira (2018) a elaboração da educação com jogos desperta o interesse do aluno em aprender e a perceber a importância do que aprende no cotidiano tornando o ensino significativo e transformador.

Do exposto, podemos averiguar que o jogo contribui como uma ferramenta lúdica no ensino de ciências. Vale ressaltar que conteúdos teóricos podem ser complementados por diversas atividades atrativas e interativas, ampliando a participação dos estudantes, o que pode contribuir para a aprendizagem do aluno.

4 Considerações Finais

Alternativas metodológicas é fundamental na área de ciências, em razão das dificuldades do ensino de ciências, que apresenta conteúdos complexos e a aprendizagem torna-se de difícil compreensão. Diante disso, as atividades lúdicas se destacam por serem interativas e facilitadoras de conhecimento, o que resulta em significativa aprendizagem. A partir do exposto, conclui-se que os jogos educacionais auxiliam como ferramenta metodológica destinada ao ensino, o jogo é significativo para assimilar e relacionar os conteúdos de ciências abordados em aulas teóricas.

Referências

AZOLINI, L. C. **O Estágio Supervisionado na formação do professor de Educação Física:** um estudo autorreferente de um estudante da ESEF da UFRGS no ano de 2012. 2012. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

FONTOURA, M. T. S., LIMA, R. F., DOS SANTOS, A. S., PEREIRA, R. M. M.
Aplicabilidade de jogos educativos com alunos do segundo segmento do Ensino Fundamental do Instituto de Educação Fernando Rodrigues da Silveira. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. **Anais**. Florianópolis, 2009.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2002.

VICENTE, P. **Jogos de empresas**. São Paulo: MAKRON Books. 2001.

ZALUSKI, F. C; OLIVEIRA, T. D. **METODOLOGIAS ATIVAS**. CIET: **EnPED**, 2018.