

Jogo Didático como Estratégia para o Ensino de Ciências da Natureza

Bruno de Castro Jardim¹, Vivian Vasques de Oliveira Leite²

¹Docente Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna, RJ, ²Docente CIEP 263 Dr. Jair de Siqueira Bittecourt

*bruno.jardim@iff.edu.br

TIPO DE PROJETO: (x) PESQUISA () EXTENSÃO

Resumo

Os Parâmetros Curriculares de Ciências Naturais apontam que os jogos educacionais oferecem estímulos ao desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos, oferecendo-os a ludicidade como item prazeroso e participativo no contexto escolar, levando a uma maior compreensão dos conhecimentos envolvidos. Nesse contexto, o trabalho apresentado se direciona na construção e aplicação de um jogo de tabuleiro visando estimular a capacidade de aquisição de conhecimento e dedução, bem como divulgar a ciência entre os alunos participantes. A metodologia foi idealizada na proposição da integração curricular dos tópicos das Ciências da Natureza, indicados pela BNCC, e conceitos correlatos. Foram construídas 160 cartas (em cartolina) e divididas por temas que compõem os conteúdos, de acordo com critérios presentes na BNCC: temas sobre Biologia, Química, Física, Astronomia e sobre personalidades da Ciência. O jogo foi aplicado para 9 turmas de escolas da 3ª série do Ensino Médio das redes Estadual, Federal e Privada, totalizando 273 estudantes participantes. O resultado obtido da aplicação desta prática pedagógica aponta para a contribuição da autonomia e o desenvolvimento do estudante, estimulando seu conhecimento e sua cooperação entre os demais participantes.

Palavras-Chave: jogo de tabuleiro. ludicidade. ensino-aprendizagem. ensino de ciências.

Instituição de fomento: IFFluminense