



USO DE JOGO VIRTUAL COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Dianny carolyne Vasconcelos da Silva

Este resumo teve por objetivo relatar uma experiência didática na aplicação de jogo virtual, em uma aula de ciências para estudantes do 6º ano do ensino fundamental, como uma proposta interativa. O procedimento metodológico consistiu na produção e aplicação do material didático desenvolvido em aulas de ciências para turmas do 6º ano do ensino fundamental, de uma escola particular localizada no município de Recife/PE. Para a produção do jogo didático foi utilizada uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada em jogos para professores e alunos. O jogo virtual elaborado consistiu em um quiz com várias perguntas relacionadas ao tema: doenças transmitidas pelo ar. Para a aplicação, primeiramente, foi realizada aula expositiva-dialogada no qual foram abordados conteúdos sobre as doenças transmitidas pelo ar, para isso foram utilizados o projetor de slides e o quadro branco, como recursos didáticos. Após a aula, foi realizada uma explicação sobre as regras do jogo, foi pedido que os estudantes utilizassem seus celulares e logo em seguida foi realizada a aplicação do jogo virtual. Durante a aplicação do jogo didático foi possível observar que os estudantes demonstraram grande interesse em aprender as regras e em participar do jogo. Além disso, foi possível observar uma grande interação e competitividade entre os estudantes, que buscaram responder corretamente as perguntas, para vencer o jogo. Desta forma, ficou evidente que os estudantes tiveram uma aprendizagem significativa com relação aos conteúdos conceituais sobre as doenças transmitidas pelo ar, uma vez que durante o processo os estudantes definiram e identificaram as informações relacionados ao conteúdo. Assim, a utilização de jogos didáticos como atividade lúdica, pode facilitar o processo educativo, tornando-o prazeroso e desafiante.

Palavras-chave: Ensino de ciências. Aprendizagem significativa. Atividades lúdicas.