



## **OS JOGOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS DA NATUREZA NA ESCOLA ESTADUAL VEREADOR MANOEL MARINHEIRO – TANGARÁ DA SERRA/MT**

**HIDALGO, Josemar Pereira<sup>1</sup>**

Graduado em Licenciatura Plena em Ciências Biológicas (Universidade de Cuiabá – UNIC/MT) e pós-graduado em Gestão em Auditoria e Perícia Ambiental (Associação Juinense de Ensino Superior – AJES/MT).

### **RESUMO**

A Escola Estadual Vereador Manoel Marinho vem nos últimos anos implementando em seu Projeto Político Pedagógico as Metodologias Ativas de ensino, as quais são estudadas nos momentos de formação “Sala do Professor” que acontece uma vez por semana durante quatro horas ao longo do ano letivo. Soares (2008) diz que “Jogo é o resultado de interações linguísticas diversas em termos de características e ações lúdicas, ou seja, atividades lúdicas que implicam no prazer, no divertimento, na liberdade e na voluntariedade, que contenham um sistema de regras claras e explícitas e que tenham um lugar delimitado onde possa agir: um espaço ou um brinquedo”. Com o objetivo de proporcionar momentos educativos que tirasse o estudante do papel de espectador e o colocasse como protagonista, engajando-o e estimulando-o por meio de jogos pedagógicos foi que o professor de Ciências da Natureza desenvolveu essa Intervenção Pedagógica com os estudantes do nono ano “C” do Ensino Fundamental. Embasados em vários teóricos foram desenvolvidas as seguintes ações interventivas: No primeiro momento foi apresentado aos estudantes vários jogos pedagógicos educativos relacionados aos conteúdos estudados em Ciências da Natureza (Cinemática e as Leis de Newton) e discutidos com eles as regras e as teorias inclusive nos jogos. Após o envolvimento e a compreensão a turma foi dividida em cinco grupos para que os estudantes pudessem confeccionar jogos sobre o tema proposto. A proposta era que cada grupo pensasse jogo diferente e criativo que expressasse as teorias estudadas. Nesta ação pude observar que até os estudantes que não demonstravam interesse pelos conteúdos de ciências da forma que vinha sendo exposto, estava agora engajado e participando na construção dos jogos. Após confeccionado os jogos, cada grupo apresentou as regras do jogo e onde aparecia no jogo os conceitos básicos da temática

---

<sup>1</sup> Professor na Escola Estadual Ramon Sanches Marques – Escola Plena, SEDUC/MT, Tangara da Serra – MT, [ecologiacdo@gmail.com](mailto:ecologiacdo@gmail.com)

proposta (Cinemática e Leis de Newton). Em seguida foi feita interação entre os grupos para que todos pudessem familiarizar com todos os jogos confeccionados. O envolvimento dos estudantes e a compreensão dos conceitos básicos foram satisfatório, pois os estudantes demonstraram domínio durante as partidas de cada jogo proposto. Para finalizar as atividades interventivas foi pedido aos grupos que produzissem um relatório do desenvolvimento dos membros na confecção, socialização e compreensão no trabalho proposto. E diante dos relatórios entregue pude observar e afirmar que 95% dos estudantes compreenderam o conteúdo, se envolveram em todas as fases do desenvolvimento do trabalho coletivo e afirmaram que dessa forma ficou mais fácil de aprender os conceitos de ciências. Portanto a prática da gamificação no ensino de ciências é muito valido e recomendado, principalmente para turma de 9º ano nos ensinamentos de química e física.

**Palavra-chave:** Jogos pedagógicos. Protagonismo estudantil. Ciências da Natureza.