

Dinâmica interativa: caminho da ciência

Lauanda Nascimento Rodrigues

Instituto Federal do Piauí

Victor Emanuel Dos Reis Sousa

Instituto Federal do Piauí

Dayane Nogueira de Sousa

Instituto Federal do Piauí

Fernanda Gloria Santos de Sousa

Instituto Federal do Piauí

Cristini Gomes dos Santos Oliveira

Instituto Federal do Piauí

Ana Paula Monteiro de Moura

Instituto Federal do Piauí

A utilização de jogos lúdicos no ambiente escolar configura-se como uma estratégia didática eficiente, por favorecer a participação ativa dos alunos e estimular a construção do conhecimento de maneira significativa (Almeida; Oliveira; Reis, 2021). Além de despertar o interesse dos estudantes, principalmente daqueles que utilizam com frequência o celular em sala de aula, uma realidade desafiadora no cenário educacional atual, a proposta surgiu como alternativa para tornar o aprendizado mais atrativo, ao mesmo tempo em que procurava redirecionar o foco dos discentes para práticas pedagógicas mais envolventes. Buscou-se desenvolver uma atividade criativa capaz de despertar o interesse pelos conteúdos escolares por meio de uma abordagem participativa e colaborativa, promovendo o raciocínio lógico, a cooperação, o engajamento e a reflexão sobre o uso excessivo da tecnologia, enquanto se incentivava a assimilação dos temas escolares de forma dinâmica (Barros; Miranda; Costa, 2019). O desenvolvimento de atividades recreativas mostra-se como alternativa eficaz para potencializar a aprendizagem de maneira mais significativa. Freitas *et al.* (2011) enfatizam que o emprego de recursos lúdicos pode ser um importante aliado no ensino de Biologia, atuando como complemento ao processo de ensino-aprendizagem. A intervenção, de natureza qualitativa e exploratória, foi realizada na Escola Municipal José Francisco Dutra, com a participação de turmas do 7º ano (matutino, 24 alunos) e 8º ano (vespertino, 23 alunos), sendo mediada por professores e registrada por meio de observações diretas. Os proponentes foram alunos do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFPI, Campus Floriano, durante atividade prática na disciplina de Psicologia da Educação, sob orientação da professora Ana Paula Monteiro de Moura. Como principal recurso, foi produzido pelos executores, o jogo de tabuleiro “Caminho da Ciência”, contendo 55 casas com funções distintas, estruturado entre perguntas (fáceis, difíceis, enigmas e espaços neutros), além de cartas temáticas, peões e dado, desafiando os grupos a responder questões e resolver enigmas de forma colaborativa. O tabuleiro e as cartas foram produzidos digitalmente utilizando a ferramenta online *Canva* e, posteriormente, impressos para uso em sala. Para a confecção do jogo, foi necessário ainda utilizar cartolina para produzir as casas e as cartas manualmente, além de materiais sustentáveis como tampas de garrafa PET que foram utilizadas como peões, incentivando a reutilização de materiais e a criatividade dos envolvidos. Os resultados evidenciaram que a proposta contribuiu para o desenvolvimento do raciocínio, da criatividade, do trabalho em equipe e da motivação, tornando o processo de ensino mais contextualizado e atrativo. Verificou-se ainda maior participação e entusiasmo dos estudantes, com envolvimento tanto nas atividades quanto na interação entre colegas. A prática está alinhada aos princípios do sócio-interacionismo de Vygotskii (2010), onde defende que o desenvolvimento ocorre por meio de interações mediadas pela linguagem, cultura e experiências prévias, bem como às metodologias ativas, que

valorizam o protagonismo discente e o papel do aluno no centro do processo educativo. Assim, conclui-se que a atividade foi eficaz ao promover a conscientização sobre o uso exagerado do celular, ao mesmo tempo em que proporcionou uma experiência pedagógica inovadora e significativa, sendo reconhecida pelas professoras participantes como uma proposta com grande potencial de adaptação para outras disciplinas e conteúdos diversos.

Palavras-chave: Jogos lúdicos; Aprendizagem significativa; Metodologias ativas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, F. S.; OLIVEIRA, P. B. de; REIS, D. A. dos. **A importância dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa.** *Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento*, [S. l.], v. 4, p. e41210414309, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i4.14309. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/14309>. Acesso em: 22 jun. 2025.

BARROS, M. G. F. B. e; MIRANDA, J. C.; COSTA, R. C. **Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem.** *Revista Educação Pública*, v. 19, n. 23, 1 out. 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 22 jun. 2025.

BIOLOGIA 2014. **Jogo didático de ecologia: produtividade nos ecossistemas.** *YouTube*, 8 mar. 2017. Disponível em: https://youtu.be/GTbJDMX_fps. Acesso em: 24 maio 2025.

CANVA. **Caminho da Ciência.** Disponível em: <https://www.canva.com/design/DAGrpWuI2f4/HJNsNFGuDaBfD7xr1tRnWw/view>. Acesso em: 25 maio 2025.

FREITAS, R. D. L. et al. **Uso de jogos como ferramenta didática no ensino de botânica.** In: Congresso Nacional de Educação, 10, 2011, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: PUCPR, 2011.

VIGOTSKII, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** Lev Semenovich Vigotskii; Alexander Romanovick Luria; Alex N. Leontiev (Orgs.). Tradução: Maria da Pena Villalobos. 11. ed. São Paulo: Ícone, 2010.