

Núcleo de Avaliação: Núcleo II

Área temática: Ciência Exatas e da Terra

Área do Conhecimento: Física

CORRIDA QUEST: Um Jogo Lúdico para o Ensino e Aprendizagem de Ciências

Arthur da Silva Bernardo, Emmily Raquel Freire Bezerra, Arthur Mendes da Silva, Luciana Angélica da Silva Nunes, Lázaro Luis de Lima Sousa

Os materiais lúdicos são abordados em diversas investigações e em cursos de formação de professores e educadores como recursos essenciais para o desenvolvimento e a aprendizagem. Desse modo, o presente trabalho foi desenvolvido e aplicado em escolas públicas, nas quais foram apresentados materiais lúdicos e jogos utilizados no cotidiano das crianças, destacando-se sua importância para o desenvolvimento cognitivo e social. Nessa perspectiva, foi aplicado em sala de aula um jogo denominado CORRIDA QUEST, de fácil compreensão, cujo objetivo é promover a curiosidade e interligar diferentes disciplinas científicas. A estrutura do jogo consiste em um tabuleiro dividido em quatro partes iguais, contendo um percurso numerado de 1 a 6, além de pinos que representam os corredores. Cada jogador tem o direito de responder a uma carta-pergunta, cujo conteúdo integra conceitos das disciplinas já trabalhadas anteriormente em sala de aula. O jogo pode ser jogado por até quatro participantes e tem como objetivo alcançar o troféu localizado no centro do tabuleiro, enquanto os jogadores, a cada pergunta, exploram e consolidam conhecimentos científicos. Os benefícios dos jogos na educação residem em sua capacidade de tornar o aprendizado mais dinâmico e interessante. Ao transformar conceitos abstratos em desafios tangíveis e interativos, os jogos estimulam o interesse dos estudantes e incentivam sua participação ativa no processo de aprendizagem. Isso pode favorecer o desenvolvimento da motivação intrínseca para aprender e explorar novos conceitos e habilidades. A aplicação prática do jogo CORRIDA QUEST nas aulas de Ciências mostrou-se eficaz na promoção de discussões, no reforço dos conteúdos acadêmicos e na oferta de uma nova perspectiva pedagógica que combina aprendizado e diversão. Além disso, o jogo adapta-se a diferentes contextos educacionais, podendo ser utilizado tanto em sala de aula quanto em outros ambientes. Espera-se que sua utilização contribua para o fortalecimento das habilidades de colaboração entre os estudantes, o aprimoramento dos conteúdos e a consolidação do aprendizado, além de aumentar a motivação e o engajamento dos participantes. Assim, o CORRIDA QUEST demonstra ser uma ferramenta eficaz para o ensino de Ciências, adequada para o uso em sala de aula e em outros espaços educativos.

Palavras-chave: Ensino, Jogos educacionais, Ciências

Agência financiadora: PICI - UFERSA

Campus: Mossoró