

**SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal
07 a 10 de agosto de 2023**

JOGOS LÚDICOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA A APRENDIZAGEM DA TABELA PERIÓDICA

¹João Vinicius Domingos dos REIS; ²Veruska Santana SILVA; ³Luiz Paulo Ferreira CAVALCANTE; ⁴Claudimary Bispo dos SANTOS

^{1,2}Alunos do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Estadual de Alagoas, Campus I, bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID); ³Professor de Ciências da Escola Municipal de Ensino Fundamental Divaldo Suruagy, Supervisor do PIBID; ⁴Professora do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da UNEAL, Campus I e Coordenadora de área do PIBID. E-mail: claudimary.santos@uneal.edu.br

E-mail do autor correspondente: joao.reis.2022@alunos.uneal.edu.br

RESUMO

Com intuito de avaliar o conhecimento apresentado em sala de aula com os alunos do ensino fundamental II, na disciplina de ciências, utilizou-se uma metodologia ativa envolvendo-os a partir de jogos lúdicos. A gamificação é utilizada em salas de aula como uma forma de aplicação de mecanismos e dinâmicas dos jogos em outros âmbitos para motivar e ensinar os alunos de forma lúdica. Além disso, torna mais divertido o processo de aprendizagem, aumenta a motivação do aluno e promove a proatividade no estudo. O presente resumo traz uma metodologia planejada pelos acadêmicos de Licenciatura em Ciências Biológicas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, inseridos na Escola Municipal Divaldo Suruagy. A atividade foi desenvolvida com os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, abordando o conteúdo de química - tabela periódica. O professor de Ciências, supervisor do PIBID dividiu a turma em grupos de 5 a 6 pessoas, totalizando 4 grupos distribuídos em locais estratégicos na sala de aula. Após a divisão dos grupos, 30 perguntas sobre o conteúdo foram separadas em 10 envelopes contendo 3 perguntas em cada envelope. A prática consiste no lançamento de uma bola de isopor entre as equipes, denominada passa bola, e se assemelha ao jogo de batatinha quente. Ao passar do tempo, o professor colocou uma música, e eles foram incentivados a jogar a bola de um grupo para outro. Assim, à medida que o som parava, a equipe que estava com a bola em mãos, teria que mandar um integrante para selecionar uma pergunta do envelope escolhido por eles mesmo, logo, a cada acerto o professor com ajuda dos pibidianos colocaria a pontuação no quadro. A equipe com maior pontuação foi a vencedora, sendo assim, o instinto de competitividade ajuda a melhorar a interação entre eles. A ludicidade proposta mostrou um ótimo resultado, pois, os alunos conseguiram responder todas as questões propostas. Portanto, com uma metodologia lúdica e divertida, o docente incentiva o aluno a prestar mais atenção na aula, e ao mesmo



**SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal
07 a 10 de agosto de 2023**

tempo que estão brincando estão fixando e aprendendo melhor o conteúdo visto, anteriormente, de forma teórica.

Palavras-chaves: Metodologia ativa. Ciências. Ludicidade. Ensino-aprendizagem.