



CONTRIBUIÇÕES DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS NAS AULAS DE CIÊNCIAS NO 8º ANO EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE FLORIANO-PI

Isadora Farias dos Santos

Instituto Federal do Piauí (IFPI) - Licenciada em Ciências Biológicas

<https://orcid.org/0009-0001-2050-8405> 

<http://lattes.cnpq.br/7096347267123674> 

isadorafariasdossantos23@gmail.com 

Brunna Laryelle Silva Bomfim

Instituto Federal do Piauí (IFPI) - Docente do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas

<https://orcid.org/0000-0003-3047-6627> 

<http://lattes.cnpq.br/0270406411040531> 

brunna.bomfim@ifpi.edu.br 

Resumo

O presente estudo teve como objetivo analisar as contribuições dos jogos didáticos no ensino de Ciências, avaliando sua eficácia no processo de ensino-aprendizagem, o desenvolvimento dos alunos e suas percepções, além da percepção do professor de Ciências de uma escola pública da rede estadual de Floriano-PI. A pesquisa foi desenvolvida por meio da aplicação de questionários aos estudantes e ao docente, além da intervenção com o jogo “Tabuleiro de Ciências”, elaborado para revisar conteúdos já trabalhados na disciplina. Os resultados evidenciaram que os alunos demonstraram entusiasmo e motivação diante das atividades lúdicas, reconhecendo que os jogos favorecem a compreensão dos conteúdos e tornam as aulas mais dinâmicas. O professor, por sua vez, avaliou positivamente a experiência, destacando benefícios como maior engajamento da turma, mas também apontando desafios relacionados ao planejamento e à adequação ao currículo. Os dados foram submetidos à análise descritiva e qualitativa, considerando os resultados dos questionários e as percepções dos participantes. A análise conjunta das percepções revelou que os objetivos da pesquisa foram alcançados, confirmando a hipótese de que os jogos didáticos contribuem para o processo de ensino-aprendizagem em Ciências. Conclui-se que a inserção de metodologias lúdicas pode fortalecer o papel do professor como mediador e promover um ambiente escolar mais participativo e significativo.

Palavras-chave: Jogos didáticos. Ciências. Ensino-aprendizagem. Metodologias ativas.

Contributions of the Use Educational Games in 8th-Grade Science Classes at a Public School in Floriano, Piauí

Abstract

This study aimed to analyze the contributions of educational games in science education, evaluating their effectiveness in the teaching-learning process, student development and perceptions, as well as the perception of a science teacher from a public school in the state of Floriano-PI. The research was developed through the application of questionnaires to students

and the teacher, in addition to an intervention with the game "Science Board Game," designed to review content already covered in the subject. The results showed that students demonstrated enthusiasm and motivation towards the playful activities, recognizing that games favor the understanding of content and make classes more dynamic. The teacher, in turn, positively evaluated the experience, highlighting benefits such as greater class engagement, but also pointing out challenges related to planning and adaptation to the curriculum. The data were subjected to descriptive and qualitative analysis, considering the results of the questionnaires and the perceptions of the participants. The joint analysis of perceptions revealed that the research objectives were achieved, confirming the hypothesis that educational games contribute to the teaching-learning process in science. It is concluded that the inclusion of playful methodologies can strengthen the teacher's role as a mediator and promote a more participatory and meaningful school environment.

Keywords: Educational games. Science. Teaching-learning. Active methodologies.

Introdução

O ambiente escolar contemporâneo busca constantemente alternativas metodológicas que promovam a interdisciplinaridade, bem como priorizar os conhecimentos prévios dos estudantes, fazendo com que o ensino ocorra de maneira significativa (Ausubel, 1968). Dessa forma, é de extrema importância que o professor valorize e respeite a bagagem cultural dos alunos, quando estes chegam em sala de aula, para que o processo de ensino ocorra de forma mais simples e proveitosa, facilitando a aprendizagem do público-alvo.

Segundo Brasil (2017), por meio da Base Nacional Comum Curricular - BNCC, quando se estuda Ciências, as pessoas são capazes de aprender sobre si mesmas, conhecer também a diversidade, os processos de evolução e manutenção da vida. Diante disso, nota-se a importância de inserir estudos sobre Ciências dentro do ensino fundamental, pois essa área busca trabalhar os saberes científicos, despertando o raciocínio crítico e lógico dos alunos, possibilitando compreender a diversidade, a evolução e os processos de manutenção da vida.

A ludicidade dentro do ambiente escolar promove o desenvolvimento de ações mais investigativas e criativas no processo de ensino e aprendizagem (Schultz; Silva; Oliveira, 2021). Essa é uma alternativa ideal para o docente que busca uma aula mais dinâmica e cativante para a sua metodologia de ensino, saindo do ensino tradicional e se inserindo em um ensino mais ativo e moderno, já que a sociedade está cada vez mais atualizada e no mundo da tecnologia.

Entre as metodologias ativas que vêm ganhando espaço, destaca-se o uso de jogos didáticos. Tais recursos contribuem para o desenvolvimento cognitivo, estimulando competências, criatividade e capacidade de comunicação. (Barros; Miranda; Costa, 2019). Dessa forma, as atividades lúdicas favorecem a motivação e tornam a aprendizagem mais significativa (Campos; Bortoloto; Felício, [s.d.]).

O uso dessas metodologias ativas no ensino dos conteúdos de Ciências auxilia os docentes a tornar as aulas mais cativantes, facilitando o trabalho com conteúdos que exigem experimentação ou maior participação dos estudantes. Entretanto, os benefícios

desse recurso dependem da compreensão do professor sobre sua finalidade e da forma como será aplicado em cada turma (Barros; Miranda; Costa, 2019). Nesse sentido, é fundamental que o docente defina previamente como o jogo será utilizado e qual papel desempenhará no processo de ensino-aprendizagem, favorecendo uma aprendizagem significativa (Rodrigues, 2025).

A ludicidade potencializa a construção do conhecimento ao proporcionar prazer e engajamento no processo de aprendizagem (Kishimoto, 2017). Assim, práticas lúdicas promovem ações investigativas e criativas, tornando as aulas mais dinâmicas e alinhadas às demandas de uma sociedade cada vez mais tecnológica (Schultz; Silva; Oliveira, 2021). Nesse sentido, o ensino de ciências pode se tornar mais significativo e proveitoso se forem utilizadas práticas lúdicas como forma de dinamicidade em sala de aula.

No entanto, a utilização de jogos deve estar vinculada ao planejamento pedagógico, com objetivos definidos, evitando que sejam aplicados apenas como forma de entretenimento (Cunha, 2012). Dessa maneira, é necessário que o professor esteja atento às finalidades da adoção de metodologias lúdicas, assegurando que sejam práticas voltadas à consolidação do aprendizado dos alunos. Caso contrário, corre-se o risco de que a atividade perca seu caráter disciplinar e se reduza a uma simples brincadeira de lazer.

Além disso, não existe um jogo didático que seja eficaz para todas as turmas. Sua utilização deve considerar as características dos estudantes, os objetivos de aprendizagem e o planejamento do professor, de modo que o recurso seja adaptado às necessidades da realidade escolar (Barros; Miranda; Costa, 2019).

A orientação é fazer com que o ensino e a aprendizagem sejam mais agradáveis e o aluno consiga se desenvolver com mais dedicação e ânimo (Munhoz, 2019). Assim, é de grande relevância que os docentes busquem caminhos que facilitem o processo de ensino-aprendizagem, trazendo também a autonomia e o protagonismo dos alunos.

Ao trabalhar com metodologias ativas, o aluno assume um papel mais participativo no processo de aprendizagem, enquanto o professor atua como mediador da construção do conhecimento. Essa perspectiva favorece o desenvolvimento da autonomia, do senso crítico e da aprendizagem significativa (Munhoz, 2019; Alencar et al., 2019).

Este estudo aborda o uso de jogos didáticos no ensino de Ciências, buscando compreender a sua contribuição para o processo de ensino-aprendizagem. Partiu-se da hipótese de que a utilização de jogos didáticos nas aulas de Ciências contribui para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, motivador e significativo para os alunos.

Nessa perspectiva, considera-se que a aprendizagem ocorre de forma mais efetiva quando os novos conhecimentos são relacionados aos conhecimentos prévios dos estudantes, conforme defendido por Ausubel (1968). Assim, estratégias que valorizem a participação ativa dos alunos podem favorecer uma aprendizagem mais significativa e duradoura (Machado, 2026).

Diante desse cenário, surge a seguinte questão norteadora: quais são as contribuições do uso de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem de Ciências? Para responder a essa questão, este trabalho teve como objetivo geral analisar as contribuições dos jogos didáticos no ensino de Ciências. Mais especificamente, buscou-se avaliar a eficácia dessa metodologia, examinar o desenvolvimento dos alunos diante de práticas lúdicas e investigar a percepção de professores e estudantes sobre o uso dos jogos em sala de aula.

Metodologia

Caracterização da pesquisa

A pesquisa teve uma abordagem mista, por se tratar de aspectos qualitativos e quantitativos, buscando coletar dados acerca da opinião dos alunos em relação às aulas de ciências, além de ter um caráter descritivo e explicativo, buscando observar, investigar e analisar o desenvolvimento das aulas com o uso de jogos no ambiente escolar como um meio de auxílio no processo de ensino-aprendizagem, além da eficácia e das contribuições desses métodos no âmbito escolar.

A pesquisa foi classificada como descritiva por coletar dados sobre a opinião dos alunos e do professor em relação a jogos didáticos no ensino de ciências. Nesse sentido, Gil (2010) afirma que a pesquisa descritiva tem como objetivo descrever características de determinado grupo, analisando aspectos relacionados ao fenômeno estudado. É explicativa, buscando analisar e compreender os impactos da implementação de jogos didáticos nas aulas de ciências. Quanto aos métodos empregados, a pesquisa apresenta caráter quali-quantitativa, tendo objetivos qualitativos, buscando explorar as percepções dos alunos e do professor em relação a inserção de jogos didáticos nas aulas de ciências e quantitativos, buscando medir o desempenho dos alunos antes e depois da aplicação dos jogos.

Para a execução deste trabalho foram utilizadas informações contidas em diversos trabalhos, como artigos científicos, além de pesquisas em livros. O estudo foi caracterizado como uma combinação de pesquisa-participante, pois contou com a participação de alunos e o professor da disciplina de ciências e como pesquisa-ação, na qual houve a inserção e aplicação do jogo didático no ensino de ciências. Nesse sentido, tanto a pesquisa-ação quanto a participante envolvem interação entre pesquisadores e grupos estudados, mas a primeira enfatiza a resolução de problemas e a segunda valoriza o conhecimento popular (Gil, 2002).

O recurso utilizado nesse trabalho como coleta de dados foi um questionário na turma do 8º ano do ensino fundamental, com questões envolvendo assuntos da disciplina de ciências já estudados pela turma para averiguar o aprendizado dos mesmos e verificar se somente a aula teórica era o suficiente para a aprendizagem ou se precisam de uma ajuda extra, como o uso de práticas lúdicas, por exemplo. O questionário possuiu questões específicas para os alunos da turma, de modo a analisar o nível de conhecimento dos mesmos e se eles conseguiram absorver todo o conteúdo de forma satisfatória.

Em seguida, foi realizada uma entrevista semiestruturada com o docente de ciências da turma, com intuito de identificar sua opinião acerca do uso de jogos didáticos nas suas aulas de ciências. Além disso, foi aplicado um outro questionário com a turma para levantamento de dados e analisar as opiniões dos mesmos em relação a utilização de práticas lúdicas nas aulas de ciências.

O jogo didático utilizado foi um tabuleiro de Ciências, elaborado a partir da adaptação de um modelo pré-existente disponível na plataforma Canva. O tabuleiro foi estruturado para contemplar conteúdos específicos da disciplina, com cartas de diferentes categorias (perguntas objetivas, discursivas, desafios e surpresas), de modo a promover a participação ativa dos alunos em equipes e estimular a construção coletiva do conhecimento, o que serviu como revisão para a prova que iriam fazer na semana após a realização da pesquisa. Foi utilizado um modelo do jogo de tabuleiro para a aplicação do jogo didático como uma alternativa lúdica no ensino de ciências.

Caracterização da amostra

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Piauí (CEP/UFPI), sob o Parecer nº 7.937.648, aprovado em 30 de Outubro de 2025. O estudo foi realizado com uma amostra de 18 estudantes, com idades entre 12 a 14 anos, matriculados em uma turma de 8º ano do ensino fundamental, em uma escola pública da rede estadual de ensino, localizada na cidade de Floriano-PI. Esse número de participantes foi essencial para uma amostra que permitiu analisar os resultados da pesquisa, sobre a importância da utilização dos jogos didáticos no ensino de ciências.

Instrumento de produção de dados

Foram utilizados três instrumentos para produção de dados. O primeiro consistiu em um questionário de opinião aplicado aos alunos, com foco em levantar suas percepções acerca da utilização de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem, nas aulas de ciências. O segundo instrumento correspondeu a um questionário aplicado em dois momentos distintos: Antes (pré-teste) e depois (pós-teste) da aplicação de um jogo didático. Eles tiveram o objetivo de verificar o desempenho dos alunos e identificar possíveis avanços na aprendizagem.

O terceiro instrumento para a produção dos dados consistiu em um questionário de opinião direcionado ao professor de Ciências. Esse questionário foi elaborado com perguntas fechadas e que em algumas o professor poderia comentar a sua opinião, funcionando como uma entrevista semiestruturada. O objetivo foi identificar sua percepção acerca da utilização de jogos didáticos nas aulas de Ciências e compreender os desafios e potencialidades dessa prática.

É importante esclarecer que todos os questionários foram aplicados aos alunos em sala de aula, em ambiente adequado, garantindo-se o sigilo, a privacidade e a preservação da identidade dos participantes. Já a entrevista semiestruturada com o professor da disciplina de Ciências foi realizada individualmente, em sala reservada da escola parceira, previamente escolhida pelo docente. Dessa forma, assegura-se um

ambiente apropriado que possibilite maior conforto, além de garantir a confidencialidade e a segurança das informações fornecidas.

Etapas da pesquisa

Antes da realização da pesquisa de campo, foram elaborados e entregues documentos que asseguraram a participação totalmente voluntária e o respeito aos aspectos éticos da pesquisa. Os responsáveis legais dos alunos menores de idade assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), autorizando a participação dos estudantes. O professor de Ciências também assinou um TCLE específico, garantindo sua colaboração de forma voluntária. Além disso, cada aluno participante assinou o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), com uma linguagem mais simples e acessível com o seu nível, confirmando sua concordância em participar após a autorização dos responsáveis. Além disso, foi assinado um termo de confidencialidade, assegurando o sigilo das informações e a preservação da identidade dos participantes.

Durante todo o processo de realização da pesquisa, os alunos e o professor foram informados de que poderiam desistir da pesquisa a qualquer momento, sem prejuízo ou obrigatoriedade de continuidade. É importante enfatizar que só participaram da pesquisa os alunos que no momento de aplicação do jogo didático, já haviam trazido o TALE com a sua própria assinatura, e o TCLE devidamente assinado pelos pais ou responsáveis, concordando com a participação do seu filho(a).

Para que tivesse uma melhor organização de todo o processo da pesquisa, ela foi desenvolvida em diferentes momentos, conforme descrito a seguir:

1. Apresentação inicial: Foi realizada uma conversa com a turma do 8º ano do fundamental, apresentando-se e explicando os objetivos do estudo. Nesse momento, buscou motivar os alunos para a participação e esclareceu os aspectos éticos envolvidos. Foram entregues os documentos necessários: TCLE para os responsáveis legais dos alunos menores de idade e para o professor de Ciências, além do TALE para os próprios estudantes.
2. Coleta dos documentos assinados: Em seguida, os termos devidamente assinados foram recolhidos, respeitando sempre a voluntariedade dos participantes e garantindo que aqueles que não desejassem participar fossem preservados.
3. Aplicação do pré-teste: Foi aplicado o questionário avaliativo antes da realização da atividade lúdica, com o objetivo de verificar o nível inicial de aprendizagem dos alunos em relação ao conteúdo de ciências.
4. Aplicação do jogo didático: O jogo de tabuleiro foi desenvolvido e aplicado em sala de aula, promovendo a interação entre os alunos e estimulando a construção coletiva do conhecimento.

5. Aplicação do pós-teste: Após a atividade lúdica, o mesmo questionário avaliativo foi reaplicado, permitindo comparar os resultados e observar possíveis avanços na aprendizagem.

6. Entrevista semiestruturada com o professor: Nessa última etapa, foi entregue ao docente o questionário de opinião em formato de entrevista semiestruturada, cujas respostas foram recolhidas posteriormente.

Análise estatística

A análise estatística foi conduzida de forma descritiva e manual, sendo todos os dados e resultados inicialmente registrados em uma folha A4. Os questionários aplicados antes e depois da utilização dos jogos didáticos foram contabilizados manualmente, com a anotação do número de acertos e erros em cada questão. Em seguida, esses registros foram organizados em gráficos no software WPS Office, permitindo a comparação entre os momentos pré e pós-intervenção.

O questionário de percepção dos alunos em relação ao uso de jogos didáticos foi sistematizado em uma tabela única no WPS Office. As respostas foram agrupadas conforme as alternativas escolhidas, destacando o sentido predominante das opiniões, já que a maioria dos estudantes apresentou percepções semelhantes sobre a atividade, interpretadas à luz da abordagem qualitativa proposta por Gil (2002).

Já a percepção da docente de Ciências foi obtida por meio de uma entrevista semiestruturada. As respostas foram analisadas qualitativamente em texto corrido, com comentários interpretativos sobre os principais pontos levantados, embasados no referencial de análise qualitativa descrito por Gil (2002), buscando compreender a visão da professora em relação ao uso de jogos didáticos como recurso pedagógico.

É importante ressaltar que todos os dados e resultados obtidos foram considerados, mesmo que algumas respostas tenham sido incompletas ou inconsistentes, reconhecendo que pesquisas realizadas com estudantes do ensino fundamental podem apresentar informações inesperadas ou descartáveis.

Resultados e Discussões

Os resultados obtidos ao longo da pesquisa revelaram evidências consistentes de que o uso de jogos didáticos contribuiu para o processo de ensino-aprendizagem em Ciências. De modo geral, observou-se uma redução significativa nos erros cometidos pelos alunos entre o questionário aplicado como pré-teste e o mesmo instrumento reaplicado como pós-teste, indicando evolução no desempenho.

Nesse sentido, os questionários de opinião aplicados aos estudantes e ao professor forneceram percepções relevantes sobre a experiência, reforçando a hipótese de que práticas lúdicas tornam as aulas mais dinâmicas e eficazes, além de contribuírem para a consolidação dos conteúdos de Ciências.

A utilização de questionários como instrumento de constituição de dados foi essencial para medir o conhecimento dos alunos em aulas de Ciências de caráter mais tradicional, nas quais o professor ocupa posição central. O questionário aplicado como pré-teste permitiu identificar a base de conhecimentos da turma do 8º ano antes da intervenção com o jogo didático.

Figura 1: Resultados obtidos no questionário prévio (pré-teste), antes da aplicação de jogo didático de ciências com os alunos do 8º ano do ensino fundamental de uma escola pública estadual de Floriano-PI



Fonte: Autoria própria (2026).

Conforme ilustrado na figura 1 acima, é perceptível que, de modo geral, a turma apresentou uma base considerável de conhecimento com o conteúdo de ciências, já que a quantidade de erros não foi tão elevada quanto o esperado. Esse resultado pode ser interpretado como reflexo de uma mediação eficaz, na qual os alunos conseguem absorver o conteúdo trabalhado em sala de aula. Rebouças e Bittar (2024) reforçam essa ideia, apontando que a mediação do professor é essencial para manter o aluno envolvido e motivado na construção do conhecimento.

No entanto, observou-se que em determinadas questões o desempenho foi insatisfatório. Em especial, destaca-se a questão nº 05: "Que processo acontece se o óvulo não for fecundado?", na qual apenas 03 dos 18 participantes responderam corretamente, evidenciando uma dificuldade específica nesse conteúdo.

Esse resultado reforça a importância de metodologias diferenciadas que favoreçam a compreensão dos alunos. Nesse sentido, Paixão (2026) discute que a mediação pedagógica se fortalece quando o professor assume o papel de facilitador da aprendizagem, considerando as especificidades do público escolar e adaptando suas estratégias às dificuldades evidenciadas.

Cabe destacar, entretanto, que no caso da questão nº 05, a baixa taxa de acertos pode estar relacionada ao fato de que o conteúdo ainda não havia sido plenamente trabalhado em sala, o que ajuda a explicar o desempenho observado.

Além disso, o resultado pode estar voltado não apenas à dificuldade de compreensão da questão, mas também a fatores como falta de concentração ou respostas aleatórias, comuns entre estudantes do ensino fundamental. Além disso, elementos externos como a disponibilidade de recursos, o tempo reduzido de aula e até mesmo o

cansaço decorrente da jornada escolar integral podem influenciar negativamente o desempenho dos alunos (Alcântara, 2025).

Dessa forma, Alcântara (2025) discute a importância de levar em consideração a realidade das escolas públicas, a superlotação das salas de aulas em um espaço pequeno, tempo de aula muito curto e demandas de trabalho exaustivas para os professores. Essas condições podem tornar as aulas desgastantes tanto para professores quanto para alunos, o que ajuda a explicar o baixo desempenho observado na questão 05.

Após a aplicação do jogo didático, a reaplicação do questionário como instrumento de coleta de dados foi essencial para medir o avanço da aprendizagem dos estudantes após o contato com uma prática lúdica. O questionário aplicado como pós-teste permitiu observar a evolução dos alunos do 8º ano após a intervenção, analisando o desempenho da turma.

Comparando com os resultados do pré-teste, observa-se uma redução significativa nos erros e um aumento nos acertos, evidenciando que o jogo didático contribuiu para a consolidação dos conteúdos e também como uma espécie de revisão para a prova. Abaixo está representada a figura 2 com os resultados do questionário pós-teste.

Figura 2: Resultados obtidos na reaplicação do questionário após a aplicação de jogo didático de ciências com os alunos do 8º ano do ensino fundamental de uma escola pública estadual de Floriano-PI



Fonte: Autor (2026).

Conforme ilustrado na figura 2, os alunos apresentaram desempenho superior em relação ao pré-teste, com maior número de acertos em praticamente todas as questões. Essa melhora indica que a prática lúdica favoreceu a compreensão dos conteúdos de Ciências, tornando o aprendizado mais efetivo. Assim, confirmando o que Kishimoto (2017) destaca sobre os jogos didáticos funcionando como instrumentos pedagógicos capazes de estimular a participação ativa e facilitar a construção do conhecimento.

Na questão 05, que havia apresentado baixo índice de acertos no pré-teste, observou-se um aumento expressivo no número de respostas corretas após a intervenção, demonstrando que os alunos, de modo geral, conseguiram superar a dificuldade inicial. Dessa forma, os resultados evidenciam uma evolução considerável dos estudantes, que se mostraram mais concentrados e engajados durante a atividade.

O caráter inovador e lúdico do jogo contribuiu para despertar o interesse e a motivação dos alunos, favorecendo o processo de aprendizagem (Barros; Miranda; Costa, 2019).

Observando a figura 2 que mostra os resultados do questionário após a aplicação do jogo didático, pode-se analisar que essa melhora significativa no desempenho dos alunos, em comparação a figura 1 que mostra os resultados do Pré-teste, foi devido a compreensão do conteúdo após uma prática lúdica, e também por fatores externos que influenciam o processo de aprendizagem. Em seu trabalho, Alcântara (2025) enfatiza essa ideia ao discutir que os jogos podem funcionar como uma estratégia didática simples e lúdica, capaz de facilitar a compreensão dos conteúdos de sala de aula.

Após a sua experiência com jogos didáticos, Alcântara (2025) discute ainda que considerando o tempo reduzido de aula e a carga dos conteúdos que devem ser trabalhados em sala, a utilização de jogos mais simples e direcionados aos temas selecionados por ela mostrou-se uma estratégia eficaz. Assim, os resultados evidenciam que os jogos didáticos podem fazer uma diferença significativa nas aulas de Ciências, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem, como demonstrado na figura 2. Na outra fase da pesquisa, foram aplicados questionários de percepção aos participantes, os alunos e o professor, para identificar suas opiniões sobre o uso de jogos didáticos em Ciências. Especificamente entre os alunos do 8º ano, o instrumento permitiu analisar de forma mais detalhada o grau de aceitação e o impacto atribuído ao jogo didático.

Quadro 1 – Resultado do questionário de percepção sobre o jogo didático em Ciências, na turma de 8º ano em uma escola pública de Floriano-PI

Perguntas	Respostas
1) Você já teve a oportunidade de ter aulas práticas na disciplina de ciências?	Sim (17 alunos) Não (1 aluno)
2) Você já teve jogos didáticos em sala de aula?	Muitas vezes (15 alunos) Raramente (3 alunos)
3) Você gostaria de ter mais dinâmicas em sala de aula?	Sim (15 alunos) Não sei responder (3 alunos)
4) Na sua opinião, os jogos em sala de aula melhoram o aprendizado?	Sim (18 alunos)
5) Em relação a conteúdos teóricos (apenas as aulas com o livro e conteúdo):	Eu gosto, consigo aprender apenas com a teoria, sem precisar de aulas práticas (8 alunos) Não consigo aprender só com a teoria, e as aulas práticas me ajudam a aprender melhor o conteúdo (10 alunos)
6) Qual a sua opinião em relação a jogos em sala de aula?	Gosto, ajuda a deixar as aulas mais divertidas e o conteúdo mais fácil de aprender (18 alunos)

7) Você acha que os jogos didáticos ajudam a entender melhor os conteúdos de ciências?	Sim (15 alunos) Não sei responder (3 alunos)
--	--

Fonte: Autor (2026).

Ao fazer uma análise dessa Quadro 1, fica evidente que a turma, de maneira geral, mostra um padrão de respostas bastante homogêneo, fazendo com que as respostas de cada um fossem parecidas, respostas majoritariamente convergentes. Esse resultado evidencia a familiaridade da turma com a temática da pesquisa, especialmente no que se refere ao uso de jogos didáticos como recurso pedagógico.

Analisando a Quadro 1, é possível ver que as respostas às questões 01 e 02 revelam que a maioria dos alunos já tiveram contato tanto com aulas práticas quanto com jogos didáticos em Ciências. Esse padrão indica que a turma possui familiaridade com metodologias diferenciadas, o que facilita a aceitação de propostas inovadoras, quando solicitadas pelo professor.

Como destaca Paixão (2026), as transformações contemporâneas no mundo do trabalho impactam diretamente sobre a docência, redefinindo o espaço do professor dentro da escola. Nesse sentido, o uso de práticas lúdicas aparece como uma forma de reposicionar o papel docente e aproximar os conteúdos de ciências da realidade dos estudantes.

Nas questões 03, 04 e 07, observa-se que os alunos demonstraram interesse em ampliar o uso de jogos em sala de aula e reconheceram que essa prática contribui para facilitar a compreensão dos conteúdos. Esse resultado evidencia que os jogos não são percebidos apenas como momentos de descontração, mas como estratégias que favorecem o aprendizado.

Nesse sentido, Paixão (2026) reforça essa ideia afirmando que a mediação do conhecimento exige uma compreensão crítica dos conteúdos e das formas do professor ensinar. Assim, os jogos didáticos se configuram como instrumentos que possibilitam ao professor mediar o conhecimento de forma mais significativa e crítica, facilitando o aprendizado dos alunos.

As questões 05, 06 e 08 mostram que os alunos atribuem maior valor às metodologias lúdicas em comparação às aulas exclusivamente teóricas, indicando preferência por abordagens dinâmicas e participativas. Essa percepção reforça a necessidade de políticas e condições que permitam ao professor incorporar jogos de maneira consistente em sua prática pedagógica.

Dessa forma, Paixão (2026) aponta que fortalecer o professor como mediador do conhecimento exige políticas de valorização docente, formação crítica e condições institucionais favoráveis. Portanto, os resultados da Quadro não apenas refletem a motivação dos alunos, mas também evidenciam a importância de apoiar o trabalho docente para que metodologias inovadoras possam ser efetivamente aplicadas.

Os resultados obtidos na Quadro 1 evidenciam o quanto os alunos têm interesse em alternativas lúdicas nas aulas de ciências e como essas metodologias ativas podem favorecer o processo de ensino-aprendizagem. Esses resultados vão de encontro com a ideia de Rodrigues (2025), sobre a utilização de jogos didáticos que tem demonstrado resultados importantes, especialmente relacionado à assimilação e exploração de novos conteúdos.

O questionário aplicado ao professor de Ciências revelou percepções importantes sobre o uso de jogos didáticos em sala de aula. Nas questões 01: “Você utiliza jogos didáticos nas suas aulas de ciências?” e 02: “Qual é a sua experiência com o uso de jogos didáticos nas aulas de Ciências?”, o docente afirmou que já utiliza jogos didáticos em suas aulas e avaliou sua experiência como muito boa. Esse relato mostra familiaridade com a metodologia e reforça a ideia de que os jogos podem tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas.

Nas questões 03: “Há desafios ou dificuldades em implementar jogos didáticos nas suas aulas?” e 07: “É difícil alinhar os jogos didáticos ou outras atividades lúdicas com os objetivos do currículo de Ciências”, que investigavam possíveis desafios e dificuldades, o professor respondeu que não encontra barreiras significativas para implementar os jogos e que não considera difícil alinhá-los aos objetivos do currículo. Nesse sentido, Cunha (2012) ressalta que, para o professor fazer uma escolha ideal, é necessário ter clareza sobre o objetivo do ensino e definir o momento exato em que cada jogo se torna mais didático dentro do planejamento.

Em relação às questões 04: “Quão eficaz você considera os jogos didáticos para o aprendizado de Ciências?”, na 05: “Quão motivados você percebe que seus alunos ficam ao usar jogos didáticos em suas aulas?” e 06: “Os jogos didáticos melhoram significativamente o engajamento dos alunos nas aulas de Ciências.”, que abordavam eficácia, motivação e engajamento, o docente destacou que considera os jogos eficazes para o aprendizado, percebe os alunos muito motivados, e reconhece que essas práticas melhoram significativamente o engajamento da turma.

Essa visão é reforçada por Alcântara (2025), ao afirmar que os jogos didáticos podem ser eficazes no ensino de Ciências, desde que acompanhados de planejamento cuidadoso, pois favorecem tanto a aprendizagem quanto a participação ativa dos estudantes.

Na questão 08: “Como os alunos reagem aos jogos didáticos e/ou atividades lúdicas comparado aos métodos tradicionais de ensino?”, ao comparar os jogos com métodos tradicionais, o professor relatou que os alunos ficam animados, pois gostam de atividades mais práticas. Esse entusiasmo confirma o que Alcântara (2025) observa em seu estudo, ao destacar que o jogo pode cumprir objetivos específicos, estimulando a criatividade e a imaginação por meio de desafios e metas claras.

Por fim, na questão 9: “Você observa benefícios ao utilizar atividades lúdicas para ensinar Ciências?”, o docente reconheceu muitos benefícios no uso de jogos didáticos, destacando que tais práticas favorecem a consolidação dos conteúdos e estimulam a criatividade dos estudantes. Essa percepção encontra fundamento na ideia de Kishimoto

(2017), ao comentar que a utilização dos jogos pode potencializar o ensino e a construção do conhecimento, uma vez que a ação lúdica facilita a aprendizagem do estudante e proporciona prazer e motivação.

Considerações finais

Esta pesquisa foi realizada em uma turma de 8º ano do ensino Fundamental em uma escola pública, localizada em Floriano - PI, e teve como objetivo geral analisar as contribuições dos jogos didáticos no ensino de Ciências. A proposta partiu da justificativa de investigar práticas que tornem as aulas mais dinâmicas e participativas, considerando que a ludicidade pode favorecer tanto a motivação quanto a aprendizagem dos conteúdos.

A análise dos questionários aplicados a alunos e o professor de ciências permitiu verificar que os objetivos da pesquisa foram alcançados, uma vez que se evidenciou o interesse dos estudantes por metodologias lúdicas e a percepção docente sobre os benefícios e desafios de sua implementação. A justificativa inicial, que apontava a necessidade de investigar o papel dos jogos didáticos como recurso pedagógico, mostrou-se positiva, já que os resultados confirmaram a relevância dessas práticas para o engajamento e a aprendizagem dos alunos.

A hipótese de que os jogos didáticos favorecem o processo de ensino-aprendizagem em Ciências foi convergente com os dados coletados: os alunos demonstraram entusiasmo e motivação diante dessas atividades, enquanto o professor reconheceu sua eficácia, ainda que ressalte a importância de planejamento e condições institucionais adequadas para sua aplicação.

Em síntese, tanto a perspectiva discente quanto a docente reforçam que os jogos didáticos constituem uma estratégia significativa para tornar o ensino de Ciências mais dinâmico, participativo e criativo. Contudo, os resultados também apontam para a necessidade de políticas de valorização docente e de apoio institucional, de modo que tais metodologias possam ser incorporadas de forma consistente ao cotidiano escolar.

Além disso, recomenda-se que professores interessados em implementar jogos didáticos iniciem com atividades simples e contextualizadas, planejem previamente os objetivos de aprendizagem e busquem apoio da gestão escolar, garantindo que a prática seja viável e eficaz.

Referências

ALCÂNTARA, Istéfani Moraes de. Ensino de Ciências utilizando jogos didáticos em biologia celular: A influência de métodos no ensino médio. 2025. 50f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Águas Lindas de Goiás, 2025. Disponível em: <http://repositorio.ifg.edu.br:8080/handle/prefix/2390>. Acesso em: 20 mar. 2026.

ALENCAR, Gabriela Maciel; RODRIGUES, Juliana Viana; GOMES, Márcia de Castro; ARAÚJO, Cleusa Suzana Oliveira de. Utilização de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem em biologia. *Revista Areté | Revista Amazônica de Ensino de Ciências*, [S.l.], v. 12, n. 25, p. 216-226, 2019. Disponível em: <https://periodicos.uea.edu.br/index.php/arete/article/view/1544/946>. Acesso em: 19 mar. 2026.

AUSUBEL, David Paul. *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1968.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/ciencias>. Acesso em: 10 maio 2026.

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. *Revista Educação Pública*, v. 19, n. 23, 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 05 abr. 2026.

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: Uma Proposta para favorecer a aprendizagem.

Departamento de Educação, Instituto de Biociências da Unesp – Campus de Botucatu, São Paulo, [s.d.]. Disponível em: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37808676/aproducaodejogos-libre.pdf>. Acesso em: 21 fev. 2026.

CUNHA, Marcia Borin da. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. *Química Nova Escola*, v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2017.

MACHADO, D. R. experimentação no ensino de química com materiais de baixo custo: o caso da eletrofloculação. *Revista Brasileira de Ensino de Ciências Naturais, Pará*, v. 1, n. 1, 2026. DOI: <https://doi.org/10.31792/rbecn.v1i1.11667>

MUNHOZ, A. S. *Aprendizagem ativa via tecnologias*. 1ª ed. Curitiba: Intersaberes, 2019. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 9 mar. 2026.

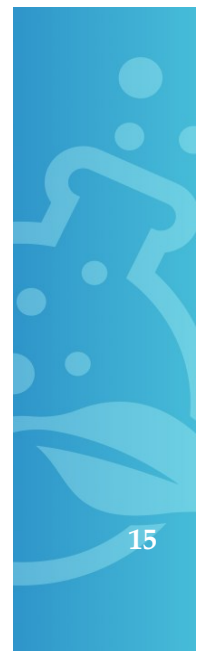
PAIXÃO, Joelson Lopes da. O professor como mediador do conhecimento: desafios da prática contemporânea. *Revista Tópicos*, [S.l.], ISSN 2965-6672, 06 fev. 2026. DOI: 10.5281/zenodo.18510692. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/o->

professor-como-mediador-do-conhecimento-desafios-da-pratica-contemporanea.
Acesso em: 30 abr. 2026.

REBOUÇAS, Giovane Iop; BITTAR, Marilena. O papel do professor como mediador: uma análise de trabalhos realizados à luz da teoria das situações didáticas. Anais do XVIII Seminário Sul-Matogrossense de Pesquisa em Educação Matemática, v. 18, n. 1, 2024. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/sesemat/article/view/21493>. Acesso em: 20 mar. 2026.

RODRIGUES, Lucas Roberto. Jogo didático como recurso inclusivo no ensino de ciências: abordagem sobre reprodução e sexualidade para alunos com transtorno do espectro autista. 2025. 55 f. Monografia (Graduação em Ciências Biológicas) – Instituto de Ciências Exatas e Biológicas, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2025. Disponível em: <http://www.monografias.ufop.br/handle/35400000/8513>. Acesso em: 20 mar. 2026.

SCHULTZ, Danielle; SILVA, Aline Aparecida Teixeira da; OLIVEIRA, Cristiane Lopes Rocha de. O jogo como recurso pedagógico no ensino de ciências: uma proposta para o ensino e aprendizagem da biodiversidade. Revista Prática Docente, [S.l.], v. 6, n. 2, p. e036, 2021. DOI: 10.23926/RPD.2021.v6.n2.e036.id1047. Disponível em: <https://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/322>. Acesso em: 10 abr. 2026.



APÊNDICE 1 – INFORMAÇÕES EDITORIAIS

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela força e pelas bênçãos concedidas durante o desenvolvimento deste trabalho. Aos meus pais pelo apoio, incentivo e compreensão ao longo dessa trajetória acadêmica. Aos meus familiares e amigos que contribuíram, direta ou indiretamente, com palavras de incentivo e apoio durante esse percurso. Ao Instituto Federal do Piauí (IFPI) e aos professores que fizeram parte da minha formação acadêmica, pelos conhecimentos compartilhados, ensinamentos e contribuições ao longo da graduação. À minha orientadora, Dra. Brunna Laryelle, pelas orientações, contribuições e acompanhamento durante as etapas de elaboração e execução desta pesquisa.

FINANCIAMENTO

A pesquisa foi financiada pela própria autora.

CONTRIBUIÇÕES DE AUTORIA

Conceptualização: Isadora Farias dos Santos; Metodologia: Isadora Farias dos Santos; Investigação: Isadora Farias dos Santos; Recursos: Isadora Farias dos Santos; Curadoria de dados: Isadora Farias dos Santos; Análise formal: Isadora Farias dos Santos; Escrita – Esboço original: Isadora Farias dos Santos; Escrita – Revisão & Edição: Isadora Farias dos Santos e Brunna Laryelle; Visualização: Isadora Farias dos Santos; Supervisão: Brunna Laryelle; Gestão do projeto: Isadora Farias dos Santos; Captação de financiamento: Não se aplica.

USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Houve uso de ferramenta de inteligência artificial generativa (ChatGPT) como recurso auxiliar para revisão ortográfica, esclarecimento de dúvidas relacionadas às normas de submissão e compreensão de orientações do template da revista. A autora realizou a revisão crítica integral do conteúdo, sendo responsável pela versão final do manuscrito submetido.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Piauí (CEP/UFPI), sob o Parecer nº 7.937.648, aprovado em 30 de outubro de 2025.

CONFLITOS DE INTERESSE

Os autores declararam não haver nenhum conflito de interesse de ordem pessoal, comercial, acadêmica, política e financeira referente a este manuscrito.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA

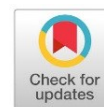
Não se aplica

DIREITOS AUTORAIS

Os direitos autorais são mantidos pelos autores, os quais concedem à Revista Brasileira de Ensino de Ciências Naturais, os direitos exclusivos de primeira publicação. Os autores não serão remunerados pela publicação de trabalhos neste periódico. Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicado neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico. Os editores da Revista têm o direito de realizar ajustes textuais e de adequação às normas da publicação.

POLÍTICA DE RETRATAÇÃO - CROSSMARK/CROSSREF

Os autores e os editores assumem a responsabilidade e o compromisso com os termos da Política de Retratação da Revista Brasileira de Ensino de Ciências Naturais.



OPEN ACCESS

Este manuscrito é de acesso aberto (Open Access), sem cobrança de taxas de submissão ou processamento de artigos (APCs). Isso significa que pode ser lido, baixado, copiado, distribuído e utilizado livremente, dentro dos termos legais aplicáveis.

OPEN ACCESS  **APC FREE**

LICENÇA DE USO

Este trabalho está licenciado sob a Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0), que permite compartilhar, copiar, redistribuir, adaptar e remixar o material, desde que seja atribuído o devido crédito aos autores e à publicação original.



VERIFICAÇÃO DE SIMILARIDADE

Este manuscrito foi submetido a uma verificação de similaridade utilizando o software de detecção de texto iThenticate da Turnitin, através do serviço Similarity Check da Crossref.



PUBLISHER

Programa de Pós-graduação em Educação e Ensino de Ciências na Amazônia – PPGECA. Publicação no Portal de Periódicos da Universidade do Estado do Pará. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da referida universidade.



EDITOR

Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza  

HISTÓRICO

Submetido: 1 de maio de 2026.

Aceito: 06 de agosto de 2026.

Publicado: 07 de agosto de 2026.