

## JOGO DIDÁTICO: PROPAGAÇÃO DO CALOR

**Josiana Scherer Bassan** –josiana.bassan@iffarroupilha.edu.br  
Instituto Federal Farroupilha/Universidade Franciscana – UFN

Santa Maria – Rio Grande do Sul  
**Daniela Frigotto** – daniela.f@ufn.edu.br  
Universidade Franciscana – UFN  
Santa Maria – Rio Grande do Sul

**Veridiana Pereira de Carvalho** - veridianapereiradecarvalho22@gmail.com  
Universidade Franciscana – UFN  
Santa Maria – Rio Grande do Sul

### RESUMO

Considerando que alguns conteúdos de Ciências e Biologia são muitas vezes abstratos, dificultando assim o entendimento dos estudantes. O professor deve auxiliar na tarefa de mediar os conceitos e utilizar recursos didáticos para facilitar a compreensão. Contudo os materiais didáticos são ferramentas muito importantes para o processo de ensino e aprendizagem, e devem ser escolhidos baseados no conteúdo e faixa etária dos estudantes. Os jogos didáticos são grandes alternativas, pois contribuem na aquisição do conhecimento dos estudantes, sendo uma alternativa viável e interessante para auxiliar nas lacunas deixadas por estudo exclusivamente livresco (CAMPOS, et al. 2003). O Produto educacional (PE) proposto é um jogo didático online intitulado: Propagação do Calor, para estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental II, desenvolvido na plataforma Wood Wool. De acordo com a Capes (2019 p.19) esse jogo se enquadra na categoria 2: Mídias educacionais. O conteúdo a ser trabalhado é formas de propagação do calor desenvolvendo a habilidade (EF07CI03) da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que visa justificar a utilização de materiais condutores e isolantes no cotidiano e explicar o funcionamento de equipamentos e construir soluções tecnológicas com base no conhecimento adquirido. Salienta-se que o jogo necessita de um aporte teórico, e deve ser trabalhado de forma a auxiliar na aprendizagem, melhorando a prática educativa. Pinho (2001, p.6) destaca que observa-se com frequência que as crianças têm interesse pela informática e tecnologia, com base nestas leituras o Jogo Didático: Propagação do Calor objetiva auxiliar as práticas docentes, possibilitando aos alunos um duplo aprendizado, lúdico e educativo, sendo um facilitador do ensino aprendizagem de forma prazerosa. As ferramentas digitais vêm ganhando espaço dentro das escolas, contudo Lara (2004) reitera que jogos quando bem elaborados e trabalhados são uma estratégia de ensino e podem atingir diferentes objetivos, desde o simples

treinamento até a construção de um conhecimento específico. Os jogos educacionais trabalham uma exploração auto dirigida em que o professor é o facilitador do conhecimento e o estudante tem a liberdade de explorar e assim se tornar mais autônomo ao invés de receber o conteúdo de forma explícita, de acordo com o (LEGEY et al.2012). Mais do que promover a aprendizagem dos conteúdos, o ensino de ciências deve criar condições para uma postura mais ativa dos alunos na busca pelo conhecimento.

## **AGRADECIMENTOS**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

## **REFERÊNCIAS**

BRASIL, CAPES. **Grupo de trabalho Produção Técnica. Brasília, 2019b**

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.**27 de jan. de 2023

CAMPOS, L. M. L.; 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." *Caderno dos núcleos de Ensino* 47 (2003): 47-60.

LARA, I. C. M. de. **Jogando com a Matemática** de 5<sup>a</sup> a 8<sup>a</sup> série. São Paulo: Rêspel, 2004.

LEGEY, A. P.; MÓLI, A.C.; BARBOSA, J. V.; COUTINHO, C. M. L. M. C. Desenvolvimento de Jogos Educativos Como Ferramenta Didática: um olhar voltado à formação de futuros docentes de ciências. **Revista de Educação em Ciência e Tecnologia**, v.5, n.3, p.49- 82, novembro 2012.

PINHO, G. S.. **O brincar na infância contemporânea.** 2001, 98 F. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre 2001.