O USO DE JOGOS INTERATIVOS NO ENSINO DE FISIOLOGIA: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA MELHORAR O APRENDIZADO EM ESCOLAS PÚBLICAS

Nobre, Jeysa Dayane Coelho[1]
Nobre, Francisca Érica Cardoso[2]
Coelho, Kaylyne Kethlyn Barroso[3]
Magalhães, Carlos Vinícius Marciano[4]
Sousa, Daniel Freire De[5]

RESUMO

O projeto “Fisiologia Humana na Escola: Aprendendo de Forma Lúdica como o Corpo Humano Funciona” foi desenvolvido com o intuito de aprimorar o ensino de fisiologia humana em escolas públicas de Ensino Médio por meio da introdução de jogos interativos. Com o objetivo de despertar o interesse dos alunos pelas ciências biológicas e melhorar o desempenho em avaliações como o ENEM, o projeto utilizou a abordagem lúdica como estratégia pedagógica. Em vez de adotar métodos convencionais, a ação recorreu à criação do jogo “Gastropoly”, um tabuleiro dinâmico que abordava o sistema digestório. Além do tabuleiro com perguntas, a atividade incluiu uma maquete que simulava o processo digestivo, o que facilitou a visualização prática dos conceitos discutidos em sala de aula. Com foco em alunos do primeiro e segundo ano do ensino médio, o projeto foi implementado em uma escola pública de Redenção-CE, selecionada com base em indicadores de desempenho acadêmico, como o IDEB e os resultados do ENEM. Antes de iniciar o jogo, foi realizada uma breve aula introdutória, abordando os principais conceitos teóricos, seguida da atividade prática direcionada pela bolsista e voluntários. Os resultados superaram as expectativas: o aprendizado ativo, em vez da simples exposição teórica, despertou a curiosidade dos estudantes e impulsionou a assimilação dos conceitos de fisiologia. Após a implementação do projeto, alunos e professores relataram aumento no nível de participação nas atividades e melhoria na compreensão dos conteúdos, especialmente sobre o sistema digestório. A experiência evidenciou que a utilização de jogos como ferramenta pedagógica pode ser uma poderosa aliada no ensino de ciências, ao transformar a aprendizagem em um processo interativo e colaborativo. O "Gastropoly" provou que metodologias lúdicas são estratégias eficazes para integrar conceitos complexos ao cotidiano escolar de maneira acessível e envolvente, facilitando a retenção do conhecimento e estimulando um ambiente mais positivo e produtivo de aprendizado ao substituir a rigidez das abordagens tradicionais. Em conclusão, a aplicação de estratégias inovadoras, como o uso de jogos educativos, pode representar um caminho promissor para melhorar a educação em escolas públicas e aproximar os estudantes de áreas do conhecimento consideradas desafiadoras, abrindo portas para que o conhecimento científico se torne mais significativo e duradouro.

Palavras-chave: ensino lúdico; fisiologia humana; jogos interativos.

UNILAB, ICS, Discente, jeysadayane@aluno.unilab.edu.br[1]
UNILAB, ICS, Discente, ericacn@aluno.unilab.edu.br[2]
UNILAB, ICS, Discente, kaylynecoelho@aluno.unilab.edu.br[3]
UNILAB, ICS, Discente, vinicius@aluno.unilab.edu.br[4]
UNILAB, ICS, Docente, daniel@unilab.edu.br[5]

ISSN: 2447-6161