

## JOGOS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE BIOLOGIA NO CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA DO IEMA IP AXIXÁ

Luís Fernando Silva de Sousa<sup>1</sup>  
Elias Pereira Lima<sup>2</sup>  
Vicente de Paula Campos Freitas<sup>3</sup>

### RESUMO

Este estudo teve como objetivo analisar os efeitos da utilização de jogos digitais no ensino de Biologia, desenvolvida junto a turmas do curso técnico em Informática do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IEMA IP Axixá. A pesquisa, de caráter descritivo e com abordagem quanti-qualitativa, apoiou-se em referenciais teóricos que discutem o papel das tecnologias digitais na educação e os potenciais didáticos dos jogos no ensino de Ciências. Carneiro, Figueiredo e Ladeira (2020) destacam a importância das tecnologias digitais como ferramentas que ampliam as possibilidades de ensino, ao passo que Reichert, Lopes da Cruz e Güllich (2023) evidenciam como os jogos didáticos podem tornar a aprendizagem em Ciências mais significativa, promovendo maior envolvimento dos estudantes. A proposta consistiu na seleção e aplicação de jogos digitais que simulam processos biológicos, como o funcionamento de ecossistemas, metabolismo celular e aspectos da zoologia, com o intuito de tornar o ensino mais interativo e contextualizado. As atividades ocorreram no laboratório de informática e contaram com a participação de 35 estudantes. Antes da intervenção, foi aplicado um questionário para mapear experiências e percepções dos alunos em relação ao uso de jogos no aprendizado. Os resultados mostraram que 57,1% dos estudantes já haviam utilizado jogos com fins educativos, e todos reconheceram o potencial desses recursos no processo de aprendizagem. Após a aplicação, 88,6% dos participantes relataram que a metodologia facilitou a compreensão dos conteúdos, evidenciando um aumento no interesse e na participação. A experiência reforça o valor dos jogos digitais como ferramenta de ensino, integrando tecnologia ao cotidiano escolar de forma efetiva e atrativa.

**Palavras-chave:** Jogos Digitais. Ensino de Biologia. Tecnologias Educacionais. Aprendizagem Significativa. Curso Técnico.

<sup>1</sup> Estudante do Curso Técnico em Informática do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IP Axixá, [silvadesousaluisfernando@gmail.com](mailto:silvadesousaluisfernando@gmail.com);

<sup>2</sup> Estudante do Curso Técnico em Informática do Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IP Axixá, [gordoxlima861@gmail.com](mailto:gordoxlima861@gmail.com);

<sup>3</sup> Professor orientador: Mestre em Gestão de Ensino da Educação Básica, Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IP Axixá, [vicente.freitas@prof.edu.ma.gov.br](mailto:vicente.freitas@prof.edu.ma.gov.br).

