

O JOGO DIDÁTICO NA CONTEXTUALIZAÇÃO DOS SABERES: INSTRUMENTO DE ENSINO ÚTIL PARA A MEDIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

ZANOVELLO, Regiane¹; MATTANA, Stéfani Dutra; OLIVEIRA, Ronaldo Prado; JOHAN, Chantele Santos; CARVALHO, Michele Soares; MORESCO, Terimar Ruoso²; GARLET, Tânea Maria Bisognin³.

Palavras-Chave: Jogo didático. Aprendizagem. Ensino.

Sabe-se que o jogo didático como atividade lúdica pode ser utilizado para complementar as atividades teóricas. Diante disso, o uso de ferramentas pedagógicas diferenciadas, que inferem o ensino de Ciências, é fundamental para a dinamização de muitos dos conteúdos considerados abstratos e, portanto, de difícil assimilação pelos alunos. A fim de promover o aprendizado sobre micro-organismos de um grupo de oito discentes da 7ª série de uma escola da rede estadual de educação no município de Palmeira das Missões, realizaram-se oficinas com a temática Microbiologia e Meio Ambiente, no laboratório de ensino da escola. As atividades foram mediadas por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e foram realizadas semanalmente no contraturno das aulas. Em um desses encontros semanais implementou-se um jogo em forma de tabuleiro, o qual foi confeccionado em cartolina. Para jogar, os discentes foram separados em grupos e cada grupo recebeu um dado, um tabuleiro e cartas de perguntas, tendo como eixo norteador a microbiologia. No tabuleiro havia espaços com interrogações e à medida que os alunos jogavam o dado, teriam que responder uma das perguntas se esse caísse nas interrogações. Essa atividade objetivou propiciar aos alunos uma aprendizagem significativa e aos futuros docentes uma formação mais sólida fundamentada em diferentes metodologias de ensino. Após a aplicação do recurso didático, os alunos responderam uma pergunta que buscava avaliar suas percepções frente ao jogo, de modo a verificar se este tinha contribuído para seu aprendizado. As respostas obtidas pelo instrumento investigativo demonstraram que a alternativa didática oportunizou um espaço lúdico de conhecimento, ao passo que as opiniões deles demonstravam que "o jogo foi muito legal", "foi divertido", "tiramos dúvidas" ou, ainda, "relembrei várias coisas", "pude aprender várias coisas", "podemos memorizar o conteúdo dado pelos professores". Essas concepções tornam evidente o fato de que foi possível a criação de um ambiente investigativo em que os discentes puderam notar que o processo não os guiaria, necessária e diretamente, às respostas corretas, mas possibilitaria compreender as diversas hipóteses envolvidas na situação apresentada, participando como agentes ativos na construção do conhecimento. As atividades práticas constituem fatores essenciais para o desenvolvimento cognitivo, logo sua aplicação no ambiente de ensino estimula a criatividade e contribui para a contextualização dos saberes. Assim, além do jogo ser um recurso pedagógico instigante e significativo para a aprendizagem, sua utilização nas escolas é uma alternativa viável e passível de ser desenvolvida, auxiliando na planificação do aprendizado dos alunos quando justaposto no ensino e revisão dos conhecimentos de Ciências.

¹ Acadêmicos do curso de Ciências Biológicas; ² Professora Orientadora. ³ Professora co-orientadora. Universidade Federal de Santa Maria, *Campus CESNORS* – Palmeira das Missões. CAPES. regiane.zanovello@hotmail.com