



JOGOS DIDÁTICOS: UM RECURSO PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

SINHORINI, Djonattan¹; SOLNER, Tiago²; BASSAN, Josiana³

Resumo: Os jogos, em geral, têm papel muito importante no âmbito da educação, pois proporcionam aos alunos solucionar desafios estimulando-os para uma busca mais criativa de soluções, possibilitando um resultado satisfatório no contexto ensino-aprendizagem. Esta ferramenta pode ser usada como um complemento na fixação do conteúdo, contribuindo com uma maior interação entre professor-aluno e aluno-aluno, além de instigar o interesse dos alunos para o aprendizado. Para tanto, o objetivo desse trabalho foi desenvolver um jogo no *PowerPoint* para ser aplicado na disciplina de ciências. O jogo é de perguntas com quatro alternativas de resposta. Ao clicar no F5 começa o jogo, o professor coloca o nome das equipes ou alunos e clica em uma seta para continuar. O próprio jogo dá o placar final, para cada questão certa a equipe ou aluno ganha dez pontos e para cada erro não recebe pontuação nenhuma. Ganha a equipe ou aluno que obtiver mais números de acertos. O jogo foi aplicado a 37 alunos do 9º ano do ensino fundamental de uma escola da região central da Cidade de Santa Maria – RS. Para análise das contribuições foi aplicado um questionário pré-teste e pós-teste com a finalidade de avaliar os resultados a partir de sua aplicação. Dos 37 alunos desta pesquisa apenas 2 foram imparciais no quanto a sua contribuição, os demais acharam o jogo excelente e que o mesmo contribuiu para o seu processo de ensino e aprendizagem e na fixação do conteúdo. Dentre a análise feita podemos perceber que a maioria dos professores não utilizam jogos em sala de aula, e que grande maioria utiliza como único recurso o livro didático em sala de aula. Aos alunos deve ser dado o direito de aprender. Não um aprender decorado, cansativo, de fazer, sem estar sabendo o que se faz e o porquê o faz, e sim um aprender significativo, do qual o aluno participe raciocinando, compreendendo e ainda demonstrando um interesse total pelo conteúdo abordado em sala de aula, conduzindo o estudante na exploração de sua criatividade. Desta forma, estimulando o aluno a ser crítico, reflexivo e criativo auxiliaremos para a construção de uma sociedade melhor, pois contribuiremos para a formação de um cidadão capaz de fazer descobertas, inventar e, principalmente, provocar as mudanças necessárias para fazer a sociedade mais justa e melhor. Cabe ressaltar, que os jogos aplicados em sala de aula, não podem substituir outros métodos de ensino, como as aulas, mas para que estes sirvam como ferramenta de apoio ao ensino para professores frente aos seus alunos, possibilitando uma maneira de reforçar o conteúdo já abordado favorecendo a assimilação de forma divertida, espontânea e prazerosa. Um ponto que vale ressaltar é que esse jogo já está configurado e qualquer professor de qualquer disciplina pode utilizar, basta trocar as perguntas o que facilita para possíveis aplicações.

Palavras-chave: Lúdico, Metodologia, Inovar.

¹Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, IF Farroupilha – Campus Júlio de Castilhos. E-mail: djonattan@gmail.com

²Mestrado Acadêmico em Ensino de Ciências e Matemática, Universidade Franciscana – Santa Maria/RS E-mail: tiagosolner@gmail.com

³Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, IF Farroupilha – Campus Júlio de Castilhos. E-mail: josiana.bassan@iffarroupilha.edu.br