

JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA PARA A POTENCIALIZAÇÃO DA APRENDIZAGEM

DENISE APARECIDA DOS SANTOS, SIMONE SOARES DA SILVA, CARLOS HENRIQUE SOARES DA SILVA, FRANCISCA KATIANE DA SILVA DANTAS, GLAUCIANE BASTOS DE ALMEIDA, MÁRCIA MARIA MELO DE CASTRO MARTINS

O sistema educacional brasileiro passa por constantes mudanças e isso tem levado os professores a buscar novas metodologias de ensino, a fim de contribuir para fazer avançar, qualitativamente, o processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, as atividades lúdicas tem sido uma ferramenta eficaz, pois desperta o interesse discente, e quando bem utilizadas, podem se tornar potencializadoras do desenvolvimento cognitivo, tornando-se, assim, um elemento significativo na apropriação do saber. O presente trabalho tem como objetivo relatar experiências formativas vivenciadas no espaço escolar, referentes ao uso de jogos didáticos como metodologias alternativas potencializadoras da aquisição de conhecimentos biológicos pelos estudantes. O jogo foi confeccionado e utilizado por licenciandos de Ciências Biológicas, bolsistas do Programa Instituição de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, junto a alunos de 1º ano de uma escola pública de Iguatu-CE. O jogo consiste em um tabuleiro gigante constituído de “casas” enumeradas de um a vinte e dois, associado a questões de múltipla escolha relacionadas ao tema “Método Científico”. Para a execução do jogo, a turma foi organizada em cinco equipes que deveriam jogar um dado para saber quantas casas iriam avançar, porém, só avançariam caso a equipe acertasse a pergunta sorteada pelo grupo concorrente, aquele que chegasse primeiro ao final da trilha seria consagrado vencedor. Durante a execução do trabalho, ficou evidenciado a importância do uso desse tipo de recurso didático, uma vez que, além de contribuir na intensificação do interesse discente pelas disciplinas abordadas, ainda permite a interação e troca de conhecimento entre aluno e professor. Pode-se perceber, também, que o jogo contribuiu satisfatoriamente para a elevação da atitude colaborativa dos alunos, fazendo com que buscassem a todo o momento associar as perguntas do jogo ao conteúdo contemplado nas aulas, para que assim pudessem lograr melhor desempenho durante a atividade. Assim, ratificamos a relevância da ludicidade no uso do jogo didático como recurso pedagógico no processo de mediação da aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: APRENDIZAGEM, METODOLOGIA ALTERNATIVA, JOGO DIDÁTICO.

ÁREA TEMÁTICA: DESENVOLVIMENTO DE ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS PARA O ENSINO E BIOLOGIA

FORMA DE APRESENTAÇÃO: ORAL