



O LÚDICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DA CONFEÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO

Richard Vinicius Santana da Silva¹
Neusetete Machado Rigo²

Resumo: O contato com diferentes metodologias de ensino na formação inicial de professores é essencial para um trabalho docente plural, motivador, crítico e que possa desconstituir o ensino tradicional. O presente trabalho se propõe a refletir sobre uma experiência de confecção e utilização de um Jogo Didático (JD) sobre poluição do ar, avaliando sua viabilidade e potencialidade para o ensino de Ciências e sua relevância para a formação docente. O JD emergiu de um trabalho proposto no componente curricular “Prática de ensino: metodologia e didática no ensino de Ciências e Biologia”, com o objetivo de desafiar os discentes a usarem a criatividade e os conhecimentos específicos na elaboração de um recurso lúdico para auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem. Para isso, os licenciandos dividiram-se em grupos e foram selecionados temas para o foco do jogo para cada grupo. Assim, este relato apresenta uma atividade com o recurso didático usado para trabalhar a “poluição do ar”. Inicialmente, foi elaborado um jogo de tabuleiro utilizando como base a proposta do jogo da vida, com o intuito de que os discentes percebessem como a poluição do ar está presente no dia-a-dia, e também suas principais consequências para a saúde, para o meio ambiente e para o clima. O objetivo do jogo era chegar ao fim do caminho em primeiro lugar, no qual para avançar nas casas do tabuleiro, que apresentavam cores distintas, o jogador precisava rolar um dado de seis lados e tirar uma carta correspondente à cor da casa em que o dado parou. As casas do caminho do tabuleiro possuíam três cores com tarefas distintas, verde: eram cartas que apresentavam ações ou atitudes que combatem a poluição do ar, assim, representava uma carta boa e trazia alguma vantagem para o jogador, por isso essa cor indicava que o jogador poderia avançar casas no tabuleiro; azul: cartas neutras que demonstravam alguma problemática ou notícia sobre a poluição do ar, não oferecendo vantagem e nem consequência para o jogador; e vermelhas: cartas que apresentam ações, eventos e atitudes que contribuem para a poluição ou alguma consequência resultante dela, por isso, essas cartas causam desvantagem para o jogador, fazendo-o retroceder uma casa ou voltar para o início do jogo. O JD foi aplicado com os discentes matriculados no componente curricular, com a finalidade de avaliar a funcionalidade e a sua potencialidade para o ensino sobre a poluição do ar. Dessa forma, os resultados obtidos mostraram que a utilização de um jogo para mediar o conteúdo a ser ministrado facilita a assimilação pelo aluno,

¹ Graduando em Ciências Biológicas - Licenciatura, Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), Cerro Largo, bolsista Fapergs, vrichard.ds5@gmail.com

² Licenciada em Pedagogia, Doutora em Educação, Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), Cerro Largo, Orientadora, neusetete.rigo@uffs.edu.br



pois motiva a participação ao inseri-lo como participante do processo de ensino e aprendizagem, e, ao mesmo tempo, o jogo proporciona a interação entre os educandos. Assim, a experiência pode ser considerada relevante, ao ponto que, a atividade proposta pelo componente curricular abre espaço para que professores em formação tenham contato com metodologias que envolvam a produção de recursos didáticos, e se empoderem para não se limitar ao ensino tradicional e avancem para uma melhoria na qualidade do ensino.

Palavras-chave: Formação Inicial, Constituição Docente, Metodologia Ativa, Recurso Didático, Ensino de Biologia.

Categoria: Ensino