



APRENDIZADO E LUDICIDADE: JOGO DA MEMÓRIA SOBRE CLASSIFICAÇÃO DOS SERES VIVOS

Juliane Ferreira Kletke¹ (apresentador)

Amanda Fritzen²

Fabiane de Andrade Leite³

Resumo: Apresenta-se neste texto reflexões realizadas em atividades desenvolvidas no âmbito do Estágio Curricular Supervisionado em Ciências realizado por meio do Programa Residência Pedagógica. As atividades foram planejadas e executadas com alunos do 7º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública. Objetivou-se revisar conceitos já trabalhados em sala de aula acerca da Classificação dos Seres Vivos por meio da manipulação de materiais didáticos. Para tanto, foi proposto um jogo da memória relacionado a Classificação dos Reinos. A realização da atividade justifica-se tendo em vista que tais conteúdos se encontram muito distantes da realidade dos alunos, fora do contexto diário deles, e acabam dificultando o aprendizado, caso forem trabalhados de maneira tradicional. Nesse sentido, considerou-se que por meio da realização de um jogo didático possibilita-se maior contato com o tema, o que pode auxiliar na apropriação de conceitos e ampliação da linguagem científica dos educandos. Para isso, foi desenvolvido um bloco de planejamento de aulas sobre o conteúdo, que envolveu uma prévia explicação, questões de fixação, exercícios de identificação em vídeos e imagens de representantes dos cinco Reinos dos Seres Vivos e, para finalizar o bloco, a aplicação do jogo didático. Para a execução do jogo, solicitou-se que a turma se organizasse em grupos, definidos pelas filas dispostas em sala de aula de acordo como os alunos estavam organizados. Foram distribuídas as cartas confeccionadas pelas estagiárias/residentes. A apresentação do jogo foi realizada seguindo as mesmas regras de um jogo da memória, em que os alunos deveriam virar todas as cartas com as faces viradas para baixo e selecionar duas que possuíam as características que se complementam. Algumas cartas apresentavam o nome do Reino e, outras, as imagens de representantes. Acredita-se que por meio desta atividade os alunos sanaram as dúvidas restantes, tendo em vista que havia o acompanhamento ativo das estagiárias/residentes, houve uma melhor fixação do conteúdo, sendo que foi revisado de diversas maneiras. Ainda, ocorreu uma boa interação entre os estudantes, já que os grupos não foram definidos pela afinidade

¹ Graduanda de Ciências Biológicas - Licenciatura, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo, bolsista do Programa Residência Pedagógica, [juliketke@gmail.com](mailto:julikletke@gmail.com).

² Graduanda de Ciências Biológicas - Licenciatura, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo, bolsista do Programa Residência Pedagógica, amandafritzen@gmail.com.

³ Doutora em Educação nas Ciências, Professora de Prática de Ensino e Estágio Supervisionado – Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo, Coordenadora de núcleo do Programa Residência Pedagógica, fabianeandradeleite@gmail.com



com os colegas. Os alunos se mostraram muito participativos, perguntando às estagiárias/residentes quando preciso e corrigindo os colegas quando estes estavam errados. O jogo permitiu relacionar a brincadeira ao aprendizado, exercendo funções que ajudam o aluno a vivenciar um momento de prazer com um momento de estudo.

Palavras-chave: Metodologia Didática. Residência Pedagógica. Jogo Didático.

Categoria: UFFS – Ensino.

Área do Conhecimento: Ciências Biológicas.

Formato: Comunicação Oral.