

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ESTUDO DAS VIDRARIAS DE LABORATÓRIO

Camila Richter¹

Fernanda Schwan²

Franciely Roberta Polanczyk³

Fabiane de Andrade Leite⁴

A compreensão dos conceitos científicos em sala de aula na educação básica é imprescindível para que o estudante possa estabelecer as relações necessárias com o seu dia-a-dia e reconhecer a importância deste conhecimento para melhorar sua qualidade de vida. Nesse contexto, encontra-se a experimentação como metodologia que proporciona ao professor diversificar as aulas de Ciências e promover a aprendizagem dos alunos. O propósito deste trabalho de pesquisa foi desenvolver e valorizar a atitude investigativa e o conhecimento prévio dos alunos acerca de seus conhecimentos sobre o uso do laboratório de Ciências. A realização deste trabalho foi possível a partir da inserção das bolsistas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID Interdisciplinar da UFFS/*campus* Cerro Largo/RS, o qual apresenta como intenção proporcionar aos licenciandos da área de Ciências da Natureza e suas Tecnologias a inserção na prática escolar através de ações realizadas de forma compartilhada. A atividade foi desenvolvida em uma aula com os alunos do sexto ano do ensino fundamental de uma escola pública do município de Cerro Largo/RS, utilizando um jogo da memória sobre os instrumentos de laboratório. O jogo apresentava como objetivo: associar o nome de cada vidraria ou equipamento com o seu uso específico para reconhecer os materiais de um laboratório, aplicar corretamente a técnica de utilização de cada tipo de material, conhecer as vidrarias do laboratório e saber suas funções. O jogo possui 56 cartas contendo 18 tipos de instrumentos laboratoriais e o restante são imagens relacionados as práticas de segurança que os estudantes devem ter ao

¹ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, *Campus* Cerro Largo, UFFS, Bolsista do Programa PIBID/CNPq/UFFS. e-mail: richter.camilinha@hotmail.com

² Acadêmica do Curso de Licenciatura em Química, *Campus* Cerro Largo, UFFS, Bolsista do Programa PIBID/CNPq/UFFS. e-mail: fernandaschwan17@gmail.com

³ Professora regente de Ciências da E. E. E. F. Sargento Silvio Delmar Hollenbach no município de Cerro Largo-RS. Supervisora do Subprojeto PIBID Interdisciplinar – CAPES/UFFS na E. E. E. F. Sargento Silvio Delmar Hollenbach no município de Cerro Largo-RS. e-mail: francielypol@hotmail.com

⁴ Professora de Práticas de Ensino e Estágio Supervisionado. Coordenadora do PIBID Interdisciplinar.
e-mail: fabiane.leite@uffs.edu.br

ingressar no laboratório de ciências. Os estudantes foram organizados em cinco grupos sendo que as cartas foram embaralhadas em cada grupo e dispostas sobre a mesa. O estudante que conseguiu juntar uma maior quantidade de pares das cartas foi o vencedor. Destaca-se que muitos estudantes possuem dificuldade na realização de atividades experimentais por não conhecerem as vidrarias e equipamentos que são utilizados no laboratório. Para tanto foi proposto aos alunos um questionário referente a prática: vidrarias de laboratório de ciências em que foi possível observar nas respostas que o jogo didático auxilia na melhor fixação do conteúdo que está sendo desenvolvido e o potencial do trabalho lúdico, o qual promove situações de ensino-aprendizagem, aumentam a construção do conhecimento, possibilitando ao professor o preparo de aulas dinâmicas fazendo com que cresça a vontade do aluno aprender e seu interesse ao conteúdo aumenta. Sendo assim, compreende-se a necessidade de trabalhar com metodologias que possibilitem o reconhecimento dos equipamentos de laboratório a fim de auxiliar na realização das atividades experimentais. A realização desta atividade desenvolveu a integração do conteúdo abordado em sala de aula com o cotidiano e possibilitou o acesso ao conhecimento laboratorial pelos estudantes de forma crítica e reflexiva, através das observações e questionamentos feitos em sala de aula e para a busca temática do conteúdo a ser abordado. Compreende-se que o ensino das ciências deve ocorrer de maneira integrada com as atividades de laboratório, pois auxilia no desenvolvimento de ações que potencializam a construção do conhecimento.

Palavras-chave: Metodologias. Lúdico. Atividade educativa. Atitude investigativa. Experimentação.