

A UTILIZAÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO NAS AULAS DE CIÊNCIAS: UM EXEMPLO SOBRE O REINO FUNGI

Caroline Santos dos Anjos¹

Paula Vanessa Bervian²

Tiago Silveira Ferrera³

Resumo: Estar em sala de aula durante a formação inicial nos possibilita conhecer a profissão, os desafios enfrentados no ambiente escolar, refletir frente nossas ações e buscar aperfeiçoar nossa prática docente, além de (re) confirmar a escolha pela carreira. O presente resumo refere-se a uma atividade realizada no componente curricular Estágio Supervisionado III: Ciências do Ensino Fundamental da Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS, *campus* Cerro Largo do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas. A atividade foi desenvolvida com os alunos do 7º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Augusto Preussler, no município de São Luiz Gonzaga – RS, na qual foi utilizado um jogo didático com perguntas sobre os fungos, conteúdo que foi trabalhado, com o objetivo de proporcionar aos alunos uma aprendizagem mais eficaz possibilitando de forma diferenciada retomar e revisar o que foi abordado. Foi utilizada essa metodologia por propiciar uma interação dos alunos com o referente conteúdo possibilitando, de forma diferenciada e lúdica, retomar, revisar e relacionar o que foi abordado durante as aulas anteriores. O jogo, confeccionado pela estagiária, continha 17 perguntas sobre o tema, os quais estavam em uma caixa. As perguntas foram sobre as principais características dos fungos, sua forma de alimentação e reprodução, seus benefícios e malefícios, as interações com outros seres vivos e a importância ecológica, médica e alimentícia. Para a realização do jogo, a turma foi dividida em dois grupos, chamados de grupo A e B, que foram escritos no quadro para anotar a pontuação, a qual tinha como objetivo verificar os acertos em relação às respostas sobre o conteúdo. Para o desenvolvimento do jogo didático, um integrante de cada grupo retirava uma pergunta e tinha em média um minuto para responder, caso não soubesse a resposta, seria refeita para o outro grupo, quando a resposta estivesse correta contabilizava um ponto. O uso do jogo didático propicia abandonar por um tempo a aula tradicional, em que, muitas vezes, os conceitos não são bem compreendidos, pois o aluno apenas recebe informações e não participa ativamente da aula. A realização do jogo contribuiu para revisar o conteúdo de maneira diferenciada e atrativa para os alunos, que demonstraram envolvimento, compartilharam saberes e participaram na construção do próprio conhecimento. Com essa experiência foi possível perceber a importância de buscar um novo método de ensino além de ser gratificante vivenciar e proporcionar uma aula que

1Licencianda da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) - *Campus* Cerro Largo/RS, da 8ª fase do Curso de Ciências Biológicas e Bolsista do Subprojeto PIBID Ciências Biológicas PIBID/CAPES. email: carolineanjos@hotmail.com

2Professora da UFFS - *Campus* Cerro Largo/RS dos Cursos de Licenciaturas em Ciências Biológicas e Química. Mestre em Biologia pela UNISINOS. Coordenadora do Subprojeto Ciências Biológicas PIBID/CAPES e coordenadora do PRODOCÊNCIA/CAPES. paula.bervian@uffs.edu.br

3Professor do Curso de Ciências Biológicas da UFFS, tsferrera.bio@gmail.com

atraia a atenção dos alunos e que eles participem efetivamente, de maneira interativa, no processo da aprendizagem.

Palavras-chave: fungos; estágio de ciências; metodologia.