

JOGOS DIDÁTICOS: UMA ESTRATÉGIA EFICIENTE NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Marcia Conceição de Souza Silva (marcia.conceicao@hotmail.com)

Angela Novais Rodrigues (angelapenoro@hotmail.com)

Mauricio Ricardo Moriya (mauricio@uems.br)

Helem Jane dos Santos Calado (hjcalado9@gmail.com)

Jocimara Santos Silva Sakai (mara-sakai@hotmail.com)

Alaíde da Silva Ferreira (alaideivi@hotmail.com)

RESUMO

A utilização de jogos didáticos em sala de aula é considerada uma estratégia eficiente de ensino por fugir de métodos tradicionais. As escolas públicas geralmente não apresentam disponibilidade ou variedade de recursos e materiais com este objetivo, ficando o professor com a responsabilidade de buscar alternativas viáveis para criar estratégias e metodologias que propiciem aos alunos um aprendizado mais eficiente. O uso de jogos didáticos é uma estratégia norteadas por documentos oficiais, como as Orientações Curriculares para o Ensino Médio - Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias, que declara que o jogo oferece o estímulo que favorece o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos, e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino. Os jogos de cunho educativo são verdadeiros instrumentos significativos para o desenvolvimento cognitivo e social. As novas teorias pedagógicas apresentam visões em relação ao processo de ensino-aprendizagem que necessitam de mudanças para nos libertar de velhos paradigmas, e que ao mesmo tempo nos leve a sermos educadores que priorizem a compreensão de conteúdos, ao invés da reprodução dos mesmos. Avanços na aprendizagem dos alunos podem ser alcançados pela utilização de técnicas pedagógicas inovadoras. É no reconhecimento de tais benefícios que os bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID), subprojeto Biológica, da UEMS/Ivinhema, desenvolvem aulas no ensino fundamental da Escola Estadual Reynaldo Massi no município de Ivinhema-MS. São utilizadas dentre outras estratégias os jogos didáticos, como técnicas inovadoras capazes de potencializar a aprendizagem dos conteúdos, de forma a contribuir que os alunos se tornem sujeitos ativos de seu próprio aprendizado. Os bolsistas prepararam os jogos em suas reuniões semanais, mediante o conhecimento dos conteúdos curriculares, sob a orientação e supervisão das professoras e do coordenador de área. Aplicaram o jogo em turmas

distintas, aproveitando o potencial do jogo como recurso para o desenvolvimento do processo de aprendizagem do aluno.

Palavras-chave: Jogos didáticos, Aprendizagem, Criatividade.