



COLECIONANDO E DIVULGANDO RECURSOS DIDÁTICOS

Gabrielly Fagundes Pavin, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus
Uruguiana

Raquel Ruppenthal, docente, Universidade Federal do Pampa

E-mail primeiro autor- gabriellypavin.aluno@unipampa.edu.br

Através dos recursos didáticos é possível desenvolver muitas habilidades, a autonomia, a criatividade, portanto, o presente trabalho busca aprimorar o processo de ensino- aprendizagem, oferecendo aos alunos/as a oportunidade de observar e aprender novos conhecimentos de diversas formas, oportunizando uma prática mais prazerosa e interessante, permitindo que o aluno não só aprenda, como também, se divirta. Os jogos educacionais são criados com a finalidade de agradar, entreter e possibilitar a aquisição do conhecimento, despertando no aluno um estímulo para ir a busca do saber e contribuir para a formação da aprendizagem. Além disso, os jogos auxiliam o docente na construção de seu planejamento dos conteúdos e podem ser utilizados como uma forma de avaliar o conhecimento já adquirido pelo discente, como um feedback, assim, é possível notar todas as habilidades desenvolvidas pelos/as alunos/as. Partimos de um pressuposto de que as crianças se desenvolvem a partir das brincadeiras nas quais participam durante a infância (esconde-esconde, jogos de tabuleiro, etc), e a escola precisa ter em mente que atividades como estas, brincadeiras e atividades lúdicas, sempre irão ajudar no desenvolvimento de seus/suas alunos/as, portanto, jogos de estratégia, ação, lógicos, aventura, interativos, treino e prática, simulação, adivinhação, entre outros, proporcionam aos discentes, novas formas de aprender e se desenvolver. A universidade ocupando seu espaço e oferecendo um retorno a sociedade, pode auxiliar a escola na criação de novos recursos que ajudem professores e alunos/as, proporcionando recursos pedagógicos que desenvolvam o raciocínio dos mesmos e que relacione entretenimento com educação. Sendo assim, a universidade faz seu papel oportunizando um melhor aproveitamento de tempo e recursos para os professores e colaborando no processo de aprendizagem dos discentes, tornando-a mais significativa. Assim, o objetivo desse resumo é relatar os efeitos de uma coleção de jogos e recursos didáticos para o ensino de ciências e divulgar o que é criado na universidade, visando proporcionar aos discentes da educação básica um processo de aprendizagem mais prazeroso e significativo por meio dos recursos didáticos. O projeto iniciou com o pedido da professora supervisora, que por sua vez solicitou que fossem elaboradas atividades que contribuíssem na aprendizagem das turmas na qual leciona (7º e 8º ano), dando início aos trabalhos, houve a construção de jogos da área de ciências da natureza, - baseados nos conteúdos estudados até o momento nas turmas - para aplicação em uma escola pública da cidade de Uruguiana/RS durante o PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), em turmas de 7º e 8º ano. Essas turmas apresentavam dificuldades na compreensão dos conteúdos de ciências, o que foi possível notar através da observação e análise da turma e dos trabalhos realizados até o momento. A fim de minimizar as dificuldades, foram elaboradas diversas atividades lúdicas e jogos. A criação destes materiais se fez a partir das necessidades e carências dos docentes e alunos da escola pública. Foram criados quinze (15) jogos para cada área (química, física e biologia) e cinco (5) jogos interdisciplinares (com curiosidades das áreas, com jogos a respeito de grandes nomes da física, química e biologia), totalizando cinquenta (50) jogos/atividades. Todos eles contêm uma ficha que indica o conteúdo, tempo necessário, modo de jogar, objetivos, recursos e a forma de avaliação. Os jogos foram aplicados com diferentes turmas e a característica em

comum de ambas as turmas é o interesse pelos jogos de memória/associação, na qual os discentes se desafiaram a realizar competições por número de acertos e tempo. Os recursos didáticos mostraram-se importantes, seja como motivadores, mas também como recursos para a aplicação de conhecimentos ou realização de revisões. Considerando a aceitação desses jogos pelos alunos (as), propõe-se como próxima etapa e perspectiva desse trabalho, a criação de um repositório de jogos, que vai receber o nome de “Educaweb: para professores e alunos, ciência nas suas mãos”. Com todos os recursos didáticos disponibilizados no site, espera-se que os professores/as utilizem do material para a construção dos planos de aula, incluindo as atividades em sua metodologia com maior frequência e que os discentes tenham uma aprendizagem mais significativa, se tornem alunos/as mais interessados e dispostos a buscar o conhecimento.

Agradecimentos: CAPES, UNIPAMPA.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; Ludicidade; Jogos; Educação; Ciências.