



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: ANÁLISE DE DUAS SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS INSPIRADA NA TEORIA VIGOSTKIANA

Djalma Pereira Moraes¹; João Mianutti²

¹Acadêmico do Curso de Ciências Biológicas Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS / Dourados, MS, E-mail: djalma.321@hotmail.com

² Professor do Curso de Ciências Biológicas / Coordenador de Área PIBID Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS / Dourados, MS

Atualmente, em decorrência da forte presença da ciência e da tecnologia na vida das pessoas, há um consenso sobre a importância da educação científica. Nesse cenário, o ensino de ciências é essencial para a compreensão do mundo, dos fenômenos e problemas que compõem a realidade humana. No âmbito da área de ensino de ciência pode-se constatar um adensamento de trabalhos que, partindo de uma crítica ao modelo de ensino por transmissão, sugerem outras possibilidades para o desenvolvimento dos conteúdos. Aliás, conteúdos que hoje não se restringem a conceitos e princípios, pois incorporam procedimentos e atitudes. Em termos metodológicos, estudos têm demonstrado que as atividades lúdicas são atrativas para os estudantes e podem facilitar o trabalho do professor no processo de transposição didática. Neste trabalho, desenvolvido por acadêmicos de Ciências Biológicas de uma universidade pública de Dourados-MS, vinculados ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), apresenta-se uma análise de duas sequências didáticas, aplicadas no 9º ano do ensino fundamental, em que jogos de perguntas e respostas – QuizBio – foram utilizados no processo ensino-aprendizagem. O jogo contribuiu para processo de aprendizagem dos estudantes ao evidenciar a compreensão de vários conceitos e, também, algumas lacunas, orientando o trabalho de intervenção do professor visando melhor compreensão dos conteúdos. Além disso, o jogo possibilitou maior aproximação e socialização dos estudantes. O referencial teórico para elaboração, aplicação e análise da experiência foi a teoria sócio-histórica de Vigosky.

Palavras-chave: Jogos, QuizBio, Pibid

Agradecimentos: À CAPES, pelas Bolsas PIBID.