

**A Ciência e os caminhos do desenvolvimento**

**A utilização de jogos educativos para a construção de saberes em sala de aula**

*Elaine Santana de Souza, Rosana Giacomini.*

Afim de despertar a motivação do aluno para a aprendizagem, é recomendável o uso de uma linguagem atraente, capaz de aproximá-lo, ao máximo, da sua realidade, associando os conteúdos a situações cotidianas. Uma forma de tornar a aprendizagem atraente é por meio do ensino lúdico. O uso de atividades lúdicas têm sido indicado na literatura como ferramenta com grande potencial para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem e proporcionar ao aluno uma participação ativa na construção do conhecimento. O objetivo é trabalhar uma nova metodologia de aprendizagem que possa atuar como elemento facilitador na construção de conceitos, permitindo que o aluno seja o autor do próprio conhecimento, fazendo isso de forma diferenciada, dinâmica e atrativa. Para o desenvolvimento do trabalho, os alunos foram orientados a desenvolver os jogos educativos, em vez de recebê-los prontos. A proposta tem a finalidade de incentivar, em uma primeira etapa, a pesquisa dos conteúdos por parte dos alunos para construir a atividade lúdica. A utilização do jogo se dá na segunda etapa, que visa a fixação dos conteúdos. A pesquisa foi realizada em uma escola pública de Campos dos Goytacazes, com os alunos do Ensino Fundamental na disciplina de Ciências Naturais. A proposta do conteúdo foi apresentada pela professora aos alunos que deveriam adaptá-lo na forma de jogo educativo na versão Jogo do Mico. O professor atuou, na primeira etapa, como orientador durante o desenvolvimento do jogo e, na segunda etapa, como mediador e avaliador no processo da fixação dos conceitos. A coleta de dados foi realizada por meio de observações e questionamentos, além da análise dos jogos desenvolvidos pelos alunos. Pôde-se perceber, por meio da realização desta pesquisa, que, a proposta de construir o jogo, motivou a pesquisa dos conceitos, pois era necessário ter conhecimento sobre o tema proposto para construir o jogo. Ao finalizar a construção da atividade lúdica, a utilização da mesma atuou como exercício de fixação dos conteúdos. Pode-se observar que os jogos educativos atuam como elementos facilitadores no processo da aprendizagem proporcionando um ambiente motivacional. O lúdico é uma ferramenta potencial que pode ser utilizada pelos docentes em suas salas de aula para motivar e favorecer a aprendizagem.

Palavras-chave: Educação Lúdica, Jogos Educativos, Ensino de Ciências.

Instituição de fomento: UENF e CAPES