"CORRIDA MICOLÓGICA": NOVA ABORDAGEM NO ENSINO DE MICOLOGIA

Fernando Augusto Bertazzo da Silva [1]

Fabiola Lucini [2]

Marina de Souza Falcão [3]

Lilian Pedroso Maggio [4]

Bruna Lucia Laindorf [5]

Jair Putzke [6]

Resumo:

Os jogos didáticos se destacam como uma ferramenta interativa que possibilita a aquisição e aplicação de conhecimentos e habilidades cognitivas, afetivas e psicomotoras. Assim, o jogo é uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação e a interação entre docente e discente. Infelizmente, mesmo apresentando vasta aplicabilidade econômica, os organismos do Reino Fungi ainda são pouco explorados por pesquisadores e âmbito escolar. Dentro desse contexto, o presente trabalho apresenta um jogo educacional que visa auxiliar na fixação do conteúdo, despertando a atenção dos alunos, motivando-os ao estudo dos conceitos de micologia. O presente trabalho foi desenvolvido com em média 40 alunos de duas turmas de 7º ano do ensino fundamental de uma escola pública do município de Santiago, centro-oeste do Rio Grande do Sul. Para melhor rendimento da atividade, os alunos foram divididos em grupos de no máximo 5 alunos. Com os grupos devidamente formados, os alunos deram início ao jogo de tabuleiro proposto, o mesmo continha informações sobre o Reino Fungi, além de 20 perguntas e alguns desafios envolvendo problemáticas na área da micologia. O estudante devia responder as perguntas sobre diversidade, habitats, comunidades, hábitos e nutrição de organismos do Reino. Vencia o aluno que alcançasse a chegada primeiro. Todos os estudantes participaram da atividade realizada e demonstraram interesse às informações adquiridas ao decorrer do jogo proposto, desta forma o jogo didático auxiliou os discentes na fixação do conteúdo proposto. Pode-se concluir com o presente trabalho pelo método de observação que a inserção de jogos lúdicos no ensino de ciências contribui significativamente para a aprendizagem dos alunos, esta usa meios de interesse do estudante para promover a atração do mesmo para a aula e pelos conteúdos trabalhados.

Palavras-chave: Ensino, Micologia, Jogo

Modalidade de Participação: Pós-Graduação

"CORRIDA MICOLÓGICA": NOVA ABORDAGEM NO ENSINO DE MICOLOGIA

[1] Aluno de pós-graduação. fernandobertazzo@gmail.com. Autor principal

[2] Aluno de Pós Graduação. fabiolalucini10@gmail.com. Co-autor

[3] Aluno de Graduação. marr.falcao@gmail.com. Co-autor

[4] Aluno de Pós Graduação. lilianmaggio@yahoo.com.br. Co-autor

[5] Aluno de Pós Graduação. laindorfb@gmail.com. Co-autor

[6] Docente. jairputzke@unipampa.edu.br. Orientador

“CORRIDA MICOLÓGICA”: NOVA ABORDAGEM NO ENSINO DE MICOLOGIA

Os jogos didáticos se destacam como uma ferramenta interativa que possibilita a aquisição e aplicação de conhecimentos e habilidades cognitivas, afetivas e psicomotoras. Assim, o jogo é uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação e a interação entre docente e discente. Infelizmente, mesmo apresentando vasta aplicabilidade econômica, os organismos do Reino Fungi ainda são pouco explorados por pesquisadores e âmbito escolar. Dentro desse contexto, o presente trabalho apresenta um jogo educacional que visa auxiliar na fixação do conteúdo, despertando a atenção dos alunos, motivando-os ao estudo dos conceitos de micologia. O presente trabalho foi desenvolvido com em média 40 alunos de duas turmas de 7º ano do ensino fundamental de uma escola pública do município de Santiago, centro-oeste do Rio Grande do Sul. Para melhor rendimento da atividade, os alunos foram divididos em grupos de no máximo 5 alunos. Com os grupos devidamente formados, os alunos deram início ao jogo de tabuleiro proposto, o mesmo continha informações sobre o Reino Fungi, além de 20 perguntas e alguns desafios envolvendo problemáticas na área da micologia. O estudante devia responder as perguntas sobre diversidade, habitats, comunidades, hábitos e nutrição de organismos do Reino. Vencia o aluno que alcançasse a chegada primeiro. Todos os estudantes participaram da atividade realizada e demonstraram interesse às informações adquiridas ao decorrer do jogo proposto, desta forma o jogo didático auxiliou os discentes na fixação do conteúdo proposto. Pode-se concluir com o presente trabalho pelo método de observação que a inserção de jogos lúdicos no ensino de ciências contribui significativamente para a aprendizagem dos alunos, esta usa meios de interesse do estudante para promover a atração do mesmo para a aula e pelos conteúdos trabalhados.