

## **JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS**

GODINHO, A. L., email: lopesgodinho@yahoo.com.br  
ERNANDES. A. P. T.; CANDIDO, R. G. de L.;  
FERRAZ, D. F. (Orientadora)

UNIOESTE - Cascavel/ Pr

**Palavras-chave:** Jogo, Criatividade, Lúdico.

### **Resumo**

A adoção de atividades lúdicas na sala de aula pode trazer vantagens pedagógicas a cinco fenômenos diferentes ligados a aprendizagem: cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade (Miranda 2001). O jogo foi construído com o intuito de atrair a atenção dos alunos do ensino fundamental, especificamente da 1ª a 4ª série. É composto de perguntas e respostas sobre tópicos de ciências que incentivam os estudantes a interagir de forma lúdica. O jogo foi criado utilizando-se noções de eletrônica básica e criatividade, podendo ser feito em sala de aula juntamente com os alunos. Visa incentivar a liderança, criatividade, trabalho em grupo e trabalhos manuais, além de proporcionar estudo de medidas e formas e eletrônica básica. Os objetivos específicos foram buscar a motivação e interesse pelo estudo de ciências de forma divertida e ilustrativa e complementar o estudo realizado em sala, servindo como possibilidade de recursos didáticos. Para confecção do jogo foi utilizado um compensado de madeira de 1 x 0,8 m<sup>2</sup>; 4 folhas de E.V.A.; 10 chaves de liga/desliga; 10 led's verdes; 10 led's amarelos; 30 m de fio de cobre; 20 porta crachás; 10 botões liga/desliga; 1 porta pilhas para 2 pilhas e 2 pilhas médias. A madeira foi recortada com auxílio de furadeira, e encaixados chaves, botões, e luzes. Logo se deve colar o E.V.A. Foram colocadas as chaves e botões liga/desliga em seus respectivos locais, e realizados posteriormente as ligações de forma a manter sempre a conexão de um botão ligando um led apenas, e instalando no meio da conexão uma ligação de botão liga/desliga. O jogo foi proposto e aplicado em aula de teoria e prática de ensino de ciências do curso de graduação em Ciências Biológicas licenciatura na Universidade Estadual do Oeste do Paraná para demonstração e avaliação de professores e alunos. Durante as análises e discussão do jogo foi observado que o mesmo estimula o interesse de grande parte dos alunos criando um ambiente de busca por conhecimento em uma competição entre grupos de alunos. Por fim, considera-se que o jogo aqui apresentado pode ser usado como instrumento de auxílio a aulas de ciências no ensino fundamental, criando um ambiente de competição que estimula os alunos e fixa a atenção para os conteúdos abordados envolvendo toda a turma.