

4CCHSADAPMT02-P

UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO REFORÇO DA APRENDIZAGEM A ALUNOS DE DISCIPLINAS ZOOTÉCNICAS DO ENSINO PROFISSIONALIZANTE E SUPERIOR

Christopher Stallone Almeida Cruz⁽¹⁾, Cidinei da Silva Trajano⁽²⁾, Marcelo Luis Gomes Ribeiro⁽³⁾, José Humberto Vilar da Silva⁽⁴⁾, José Mancinelli Ledo do Nascimento⁽⁴⁾

Centro de Ciências Humanas Sociais e Agrárias /Departamento de agropecuária/MONITORIA

RESUMO

Os jogos didáticos caracterizam-se como uma importante e viável alternativa para auxiliar os professores e alunos, como ferramentas fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem, por favorecer a construção do conhecimento. No entanto, o jogo nem sempre foi visto como didático, pois a idéia de jogo encontra-se associada ao prazer, ele era tido como pouco importante para a formação da criança. Sendo assim, a utilização do jogo como meio educativo demorou a ser aceita no ambiente educacional (Gomes et al. 2001). E ainda hoje, ele é pouco utilizado nas escolas, e principalmente no ensino superior e no ensino médio profissionalizante, e seus benefícios são desconhecidos por muitos professores. Assim, a proposta desenvolvida teve por objetivos elaborar, confeccionar, avaliar e divulgar jogos didáticos que auxiliem na compreensão e aprendizagem do conteúdo das disciplinas Introdução a Zootecnia (Ensino Superior) e Avicultura (Ensino Profissionalizante). Os jogos foram elaborados com base na literatura referente aos conteúdos das disciplinas. Um modelo do jogo da disciplina Avicultura foi confeccionado e avaliado por alunos do Colégio Agrícola Vidal de Negreiros/CFT/UFPB, e um segundo jogo sobre as principais raças zootécnicas, foi confeccionado para ser utilizado pelas futuras turmas da disciplina Introdução a Zootecnia do Curso de Licenciatura em Ciências Agrárias/CFT/UFPB. Os mesmos foram confeccionados em papel diplomata folha A4 e posteriormente plastificados. É composto por 1 tabuleiro, 6 pinos personalizados com desenhos com as raças dos animais, 1 ficha de regras, 1 ficha com as respostas, 20 cartas com perguntas com valores correspondentes a 1, 2, 4, 6 e 10 pontos e 1 dado. A função educativa do jogo foi facilmente observada durante sua aplicação em sala de aula com os alunos do curso técnico em agropecuária, verificando-se que ela favorece a aquisição e retenção de conhecimentos direcionados da disciplina avicultura, em clima de diversão e alegria. Assim, por aliar os aspectos lúdicos aos cognitivos, entendemos que 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, a interação entre alunos e entre professores e alunos.

Palavras Chave: aprendizagem, jogos, zootecnia

¹⁾ Bolsista, ⁽²⁾ Voluntário/colaborador, ⁽³⁾ Orientador/Coordenador ⁽⁴⁾ Prof. colaborador, ⁽⁵⁾ Técnico colaborador.