# UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
# CAMPUS SÃO GABRIEL

**PROJETO**

## Reconstruindo e desenvolvendo o interesse dos alunos através de jogos e modelos didáticos

**ESCOLA MUNICIPAL DE ENS. MÉD. XV DE NOVEMBRO**

**Coordenadores: Analía del Valle Garnero e Ronaldo Erichsen**
**Supervisora: Berenice Soares Bueno**
**Bolsista-ID: Emanuela Armani Maioli Seccon Volpato**

**São Gabriel**

**2017**

## INTRODUÇÃO

Com a tecnologia cada vez mais presente em sala de aula seja nos celulares ou até mesmo como uso didático, os professores enfrentam dificuldades para adaptar formas de ensino e captar a atenção dos alunos, afinal é cada vez mais visível que o professor necessita competir com a tecnologia e fazer que o aluno crie um foco na aula ministrada.

Uma forma para fazer com que os alunos vejam a aula como diversão e criem um interesse é através da aplicação de jogos, pois quando os mesmos estão envolvidos com a atividade faz com que o celular seja "substituído" pelo jogo e assim o aluno crie interesse se dedique a entender e estudar o conteúdo. Além de jogos como apoio pedagógico, a criação de estruturas em tamanho real ajuda os alunos a terem uma percepção melhor de como determinados organismos são, como por exemplo, a produção da célula animal com massa de porcelana, através desse tipo de estrutura os alunos podem imaginar e visualizar com maiores detalhes do que somente através das imagens de livros.

As estruturas reproduzidas em tamanho real também tem o intuito de auxiliar em Colégios onde não se obtém o contato com microscópios, podendo assim ser uma alternativa para os professores e os alunos no aprendizado.

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento,introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. "A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica..." (MOYLES, 2002, p.21).

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado (FIALHO, 2007, p. 16).

Um dos principais objetivos deste projeto é mostrar a importância da aplicação de jogos lúdicos com adolescentes e de como alguns problemas como a falta de interesse sobre determinada matéria ou assunto podem ser contornadas, com a aplicação dos jogosa situação de falta de contato entre professor e aluno poderá ser modificada.

## OBJETIVOS

- Auxiliar na visualização de estruturas que não poderiam ser visíveis sem o uso de microscópio;
- Aproximação entre aluno e professor;
- Ajudar na compreensão dos alunos;
- Auxíliar na memorização de determinados conteúdos;
- Criar novas maneiras de ensinar;
- Desenvolver a socialização entre os alunos;
- Estimular a competição saudável;
- Construir modelos didáticos para o laboratório do Colégio.

## MATERIAIS E MÉTODOS

O presente projeto será desenvolvido na escola através de jogos, aulas práticas e teóricas, diálogos, eventuais saídas de campo, construção de estruturas e demais atividades que possam contribuir para a aprendizagem dos alunos.

Os materiais utilizados serão os objetos que possam ser reutilizados coletados pelos alunos e professores, cartolinas, folhas de ofício, lápis e canetas para a produção de murais, massas de porcelana, isopor, jornal, data show, notebook e demais aparelhos de multimídias para a exposição teórica das aulas, meios de transporte fornecidos pela escola em conjunto com a prefeitura para as eventuais saídas de campo.

## RESULTADOS

Os resultados serão anexados ao decorrer do projeto, juntamente com o registro fotográfico e demais produções realizadas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Serão preenchidas durante ou após a conclusão do projeto.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.**
Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

FIALHO, Neusa Nogueira.**Jogos no Ensino de Química e Biologia.** Curitiba: IBPEX, 2007.