

086

**O JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO NAS AULAS DE CIÊNCIAS.** *Stella Maris Martins Kraetzig, Mary Angela Leivas Amorim* (Núcleo de Educação em Ciências, Centro de Educação, Universidade Federal de Santa Maria)

A pesquisa aqui relatada, está inserida em um projeto que se desenvolve, há quatro anos no Setor de Ensino de Biologia, do NEC/CE/UFSM. Este projeto é composto de três etapas principais. A primeira, constituiu-se da catalogação e seleção de jogos didáticos que abordassem conceitos biológicos. Na segunda etapa, confeccionamos os jogos selecionados e/ou adaptamos de outras áreas para serem utilizados no ensino. A terceira fase, consiste em verificar a viabilidade dos jogos, através da aplicação e testagem dos mesmos em turmas-piloto do Ensino Fundamental e Médio. Relatamos os resultados dessa etapa sobre a utilização de jogos abordando conceitos de célula aplicados na turma 62, de 6ª série, composta de 28 alunos, da Escola Básica Estadual Érico Veríssimo/Santa Maria/RS. Os resultados obtidos até o momento através da análise de questionários e aplicação de pré e pós-testes apontam favoravelmente à utilização do jogo como recurso didático em aulas de Ciências. Analisando os resultados obtidos na aplicação do pré-teste, apenas 10,7% dos alunos foram capazes de conceituar célula. Após a aplicação do jogo, obtivemos no pós-teste, que 69,56% dos alunos revelaram compreender o conceito estudado. Destacamos, ainda, que 82,6% verbalizaram a importância da aplicação de novos jogos abordando a mesma temática, pois com o jogo a compreensão dessa estrutura do ser vivo foi melhor compreendida. Como nossa pesquisa ainda não está encerrada, os resultados são parciais, tendo em vista que outros jogos selecionados serão aplicados até o final do ano letivo. Entretanto, é possível, com os resultados obtidos até o presente momento, concluir que os jogos didáticos são um recurso viável para as aulas de Ciências e que os mesmos facilitam o processo de ensino-aprendizagem.