

## **JOGO DA MEMÓRIA CONSCIENTE, UMA PROPOSTA DE ENSINO**

### **AWARE MEMORY GAME, A PROPOSAL FOR EDUCATION**

Rita Manso, Fundação CECIERJ, Departamento de Divulgação Científica, Projeto Praça da Ciência Itinerante , remanso@gmail.com

Adriana Puga , Fundação CECIERJ, Departamento de Divulgação Científica, Projeto Praça da Ciência Itinerante, adrianalamma@yahoo.com.br

**Resumo:** A aproximação da realidade aos conteúdos trabalhados em sala de aula é importante para a motivação e concretização do aprendizado. O *Jogo da Memória Consciente* foi criado nesse contexto, com os objetivos de trabalhar de forma lúdica e interativa, com materiais de fácil aquisição, conceitos relacionados ao tema água como: sua importância na vida do homem e na preservação do nosso planeta e oferecer uma proposta de metodologia de ensino alternativa, utilizando o jogo como recurso pedagógico. O Jogo foi aplicado para professores do Ensino Fundamental, em oito municípios do Estado do Rio de Janeiro, em 2010 e 2011. De acordo com os resultados obtidos o *Jogo da Memória Consciente* teve uma boa aceitação pelos professores, mostrando ser uma atividade que possibilita reflexões a respeito de atitudes em relação aos cuidados com a água e com o ambiente e incentiva novas formas de agir, facilitando o ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Jogo, água, ensino-aprendizagem.

**Abstract:** The approach reality to contents worked in class is important for motivation and learning achievement. The Conscious Memory Game was designed in these context, with the purpose of working in a playful and interactive way, with easily-acquired materials, concepts related to water theme, such as its importance in human life and the preservation of our planet and providing an alternative teaching methodology proposal, using the game as a teaching resource. The Game was applied to elementary school teachers in eight districts of the State of Rio de Janeiro in 2010 and 2011. According to the obtained results, the Conscious Game of Memory had a good acceptance by the teachers, showing that it is an activity that allows reflections on attitudes toward water care and the environment and encourages new ways of acting, facilitating teaching and learning.

**Keywords:** Game, water, teaching and learning.

**Introdução:** De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) do Ensino Fundamental de Ensino (Brasil,1997), a educação possui papel fundamental tanto no desenvolvimento de pessoas como de sociedades. Inseridas nesse contexto, nossas escolas participam ativamente do processo que nossa sociedade vem atravessando nos últimos anos, onde grandes avanços no campo científico e tecnológico fazem parte da realidade de cada indivíduo. Sendo assim, torna-se cada vez mais necessário que nossos alunos sejam capazes de utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos

para adquirir e construir conhecimentos; questionar a realidade formulando problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição e a capacidade de análise crítica, percebendo-se como parte integrante, dependente e agente transformador do meio em que vivem, identificando seus elementos e as interações entre eles, contribuindo ativamente para a melhoria do meio ambiente e do desenvolvimento de sua sociedade, sendo um cidadão consciente de seus direitos e atuante em seus deveres, como consta nos objetivos gerais dos PCNs. O tema abordado no *Jogo da Memória Consciente* é a água, que se insere nos temas transversais, meio ambiente, saúde e consumo, propostos pelos PCNs (Brasil, 1998). Como citado anteriormente, o referido jogo, faz parte integrante da oficina “**O que é que essa água tem?**”, do módulo **Vivenciando Ciências do Projeto Praça da Ciência Itinerante (PCI)** e pertence à linha de ação de Educação Continuada para Professores do Ensino Fundamental dos municípios do Estado do Rio de Janeiro. e tem como objetivos gerais trabalhar atividades no ensino de ciências de forma lúdica e interativa, com material de fácil aquisição, com o intuito de esclarecer por meio de jogos, alguns conceitos relacionados ao tema da oficina como: a importância da água na vida do homem e na preservação do nosso planeta, características físicas, químicas e biológicas, doenças de veiculação hídrica, seus tratamentos e prevenções, questões sociais relativas a água e seu mau uso e soluções sustentáveis, além de despertar em aluno, professores e no público em geral a importância do conhecimento da água para o desenvolvimento e manutenção da vida e da cultura de uma população.

**Material e métodos:** O *Jogo da Memória Consciente* foi aplicado para professores do primeiro e segundo segmento do Ensino Fundamental de ensino, em oito municípios do Estado do Rio de Janeiro, durante os anos de 2010 e 2011, sendo quatro municípios visitados em cada ano. Os Municípios visitados foram: Sumidouro, São Gonçalo, Itaboraí e Três Rios, no ano de 2010 e Bom Jesus do Itabapoana, Petrópolis, Japeri e Maricá, no ano de 2011. Os Municípios de Petrópolis, Japeri e Maricá, também foram contemplados pelo Projeto: “**Itinerando e Preparando Multiplicadores para Divulgar Ciências**”(Edital MCT/CNPq nº42/2007- Difusão e popularização da Ciência e Tecnologia. Após o desenvolvimento da oficina e a realização do jogo, foi aplicado um questionário aos professores com o objetivo de avaliar de que maneira a proposta de ensino apresentada poderá contribuir para sua prática pedagógica.

**Resultados e Discussão:** Para a avaliação do *Jogo da Memória Consciente*, foi considerado somente o último item do questionário aplicado aos professores (figura 1), para avaliação geral da oficina “**O que é que essa água tem?**”, na qual o referido jogo está inserido. O item considerado (**Para concluir, o que foi mais significativo para você no trabalho que acabamos de realizar?**) foi respondido pelos professores por meio de depoimentos. A partir das observações dos depoimentos dos professores e de suas ativas participações no decorrer das atividades, pode-se atribuir ao *Jogo da Memória Consciente* uma boa aceitação pelos docentes envolvidos, uma vez que no decorrer de sua aplicação, reflexões a respeito de suas atitudes em relação aos cuidados com a água e com o ambiente em si foram bastante trabalhadas. Por meio destas reflexões tornou-se possível ao educador (professor) vivenciar de forma lúdica e envolvente a proposta metodológica abordada pelo jogo. Desta maneira o professor consegue utilizar o jogo como recurso pedagógico de forma mais segura e eficaz com seus alunos. Os resultados obtidos, de acordo com Almeida, P.N., 2003 corroboraram

com diversos autores como: **Pestalozzi** (1746-1827), **Froebel** (1782-1852) e **Jean Piaget** (1896–1980), que destacam a importância da utilização de jogos como uma fundamental ferramenta no processo de ensino-aprendizagem.

**Conclusões:** A aplicação do *Jogo da Memória Consciente* permitiu aos professores vivenciarem a utilização do jogo como ferramenta de ensino, atuando como instrumento motivador do processo ensino-aprendizagem., o que viabiliza sua aplicação em suas salas de aula, com seus alunos, contribuindo para o desenvolvimento e melhoria de sua prática pedagógica. A utilização de jogos como recurso pedagógico deve ser incentivada, como forma alternativa de ensino a ser desenvolvida em sala de aula e/ou ambientes de ensino, uma vez que favorece o ensino-aprendizagem de forma concreta.

#### **Referências Bibliográficas:**

ALMEIDA,P.N. **Educação Lúdica: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos.** Edição. São Paulo:Loyola, 2003.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais.** Terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Fundamental, 1998.436 p.(PCNs 5ª a 8ª séries).

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais.** Ciências naturais. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Fundamental, 1997.136p (PCNs 1ª a 4ª séries).