

A IMPLEMENTAÇÃO DE JOGOS INTERATIVOS PARA FIXAÇÃO DE CONTEÚDOS: O PODER DA REVISÃO

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Daniely Sousa Araujo, Lizandra Sousa Maciel, Juliane Doering Gasparin Carvalho

A estrutura curricular de cursos de graduação contém disciplinas que abordam conteúdos densos. A quantidade de assuntos ministrados nas aulas pode ser um problema para docentes e discentes, com relação à garantia do aprendizado. É muito comum os alunos, com o passar do tempo, esquecerem-se de conceitos imprescindíveis dos conteúdos. Uma solução para este problema pode ser promover momentos de revisão dos assuntos de forma interativa. À vista disto, o objetivo deste trabalho foi avaliar a influência da realização de jogos na fixação de conteúdos. O estudo foi realizado na disciplina de Matérias-Primas de Origem Animal, componente obrigatório da matriz curricular do curso de graduação em Engenharia de Alimentos da Universidade Federal do Ceará (UFC). O jogo lúdico foi realizado após o encerramento de alguns conteúdos, sendo os alunos divididos em equipes, visando o intercâmbio de conhecimento. O jogo consistiu em um quiz, no qual utilizou-se a plataforma digital Canva. As perguntas foram relacionadas à figuras representativas, de modo que, ao escolher uma ilustração, a equipe era direcionada aos questionamentos, os quais estavam classificados nos graus de dificuldade fácil e difícil. Ao final, os membros da equipe vencedora foram bonificados com pontos extras na nota de atividades. Para analisar os efeitos do jogo, os discentes responderam a um formulário de feedback, via Google Forms. Os comentários foram avaliados pelos monitores e pela professora da disciplina. Os alunos se expressaram satisfeitos em participar do jogo, afirmando que ele os auxiliou a revisar os principais pontos dos conteúdos, assim tornando o aprendizado mais eficiente. A partir disso conclui-se que o jogo lúdico otimizou a absorção de conteúdos, o que é de suma importância, principalmente em disciplinas que tratam de assuntos muito extensos.

Palavras-chave: Métodos de aprendizagem. fixação de conteúdo. jogo lúdico.