

**0363 - APRENDENDO SOBRE SOLOS JOGANDO: APLICAÇÃO DO TABULEIRO**

- Bruna Cristina dos Santos (Faculdade de Ciências e Tecnologia, Unesp, Presidente Prudente), Lucas Júnior Pereira da Silva (Faculdade de Ciências e Tecnologia, Unesp, Presidente Prudente), Melina Fushimi (Faculdade de Ciências e Tecnologia, Unesp, Presidente Prudente) - bruna\_csantos@yahoo.com.br.

**Introdução:** O jogo na concepção sócio-interacionista pressupõe que o indivíduo aprenda e desenvolva sua estrutura cognitiva ao lidar com jogos regrados, isto porque o próprio jogo está impregnado de aprendizagem e ao lidar com suas regras permite ao indivíduo a compreensão do conjunto de conhecimentos vinculados a ele. A importância do jogo está na aproximação da criança ao conhecimento científico e sua “vivência” durante a resolução de problemas durante um jogo. Visando esta concepção foi proposto a elaboração do tabuleiro “Em Busca de um Lugar” com o propósito de facilitar a aprendizagem e aumentar o interesse sobre o ensino de Solos durante o evento “Dia Nacional de Conservação do Solo”. **Objetivos:** Elaborar e aplicar o tabuleiro, principalmente para o Ensino Fundamental II, durante o evento “Dia Nacional de Conservação do Solo” promovido pelo Laboratório de Sedimentologia e Análise de Solos da FCT/UNESP. A aplicação deste jogo didático teve como princípio a aprendizagem sobre solos de forma lúdica dos alunos das escolas de Presidente Prudente-SP e região. **Métodos:** O jogo de tabuleiro “Em Busca de um Lugar” foi desenvolvido para memorizar os conteúdos de formação e conservação do solo expostos anteriormente aos alunos pelos monitores, através de maquetes, amostras de rocha, solos, dentre outros. A confecção do tabuleiro e das cartas de perguntas foram realizadas num aplicativo de desenho vetorial, CorelDRAW® e impresso em plotter, o tabuleiro possui o tamanho de 45 x 80 cm e as cartas 9 x 6 cm, foi aplicado ao tabuleiro uma placa de isopor e tanto este como as cartas foram revestidas de adesivo plástico, os “pinos” foram confeccionados em E.V.A. em formatos de casas, e um dado. **Resultados:** O jogo é um recurso didático que facilita o aprendizado do aluno sobre o tema em questão, assim a utilização do jogo torna-se mais interessante e conseqüentemente fica mais divertido aprender, se compararmos as aulas expositivas e teóricas. Os alunos ficam mais instusiasmados e logo assim, percebemos que a atenção e participação aumentam durante as explicações dos monitores. A utilização do jogo “Em Busca de um Lugar” mostrou ser uma alternativa positiva para concientizar os alunos, tanto compreender o processo de formação de solos, quanto conservar este importante recurso natural. Referências: KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação. 10ª Ed. São Paulo: Cortez, 2007. OLIVEIRA, E. S. G.; et al. O processo de aprendizagem em uma perspectiva sócio-interacionista...ensinar é necessário, avaliar é possível. Rio de Janeiro, UERJ. 2004. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/171-TC-D4.htm>. Acessado em: abr de 2011.