

0413 - CONSERVAÇÃO DOS SOLOS: APRENDER JOGANDO - Denise Dantas Jerônimo (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente), Andressa Bigoni Perozzi (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente), João Osvaldo Rodrigues Nunes (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente) - denisedj@fct.unesp.br.

Introdução: O jogo na concepção sócio-interacionista(1) pressupõe que o indivíduo aprende e desenvolve sua estrutura cognitiva ao lidar com jogos regrados^{1,2}, 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 a sua “vivência” durante a resolução de problemas durante um jogo. **Objetivos:** Elaborar e aplicar o jogo de cartas “Impacto” e o Quebra-Cabeça, para o Ensino Fundamental (EF) e Médio (EM), durante o evento “Dia Nacional de Conservação do Solo” promovido pelo Laboratório de Sedimentologia e Análise de Solos da FCT/UNESP. **Métodos:** O jogo de cartas “Impacto” e os quebra-cabeças foram desenvolvidos para trabalhar os conteúdos de conservação do solo a partir de imagens de paisagens, os mesmos foram elaborados com papel, cartolina e revestido de adesivo plástico. O jogo de cartas foi baseado no jogo SuperTrunfo® da empresa Grow, desenvolvido com 24 cartas, e os quebra-cabeças no jogo convencional, que foram escolhidas 10 imagens diferentes. O jogo “Impacto” foi aplicado em 152 alunos, entre o EF e EM. Os jogos de quebra-cabeças foram aplicados em 133 alunos, do EF. **Resultados:** Uma grande mudança positiva observada com a utilização desses recursos didáticos, “Impacto” e os quebra-cabeças, está na comparação entre as visitas recebidas anteriormente a elaboração deles e agora com seu uso. Os alunos ficam mais motivados e como consequência, notamos um aumento da atenção durante as explicações dos monitores, além do maior interesse em participar das discussões propostas durante a explicação e durante a atividade. A utilização do jogo “Impacto” e dos quebra-cabeças mostrou ser uma excelente alternativa para atuar como um elemento facilitador no processo de aprendizagem, contribuindo também para a formação de pessoas capazes de compreender a utilização dos recursos naturais e como preservá-los oferecendo-lhes subsídios para o pleno exercício democrático da cidadania. **Referências:** 1 KISHIMOTO, T. M. (Org.). Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação. 10ª Ed. São Paulo: Cortez, 2007. 2 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: fev de 2011.(1) De acordo com Oliveira et al.2 (2004) “a abordagem sócio - interacionista concebe a aprendizagem como um fenômeno que se realiza na interação com o outro”.