

JOGANDO E CONHECENDO: A abordagem dos tipos de conhecimento em uma visão epistemológica através de técnicas lúdicas

Gabriel Leandro Gomes
Liziane Martins

O trabalho consiste na exposição dos quatro principais tipos de conhecimento e suas respectivas características epistemológicas segundo o livro *Fundamento de metodologias científicas* de Eva Maria Lakatos e Marina de Andrade Marconi (2003, p.77), através de técnicas lúdicas que estimulam o ensinamento de forma prazerosa, com o objetivo de alcançar maior eficiência no ensino e mostrar aos docentes que existe base teórica para a fundamentação dos variados conhecimentos. Foi adotada a forma de jogo, pois segundo Gilza Rizzo (1996), os jogos, pelas suas qualidades intrínsecas de desafio à ação voluntária e consciente, devem estar obrigatoriamente, incluídos entre as inúmeras opções de trabalho escolar. O jogo é composto por duas listas, uma com as perguntas e outra com as possíveis respostas, um painel que apresenta uma tabela com lacunas e placas com cinco cores, sendo quatro (Azul, Amarelo, Vermelho, Verde) respectivas aos grupos e uma (Branco) para o caso de nenhum grupo acertar a resposta. O orientador deve dividir a turma em quatro grupos que serão representados por uma cor definida pelas placas que compõe o painel do jogo, cada grupo receberá uma folha com as possíveis respostas e o orientador por sua vez, fica com a folha contendo a classificação das características dos conhecimentos abordados, os grupos devem dizer a qual característica pertence à classificação exposta pelo orientador, com tempo de no mínimo 30 segundos para que respondam, quem acertar terá uma placa no painel com sua respectiva cor e a resposta fixada no mesmo, em caso de empate os grupos devem tirar na sorte quem receberá os pontos, caso nenhum grupo acerte, será fixada uma placa branca com a resposta, ganha o jogo quem tiver mais placas com as cores no painel respectivo ao grupo. Espera-se como resultado que os alunos sejam capazes de usar suas habilidades de associação para responder corretamente às questões, que realmente assimilem as características de cada tipo de conhecimento e que o jogo provoque o interesse por saber mais sobre os assuntos abordados.

Palavras-chaves: Lúdico; Epistemologia; tipos de conhecimento; jogo;



Painel sem as placas.



Painel com as placas e as respostas dos conhecimentos respectivos.