

O USO DE JOGOS COMO AUXÍLIO NO APRENDIZADO EM BIOLOGIA

Carem Meiryanny Martins Nobre do Nascimento¹, Sirlene Alves Nunes²

A falta de incentivo aos alunos é uma das causas de negatização na formação da cidadania. É necessário métodos de contribuição no qual aumentem a motivação e facilite o aprendizado. O uso de jogos didáticos é uma maneira de desenvolver a atenção, concentração e a interação entre os alunos, enquanto absorvem o conteúdo de forma diferente. Nesse sentido, este trabalho teve como objetivo o uso de jogos como auxílio no aprendizado em biologia, expandindo o interesse dos alunos provocando então a busca pelo conhecimento na disciplina. As atividades de extensão foram executadas semanalmente obedecendo a uma carga horária de 20 horas/semanais na Escola Estadual José Américo de Almeida e na Escola Estadual Carlota Barreira, localizadas na cidade de Areia na Paraíba. Aproximadamente 62 alunos do ensino fundamental participaram do projeto. A metodologia aplicada neste projeto foi dialógica e participativa a partir da utilização e confecção de materiais que auxiliavam no processo ensino aprendizagem. Está relacionada aos conhecimentos, conteúdos e estratégias pedagógicas no sentido de facilitar a compreensão do ensino através da utilização de material didático, a partir do conhecimento teórico do conteúdo previamente estudado. As etapas desenvolvidas ao longo do trabalho consistiu em: Divulgação do Projeto, junto ao público alvo; Diagnóstico e sondagem sobre o conhecimento do público-alvo em relação à disciplina de Ciências; Desenvolvimento das atividades previstas; Sondagem do aprendizado dos alunos e Divulgação das atividades e dos resultados alcançados. Foram utilizados diversos jogos de acordo com o tema aplicado em sala pelo professor ministrante de biologia da turma selecionada. Os materiais para confecção dos jogos foram de fácil acesso, assim possibilitando o uso em qualquer escola. Alguns jogos foram preparados pelos próprios alunos em sala. No fim do projeto, foram passados questionários em relação à opinião dos alunos sobre os jogos desenvolvidos em sala e se tais jogos ajudaram para melhor resultado nas avaliações. Observou-se que 73,77% dos alunos responderam que acharam os jogos desenvolvidos em sala “muito bom”, 24,59% responderam “bom” e 1,64%

¹ Graduanda em Ciências Biológicas, discente bolsista, carem.martins@hotmail.com.

² Mestre em Matemática, Departamento de Ciências Fundamentais e Sociais, professora orientadora, sirlenetalves@gmail.com.

responderam “regular”. Em relação ao desenvolvimento nas avaliações, 72,13% dos alunos afirmaram que os jogos ajudaram para melhor resultado, 22,95% responderam que em algumas vezes e 4,92% disseram que não ajudou. Desse modo, observamos a importância da utilização de novas estratégias didático-pedagógicas de modo a transformar as aulas em algo mais prazeroso para os alunos. Além disso, o projeto também serviu de treinamento e aprendizagem para que os alunos discentes envolvidos no projeto possa organizar as práticas lúdicas e fazer uso de novos materiais proporcionando assim uma boa desenvoltura acadêmica.

Palavras-chave: ENSINO, LÚDICO, APRENDIZAGEM