

O LÚDICO COMO ESTRATEGIA DE ENSINO EM BIOLOGIA

Deyseane de Fátima Diniz dos Santos¹, Sirlene Alves Nunes²

Mais do que obter um bom desempenho em exercícios pré-definidos, ou a memorização, um dos objetivos centrais do ensino, no ensino fundamental e médio, é conseguir que os alunos desenvolvam uma compreensão profunda dos conceitos. Através desta compreensão os alunos serão capazes de conseguir o que se denomina como *pensamento lógico*. Normalmente esta compreensão é conseguida após uma longa sequência de atividades de aprendizagem as quais promovem a interação de uma grande variedade de processos mentais. A inclusão de materiais lúdicos é uma das vertentes fundamentais, como modo de conseguir qualidade na aprendizagem no ensino fundamental e médio. Observa-se que nas instituições de ensino quando um determinado assunto é abordado de forma mais didática isso vem funcionar como um estímulo para os alunos, trazendo um melhor aprofundamento no assunto que está sendo estudado, onde o aluno aprende de forma mais dinâmica e interativa. Esse projeto teve como objeto proporcionar ao aluno uma maior interação com a Ciência e fazer com que o mesmo compreenda a importância da utilização de materiais concretos para a assimilação de conteúdos específicos. As atividades da ação de extensão foram realizadas semanalmente com carga horária de 20 horas nas Escola Estadual José Américo de Almeida e na Escola Estadual Carlota Barreira, localizadas na cidade de Areia na Paraíba e atendeu a aproximadamente 62 alunos dos quais a maioria era adolescentes entre treze e dezesseis anos de idade do sexo feminino. No desenvolvimento do projeto foi utilizado jogos didáticos que abordavam os temas estudados, nesses jogos eram utilizados imagens, características, classificação de animais, perguntas e respostas e também confecção de matérias pelos alunos, foi ainda realizado gincanas de conhecimento. Observou-se uma grande interação entre os alunos e um bom aprendizado resultando em melhores notas. Ao serem questionados 73,77% dos alunos responderam que acharam os jogos desenvolvidos em sala “muito bom”, 24,59% responderam “bom” e 1,64% 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. Portanto a união das aulas

¹ Graduanda em Ciências Biológicas, discente colaboradora, deyseanediniz@hotmail.com.

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

ministradas pela professora com os materiais lúdicos trabalhados fez com que fosse obtido um ótimo resultado quando ao melhoramento de notas e interesse desses alunos; Além disso, o projeto também contribuiu para um bom desenvolvimento dos alunos discentes envolvidos no projeto ajudando na boa desenvoltura acadêmica.

Palavras-chave: APRENDIZAGEM, JOGOS, MODELAGEM

¹ Graduanda em Ciências Biológicas, discente colaboradora, deyseanediniz@hotmail.com.

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