

Jogo de memória do Reino Plantae

João Eduardo Sostisso Barbosa¹, Pedro Henrique Urio dos Santos², Denise Olkoski^{1*}Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) –
Campus Erechim. Erechim, RS

A histórica evolução do conhecimento levou escolas e instituições de ensino a adicionar cada vez mais conteúdos a serem lecionados. Isso, apesar de benéfico, trouxe complicações, visto que temas cada vez mais complexos foram introduzidos à grade curricular. Surge então uma demanda de adaptações por parte, tanto dos estudantes, quanto dos professores, para uma melhor aprendizagem. Os métodos de ensino tradicionais muitas vezes não atendem também às necessidades de todos, estudantes com dificuldades de aprendizagem podem se sentir desmotivados e excluídos. Métodos alternativos foram criados e experienciados ao longo dos anos, em sua grande maioria, obtendo sucesso em um objetivo em comum: ensinar a todos. Dessa forma, este trabalho visa desenvolver uma estratégia lúdica para auxiliar na compreensão do Reino Plantae dos estudantes de ensino médio. A aplicação escolhida foi a criação de um jogo da memória adaptado, são 3 três cartas a serem encontradas por vez, uma contendo o nome de uma das partes da planta, outra com a respectiva definição e a última com uma imagem da parte, um desenho feito digitalmente por meio do aplicativo IbisPaint X. O jogo será aplicado em salas de aula e em horários de atendimento, onde o professor ou monitor ficará a cargo de mediador para solucionar dúvidas e responder questionamentos. Durante a atividade os estudantes poderão ter uma outra perspectiva sobre o assunto, poderão assimilar o conteúdo de forma visual e verbal e terão, além de um ambiente dinâmico saudável, um tempo de descontração entre colegas com absorção ativa do conhecimento. Esperamos que, por meio deste, os estudantes desenvolvam habilidades sociais de comunicação e trabalho em equipe, descubram a melhor maneira de aprendizado para si, e, ao final, obtenham êxito nas avaliações.

Palavras-chave: Biologia; Botânica; Jogos didáticos

Modalidade: Ensino