

Jogos didáticos como uma alternativa lúdica para o ensino de biologia

¹Jociele Fagundes Barcellos, ¹Daniel Ferraz Gonçalves, ¹Natália Calage Almada, ¹Ana Clara da Silva Macedo
*Janaína De Nardin
*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Alvorada*.
Alvorada, RS, Brasil

Perante as dificuldades enfrentadas para a construção de um ensino de ciências mais acessível e que abranja as especificidades de cada estudante, faz-se necessário buscar ferramentas diversificadas que incrementem as experiências em sala de aula. Desse modo, a utilização de jogos didáticos para contribuir nos processos de ensino e aprendizagem de biologia se apresenta como uma alternativa, levando em consideração aspectos cognitivos dos discentes. O uso de jogos didáticos propicia aos estudantes a oportunidade de aprender de uma maneira mais flexível e autônoma, além de estimular o raciocínio estratégico e a reflexão crítica, diversificando as formas de fixar o conteúdo visto em sala de aula. Tendo essa perspectiva em vista, o projeto “Modelos e jogos didáticos para o ensino de ciências”, mais especificamente no âmbito dos jogos, atua justamente nesse intuito. O presente trabalho visa apresentar de que maneira os jogos confeccionados podem auxiliar no processo de aprendizagem dos discentes quando utilizados em aula. Ao utilizar a ludicidade como um meio para o aprendizado, busca-se contribuir para a participação ativa dos mesmos em sala de aula, estimulando a socialização, a memória e o raciocínio por intermédio da interação com os jogos didáticos. Foram criados um jogo da memória sobre citologia, um jogo sobre evidências evolutivas e um quebra-cabeças de anatomia comparada, utilizando como exemplo as estruturas do sistema digestório de um sapo e de um coelho. Todos os jogos citados foram elaborados de forma digital, e, posteriormente, impressos em papel couchê, exceto pelo quebra-cabeças, que foi confeccionado com Etileno Acetato de Vinila (E.V.A) e papel cartão. Ao disponibilizar atividades lúdicas bem elaboradas como metodologia auxiliar ao processo ensino, torna-se possível construir uma melhor relação entre docente e discente, complementando o método de ensino tradicional, que é majoritariamente instrucionista e sistemático. Além disso, o projeto não auxilia somente os estudantes em sala, mas também contribui para o aprendizado das bolsistas, uma vez que o processo de criação dos jogos didáticos requer um aprofundamento teórico nos conteúdos para que sua confecção seja realizada. Desse modo, com o projeto em andamento, espera-se promover uma alternativa eficaz de ensino que seja complementar aos métodos tradicionais de transmissão e construção de conhecimento, estimulando o interesse dos estudantes em se aprofundarem nas temáticas relacionadas à biologia, uma vez que os jogos didáticos permitem tornar a fixação do conteúdo mais simples e divertida.

Palavras-chave: Ciências; Jogos Didáticos; Ensino.

Nível de ensino: Ensino Médio/Técnico

Área do conhecimento: Ciências Biológicas