



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8º ENEPE UFGD • 5º EPEX UEMS

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM PARA O CONTEÚDO DE CIÊNCIAS

Jaqueline Dorneles Gomes¹; Kamila dos Santos Arteman¹; Rosana Conceição Vieira Maranhão¹; Flávio Verona Casado²; Roseli Rocha³
UEMS - Dourados-MS, e-mail: Jaqueline_dorneles_gomes@hotmail.com

¹Graduandos do curso de Ciências Biológicas Unidade Universitária de Dourados - bolsistas CAPES/PIBID;

²Professor da Escola Municipal Lóide Bonfim Andrade - bolsista supervisor CAPES/PIBID;

³Professora Orientadora – coordenadora do subprojeto de biologia CAPES/PIBID;

RESUMO: Na tentativa de estimular o aluno a aprender e aprimorar o processo de ensino e aprendizagem em sala de aula, o professor deve apropriar-se de metodologias e recursos inovadores em sua prática pedagógica, procurando diferenciá-las das técnicas tradicionais. Dentro do ensino de ciências, tal metodologia pode ser uma demonstração experimental, uma atividade lúdica ou um passeio no pátio da escola. As atividades lúdicas são de extrema importância para que o aluno aprenda com a brincadeira, o que proporcionará um ensino de qualidade satisfatório e agradável. Nessa perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo relatar, uma prática realizada por alunos bolsistas do Programa Institucional de bolsa de Iniciação a Docência (PIBID) da UEMS do subprojeto de Biologia, através de um jogo de tabuleiro com o conteúdo sobre cadeia alimentar, que foi aplicado em uma escola Municipal da periferia de Dourados-MS. O jogo foi desenvolvido com as três turmas de 6º anos após o professor regente ter ministrado o conteúdo. O jogo continha perguntas relacionadas à cadeia alimentar com objetivo de que os alunos pensassem para responder e nos mostrassem o que tinham apreendido com as aulas anteriores. O tabuleiro também trazia curiosidades a respeito do tema. Os alunos divididos em grupos foram orientados pelos bolsistas que retomavam os conceitos já trabalhados em sala de aula conforme os alunos iam jogando. Segundo o professor regente foi possível observar melhoras significativas nas notas da segunda prova realizada pelos alunos, depois da aplicação do jogo. Os resultados serviram também para uma melhor percepção do ambiente escolar, mostrando que esse tipo de alternativa, aproxima os alunos uns dos outros, fazendo com que haja participação e interação da turma, permitindo assim uma reflexão entre eles sobre os conteúdos já vistos, facilitando a compreensão e aprendizagem dos alunos.

Palavras chaves: Atividade lúdica, Cadeia Alimentar, Jogo de tabuleiro, .

Agradecimentos: À CAPES pela Bolsas PIBID.