



IV SEMANA DAS LICENCIATURAS

Ensinar e Aprender, esse desassossego!

13 a 15 de setembro de 2016 - IFFluminense Campus Campos Centro

Jogos em sala de aula: Ensinando interações ecológicas

Mayara Silva Sousa
Centro Universitário São Camilo
May.ara.s@hotmail.com

Paula Machado de Araújo
Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro
paula.m.araujo@hotmail.com

Sara Ferreira dos Santos
Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro
saraferreirabio@gmail.com

Poliany de Oliveira Barbosa
Centro Universitário São Camilo
poliany.barbosa@yahoo.com.br

Carlos André Ribeiro de Azevedo
Consórcio CEDERJ - Polo Itaperuna
cooridtabio@gmail.com

Resumo

A construção do processo de ensino-aprendizagem está em derredor de muitos desafios, tanto por parte dos estudantes que, constantemente, apresentam dificuldades na compreensão dos conteúdos quanto por parte dos professores, no momento de encontrar um caminho mais eficiente para compartilhar seus saberes com os alunos. Considerando a teoria construtivista de Piaget, tomamos a interatividade como aliada na construção do saber e cremos que atividades de cunho lúdico são potencialmente excelentes ferramentas didáticas. Partindo desses pressupostos, o presente projeto teve como objetivo desenvolver e utilizar um jogo como instrumento de otimização no ensino de Biologia, rentabilizar o desenvolvimento cognitivo dos alunos e contribuir com uma educação oposta à tradicional. A aplicação do projeto ocorreu na E.E.E.M. "Monsenhor Miguel de Sanctis", localizada na cidade de Guaçuí, estado do Espírito Santo, no primeiro semestre de 2015, com as turmas do 1º ano do ensino médio do turno vespertino. O jogo foi elaborado com base no currículo dos alunos, sendo adaptado de acordo com a necessidade e realidade dos discentes e da escola. Essa atividade lúdica consiste na ideia de associar os tipos de interações ecológicas, ligando as imagens aos conceitos teóricos descritos em seu respectivo cartão-resposta (jogo da memória), fazendo-os trabalhar com a ideia imagem-conceito, desenvolvendo, assim, a associação.



IV SEMANA DAS LICENCIATURAS

Ensinar e Aprender, esse desassossego!

13 a 15 de setembro de 2016 - IFFluminense Campus Campos Centro

Os alunos ficaram entusiasmados quando receberam a proposta de aprender de uma forma mais interativa, resultando em um aprendizado ativo. O resultado foi positivo e conseguiu demonstrar aos alunos e professores que existem maneiras diferentes de ensinar/aprender, desmistificando a ideia de um ensino unilateral e maçante, ratificando o conceito do uso de ferramentas lúdicas como complemento para uma aprendizagem mais efetiva.

Palavras-Chave: Aprender. Jogo da memória. Atividades lúdicas.