



DESIGN E JOGOS DIDÁTICOS EM ATIVIDADE DE CLASSE: PROPOSTA ALTERNATIVA AO ENSINO DE BIOLOGIA

Luzia Abílio da Silva

Patrícia de Souza Cavalcante Carnaval

Eliemerson de Souza Sales

A formação dos professores é um processo contínuo que precisa das realizações e troca de experiências. O estágio supervisionado está inserido neste contexto sendo de extrema importância para o desenvolvimento profissional. É o início da prática pedagógica, onde o licenciando compreende o âmbito escolar e a teoria na prática, realizando a troca de experiências e enriquecendo sua relação docente. O estágio obrigatório no curso de licenciatura em ciências biológicas tem como finalidade complementar e enriquecer as experiências didáticas para o desenvolvimento pedagógico e formação de professores. O objetivo deste trabalho é apresentar as atividades realizadas durante o Estágio em Ensino de Biologia IV que ocorreu na Escola de Referência em Ensino Médio Ginásio Pernambucano localizada na cidade do Recife com alunos do 2º e 3º ano do ensino médio. Antes da realização das regências educacionais, foram observados a estrutura, gestão e espaço escolar. As aulas foram realizadas com aplicação em atividade de classe incluindo jogos didáticos e a construção de uma prática baseada no uso de design no ensino de biologia. O conteúdo abordado para o 2º ano do ensino médio foram os invertebrados (Filo Mollusca e Annelida) com aulas expositivas e a aplicação de um jogo didático participativo “A Força dos Invertebrados”, em outro momento com turmas do 3º ano do ensino médio foram realizadas aulas expositivas e explicativas sobre Fisiologia Humana (Sistema endócrino e nervoso) e a realização de aula prática “construindo um neurônio” com massa de modelar, abordando o uso do design interdisciplinar no ensino de biologia, todas essas atividades ocorreram durante as regências educacionais do estágio supervisionado. Sendo assim, foi possível observar, de forma geral, que durante a aplicação dessas propostas alternativas para aprender conteúdos de biologia em sala de aula os alunos demonstraram-se participativos, motivados e interessados na fixação do conhecimento, que desperta a curiosidade do aluno e a importância da didática no ensino e aprendizagem, principalmente dentro das unidades de ensino público que possui poucos recursos para essa realização.

Palavras-chave: Ensino de ciências. Design. Jogos didáticos.