



O USO DE JOGOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA

Maria San Miris Lopes de Oliveira
Patrícia de Souza Cavalcante Carnaval
Eliemerson de Souza Sales

O Estágio Curricular Supervisionado, fundamental na formação de docentes nos cursos de licenciatura é um método de aprendizagem necessário a um profissional que deseja atuar e precisa estar preparado para encarar os desafios de uma carreira. Os professores têm convivido com o discurso constante da necessidade de atualização permanente. O objetivo deste resumo é relatar as experiências vivenciadas no Estágio de Ensino em Biologia 4 da Universidade Federal de Pernambuco na escola Estadual Professora Generosa Gil Perez (Paulista-PE). Foram utilizadas como estratégias didáticas, jogos pedagógicos como o dominó ecológico, o bingo dos vermes e o baralho do conhecimento para a Genética Humana. Tais estratégias didáticas foram aplicadas nas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental II, no 2º ano do Ensino Médio e 3º ano do Ensino de Jovens e adultos respectivamente. Os jogos que envolvem peças com imagens e definições para serem relacionadas com o assunto Introdução a Ecologia, foi denominado como dominó ecológico. O bingo dos vermes foi realizado com os filos Platyhelminthes e Nematelminthes com cartelas que contém definições e o professor fazendo perguntas com relacionado com o tema. Nas cartelas há definições variadas com outros assuntos para o aluno identificar a resposta correta com o conteúdo proposto. O baralho do conhecimento para a Genética Humana, envolve cartas com definições e outras com termos com teoria, devem estar relacionadas com o conteúdo. Estes jogos pedagógicos, foram utilizados para o ensino de ciências e biologia. A partir do uso dos instrumentos didáticos, foi possível observar que os alunos se empenharam para a realização das atividades propostas, sendo um momento de bastante interação e entusiasmo. A atividade foi motivadora, levando-os ao aprendizado de conceitos científicos e exemplificações, proporcionando uma aproximação com a ciência. Percebe-se que através destas atividades educativas, como jogos pedagógicos, pode-se aproximar o aluno do conhecimento.

Palavras-chave: Ensino de Ciências. Jogos didáticos. Aprendizagem.