



Ludicidade no ensino remoto: uso de jogos no Programa de Residência Pedagógica em Biologia

Julia Martins de Andrade¹, Denilce Meneses Lopes¹, Aline dos Santos¹, Gleydson Emílio Silva¹, Iury Dias de Oliveira¹, Letícia Carlesso de Paula Sena¹

¹Departamento de Biologia Geral, Universidade Federal de Viçosa (UFV), Viçosa-MG, Brasil

Área temática: Educação; Categoria do trabalho: Ensino

Palavras-chave: Ensino Fundamental, Metodologia ativa, Ciências

Tema central do trabalho

Esse trabalho apresenta o uso de atividades lúdicas aplicadas por integrantes do Programa Residência Pedagógica no ensino de Ciências Biológicas nas escolas Alice Loureiro e Santa Rita de Cássia, ambas instituições de Viçosa-MG.

Público alvo

Este trabalho é dedicado a licenciandos e licenciados que atuam no ensino remoto.

Justificativa

Vários setores foram prejudicados com a pandemia, inclusive a educação, principalmente em escolas públicas. Professores relatam o desinteresse e a baixa participação dos alunos e, para minimizar esses efeitos, ferramentas estão sendo propostas. O lúdico pode ser utilizado, possibilitando a aproximação dos alunos com o conhecimento.

Objetivos

Planejar dois jogos buscando enfrentar a problemática de baixa adesão e participação dos alunos durante o período remoto nas aulas de Ciências e Biologia nas escolas públicas viçosenses Alice Loureiro e Santa Rita de Cássia.

Metodologias

Para o desenvolvimento dos jogos fizemos um levantamento bibliográfico de artigos, vídeos e discussões acerca da realidade dos alunos e do ensino remoto em si. Realizamos os jogos a partir do programa *Power Point*.

Resultados

O primeiro jogo foi chamado de “Que ser vivo sou eu?”. O objetivo era adivinhar de qual ser vivo se tratava cada pessoa do jogo. Cada aluno (a) escolhia um ser vivo para representar a si e a turma fazia 10 perguntas, cujas respostas eram “sim” ou “não”, para tentar adivinhar o ser escolhido.

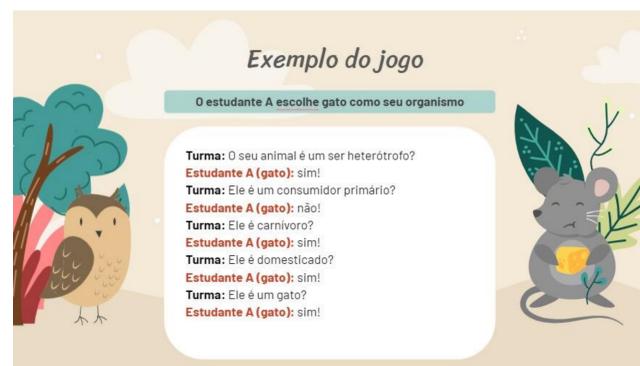


Figura 1. Exemplificação de como jogar o jogo “Que ser vivo sou eu?”.

As perguntas deveriam ser baseadas em conceitos biológicos, como heterotrófico, por exemplo. Ganhava o participante que a turma não conseguisse adivinhar qual era o ser vivo.

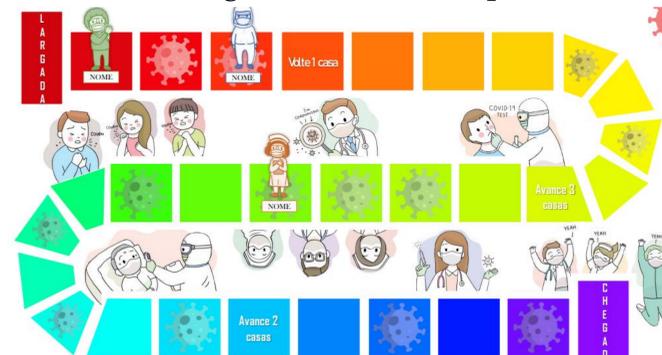


Figura 1. Tabuleiro do jogo com temática coronavírus e a *fake news*.

O segundo jogo possuía a temática coronavírus e a *fake news*. Este consistia de um jogo de tabuleiro elaborado no *PowerPoint*, podiam jogar vários estudantes juntos. Jogava-se um dado virtual, e ao parar nas casas correspondentes, o estudante deveria responder pergunta ou interpretar uma situação proposta. Além disso, o tabuleiro possui casas clássicas como “avance uma casa” ou “recue uma casa”.

Conclusões

O uso de jogos permitiu uma maior interação e participação, mostrando que esse tipo de atividade lúdica e diferenciada pode incentivar e promover o aprendizado também de outras matérias, já que ambos os jogos podem ser adaptados para outras temáticas.

Apoio Financeiro



Agradecimentos

