



BIOJOGANDO: USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS DA NATUREZA

George Nunes Limeira ¹

Renata Vieira do Nascimento ²

Anna Lúdia Nunes Varela ³

RESUMO: Diversificar a prática docente nunca foi uma tarefa fácil. A precarização do trabalho educativo, por vezes, dificulta a inserção de recursos pedagógicos para uma aula que supere um ensino tradicional. A urgência de métodos que possam ser aplicados de forma rápida, dinâmica e versátil, virou “uma corrida para o ouro”. Entre as variadas ferramentas de ensino, estão os jogos didáticos, que é uma recomendação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e descritos como: criativo, lúdico, instigante e informativo. Este apresenta-se como uma viável alternativa, pois facilita a aprendizagem e serve de complemento a didática do professor, possibilitando uma organização do conteúdo, ao tempo em que fortalece laços entre estudantes e docente, proporcionando situações que o livro didático ou uma aula expositiva não viabiliza. Dessa forma, o minicurso tem por objetivo criar jogos didáticos, digitais ou não, sobre diferentes temas da biologia e proporcionar aos futuros docentes uma estratégia lúdica, além de produção e execução dos seus próprios jogos, que possam ser propostos em ambiente escolar. Uma vez que a crescente expansão tecnológica tem estado cada vez mais presente em salas de aula, objetiva-se também apresentar jogos digitais que possam servir como complemento a aula através dos aparelhos tecnológicos dos estudantes. O público-alvo do minicurso são docentes da área de Ciências Biológicas da Universidade Regional do Cariri – URCA. O minicurso terá 4 horas de duração. No primeiro momento serão apresentadas propostas de criação de jogos, orientações de como o professor pode instigar o estudante a criar seus próprios jogos em ferramentas tecnológicas e físicas e posteriormente, apresentar temas da biologia e depois a execução da atividade em quatro jogos autorais relacionados a temas científicos. Os participantes do minicurso serão divididos em equipes para realizarem as dinâmicas. A contribuição de tal atividade consiste na potencialização da exploração do conhecimento e das diversas formas que o mesmo pode ser repassado, salientando ao professor entender seu papel enquanto mediador e não apenas um mero momento para brincadeiras sem finalidade, incluindo esta prática em seu planejamento, desconstruindo uma visão distorcida dos jogos.

Palavras-chave: Educação; Docência; Ciências da Natureza; Jogos didáticos.

Referências

¹ Universidade Regional do Cariri, e-mail: george.nunes@urca.br

² Universidade Regional do Cariri, e-mail: renata.nascimento@urca.br

³ Universidade Regional do Cariri, e-mail: anna.nunes@urca.br

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília, 2018.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, Brasília, 2000.

CAMPOS, L M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**. São Paulo, 2003, p. 47-60.

CASAS, L.; AZEVEDO, R. Contribuições do jogo didático no ensino de embriologia. **Revista Areté | Revista Amazônica de Ensino de Ciências**. Manaus, 2017, p. 4(6) 80-91.

CONCEIÇÃO, A. R. Da.; MOTA, M. D. A.; BARGUIL, P. M. Jogos didáticos no ensino e na aprendizagem de Ciências e Biologia: concepções e práticas docentes. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 5, p. e165953290-e165953290, 2020.

REIS, D. A. Dos; VIEIRA, J. N.; Games como estratégia de ensino para abordar o saneamento básico. **Research, Society and Development**, 8(12), 1-20. 2019.