

## **oJOGO DOS BIOMASo: ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DE ATIVIDADE LÚDICA NUMA PARCERIA ENTRE PIBID E PRODOCÊNCIA**

**ESTRELA, Lucinete Martins Barbosa<sup>1</sup>; SILVA, Michelly Cruciol<sup>2</sup>; SILVA, Luciana Aparecida Siqueira<sup>3</sup>; ALMEIDA, Hérica Teodoro<sup>4</sup>**

**<sup>1</sup>Licencianda em Ciências Biológicas, IF Goiano - CâmpusUrutaí,  
luestrela.bio@gmail.com**

**<sup>2</sup>Licencianda em Ciências Biológicas, IF Goiano - CâmpusUrutaí,  
cruciol51@gmail.com**

**<sup>3</sup>Mestre em Biologia, Goiano - CâmpusUrutaí, siqueira.lusilva@gmail.com**

**<sup>4</sup>Licenciada em Biologia, Secretaria da Educação de Goiás, htavet@hotmail.com**

### **Resumo:**

Para que o aprendizado de Ciências ocorra efetivamente, os alunos devem contar com um grande número de tarefas diversas e os professores devem conhecer técnicas e recursos, abordando táticas diversas de aprendizagem. Neste sentido, muitos professores procuram tornar as aulas cada vez mais dinâmicas e atraentes, de maneira que o aluno perceba-a como um momento em que ele está aprendendo e vivendo algo novo, não distanciado da sua realidade e torna-se cada vez mais comum o emprego de atividades que fujam do tradicional esquema de aulas teóricas. Dentre estas atividades, as que possuem um caráter lúdico são especialmente interessantes. O lúdico é uma forma de interação do estudante com mundo, podendo utilizar-se de instrumentos que promovam a imaginação, a exploração, a curiosidade e o interesse. Além disso, permite uma maior interação entre os assuntos abordados, e quanto mais intensa for essa interação, maior será o nível de percepções e reestruturações cognitivas realizadas pelo aluno. Para o desenvolvimento do presente estudo, foi elaborado um jogo didático direcionado ao 9º ano, denominado oJogo dos Biomaso, tendo sido aplicado e avaliado em uma escola campo do Pibid Interdisciplinar na cidade de Pires do Rio-GO, com apoio do Prodocência. O tema foi indicado pela professora regente da turma como sendo de difícil compreensão por parte dos alunos, devido ao nível de abstração exigido. Sendo assim, objetivou-se aproximar o conteúdo teórico da realidade dos estudantes, por meio da utilização do jogo, respeitando-se a abordagem apresentada pelo livro didático. Para a estruturação da atividade lúdica, foram utilizadas cartolinas para fazer o tabuleiro que teve ao todo 18 casas do início ao fim, papel cartão para cartas de perguntas, bônus e micos que no total foram 90 cartas. Foi também utilizado papel colante para plastificar as cartas para maior conservação e tinta para desenhar o tabuleiro. O jogo didático foi aplicado após uma aula teórica referente ao assunto oBiomas Brasileiroso, apresentando neste caso um caráter de sistematização do conteúdo, considerando-se que o professor deve auxiliar na tarefa de formulação e de reformulação de conceitos ativando o conhecimento prévio dos alunos com uma introdução da matéria que articule esses conhecimentos à nova informação que está sendo apresentada. O trabalho realizado atingiu a expectativa de envolver os estudantes numa atividade que fugisse do cotidiano. Segundo o relato de um dos alunos o dessa forma é mais divertido pois aprendemos a matéria por meio de uma brincadeirao.

**Palavras-chave: Biomas Brasileiros. Jogo didático. Ensino de Ciências.**

### **Referências**

PIAGET, J. A Formação do Símbolo na Criança. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1978.

HUIZINGA, J. Homo ludens ó O jogo como elemento da cultura. São Paulo, Universidade de São Paulo e Perspectiva, 1971, p. 3.

SANMARTÍ, N. Didáctica en las ciencias en la educación primaria. Madrid: Síntesis, 2002

RIBEIRO, M. G. L.; SANTOS L. M. F. Atividades lúdicas no ensino de ecologia e educação ambiental: uma nova proposta de ensino. In: Encontro Regional de Ensino de Biologia. Niterói, 2001, Anais..., Niterói, 2001, p. 120-21.

BRASIL, SEED, Paraná, Diretrizes curriculares de ciências para o ensino fundamental, 2008.

MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. In: Ciência Hoje, v.28, 2001 p. 64-66.

POUGH, F. H.; HEISER, J. B.; MC FARLAND A vida dos Vertebrados. 2. ed. Atheneu: São Paulo, 1999.

POZO, J. I. Teorias Cognitivas da Aprendizagem. 3. ed. Porto Alegre: Artes médicas, 1998. 284p.

SANTOS C. M. dos. Levando o jogo a sério. Presença Pedagógica. v.4 n.23. set/out. 1998, p. 52-57.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1996.