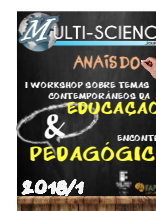




Conteúdo disponível em: <https://www.ifgoiano.edu.br/periodicos/>

Multi-Science Journal

Website do periódico: <https://www.ifgoiano.edu.br/periodicos/index.php/multiscience>



Resumo simples

Jogo lúdico de caça palavras sobre a fauna brasileira; atividade desenvolvida no projeto de Ciências Biológicas do Pibid/IF Goiano - Campus Urutaí

Lucas Rodrigues Guimaraes^{1*}, Ana Paula Custodio Avelino¹, Thalita Teresinha De Sousa¹, Joice Gomes De Queiroz¹, Andressa De Souza Almeida¹, Alexia Ferreira Huntra¹, Bruna Cleyderman Gonzaga¹, Laura Meireles¹, Guilherme Malafaia¹ (Coordenador de Área do Pibid Biologia)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano - Campus Urutaí GO.75790-000

E-mail do autor: lucashjprodriques19@outlook.com

INFO RESUMO

Histórico do resumo

Recebido: 30 janeiro 2018

Aceito: 03 fevereiro 2018

Palavras chaves:

*Biologia
Ludicidade
Educação*

RESUMO

A didática proposta além de ser uma didática lúdica, visa à interação entre os envolvidos na atividade, é um recurso visual do ambiente da aprendizagem, que, quando usado de maneira adequada, desperta a curiosidade dos envolvidos, aproxima ainda mais os alunos, e favorece o desenvolvimento da capacidade de observação e de raciocínio. Quando a informação é obtida através da leitura, escrita, ou fala, obtém a falta de atenção dos mesmos, em sua grande parte, já o que está sendo visto, apresentado, e representado desperta o interesse, contribuindo para a percepção do objetivo proposto. Neste intuito, realizou uma atividade de caça palavras com o tema da fauna onde ele tem que por meio de dicas tais como: descrição corporal, hábitos alimentares, coloração, entre outros eles teriam que desvendar qual seria o animal em questão. O tema proposto aos alunos teve como objetivo: estimular o aluno, despertar seu interesse à cerca do assunto, levar eles a pensar em varias possibilidades e por modo de exclusão chegar no animal a ser descoberto e favorecer o desenvolvimento da capacidade de observação, e ter como objetivo principal melhor ficção da matéria. Foi utilizado para a dinâmica: um jogo caça palavra que foi criado a partir revistas de jogos e joguinhos de jornal com tema já dito anteriormente. Os resultados obtidos com a realização do caça palavra são bastante positivos, tanto para os alunos que obtiveram maior aprendizado, e fixação da matéria e para o professor onde tiveram maior percepção. Além disso, a atividade proporcionou uma aproximação entre os alunos.

