

C. Ciências Biológicas - 14. Zoologia - 6. Zoologia

Jogo educativo como ferramenta alternativa para o ensino da zoologia no processo de ensino-aprendizagem para alunos do ensino médio e fundamental.

Maria Aparecida da Silva Andrade ¹

Renata Silveira do Carmo ¹

Camila Francielle Alves Ferreira Sacramento ¹

1. Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB

INTRODUÇÃO:

Tendo em vista a complexidade do ensino da Biologia, e mais especificamente da Zoologia no ensino médio e fundamental, se faz necessário a criação de métodos que possibilitem o aprimoramento no que diz respeito à maneira pela qual tais assuntos são transmitidos aos alunos na sala de aula. Tal preocupação no que diz respeito a sua forma de transmissão pode refletir na forma como vai ser absolvido tal conteúdo bem como sua aceitação pelo aluno. No ensino da Biologia é necessário que ocorra a integração metodológica da prática com a teoria para que possibilite ao professor transmitir esses conteúdos com dinamismo e autenticidade, tendo em mãos ferramentas que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA:

Para a construção deste jogo foram usados como fonte de informações revistas, artigos e livros que pudessem ser recomendados pela disciplina para a construção e sistematização do conhecimento, além de materiais escolares como: isopor, cartolina, canetas coloridas e cola. Ele consiste em um tabuleiro de casas nas cores verde, amarela e rosa, cada cor representando um grau de dificuldade □ Fácil, Médio e Difícil, respectivamente. E poderá ser jogado individual ou em equipes, o jogador terá que começar o jogo com perguntas de nível fácil se acertar poderá jogar outra vez, sendo está composta por pergunta de nível médio e a medida que acertar, poderá jogar apenas duas vezes seguidas, depois passará a vez para seu □adversário□; se errar uma pergunta de nível fácil, terá que voltar 02 casas, de nível médio voltará 01 e de nível difícil, permanecerá na casa em que se encontra até a próxima rodada, onde deverá iniciar com pergunta da cor correspondente a casa a sua frente e assim por diante.

RESULTADOS:

Com relação ao caráter experimental esse jogo foi previamente testado com graduandos que avaliaram a estrutura do jogo bem como seu conteúdo didático no que se refere aos níveis de perguntas e aspectos como características, ecologia e importância do grupo de animais, levando em consideração o baixo custo do jogo e de linguagem acessível para as séries aplicáveis.

CONCLUSÃO:

Almeja-se que o jogo proporcione a valorização do ensino-aprendizagem tendo em vista a educação dos tempos atuais, visando tornar o ensino mais prazeroso, apresentando sugestões para auxiliar na formação dos estudantes.

Palavras-chave: Jogo educativo, Zoologia, Ensino-aprendizagem.