

ENSAIO SOBRE O PROCESSO DE APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE JOGOS ADAPTADOS PARA FINS EDUCATIVOS.

XXIX Encontro de Extensão

Maria Lorena Chaves Correa, Maria Cleidiane Barbosa da Silva

O ensino e aprendizagem na área das Ciências têm sido constantemente reinventado no tocante à abordagem lúdica, tendo importância significativa na divulgação científica e servindo para fomentar o processo de aprendizado da ciência. O processo de ensino baseado no método didático e recreativo é atualmente utilizado pela comunidade pedagógica e científica, sendo uma forma de transformar em conhecimento básico os conteúdos normalmente tratados no âmbito acadêmico. Nessa perspectiva, a Seara da Ciência, órgão de divulgação científica da Universidade Federal do Ceará - UFC, implementa o papel fundamental de popularizar e divulgar temas científicos, assumindo uma linguagem lúdica para dialogar com o público. Desta forma, o presente resumo apresenta uma proposta didática a ser implementada no Curso Básico de Biologia, ofertado pela Seara a alunos do Ensino Médio de rede pública de ensino. A proposta consiste no desenvolvimento de um jogo de cartas sobre o tema Evolução e Reinos Biológicos. Trata-se da adaptação dos jogos de baralho francês Mau-Mau e Oito Maluco, que mais tarde deram origem ao baralho Uno. A metodologia de aplicação do jogo consiste na formação de grupos de estudantes e distribuição de cartas que serão divididas em quatro grandes reinos: Protista, Fungi, Plantae e Animalia, cada reino terá oito cartas e cada carta terá um nome correspondente aos táxons dos reinos biológicos. Os reinos Archaea e Bacteria terão funções diferentes no jogo. Os jogos estão na fase de construção. Com a introdução do jogo nas aulas teóricas sobre Evolução e Reinos Biológicos teremos informações relevantes acerca da metodologia de ensino adotada, da recepção dos alunos e progresso da aprendizagem a partir da inserção do lúdico.

Palavras-chave: jogo. aprendizagem. divulgação.