

JOGOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO CURSO BÁSICO DE BIOLOGIA DA SEARA DA CIÊNCIA.

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Francisco Joao Paulo Monteiro de Lima, Krisleyde Tifanne Moura de Araújo, Aline Neris, Eliedir Ribeiro da Cunha Trigueiro

Diante de novas tecnologias cada vez mais distantes do método tradicional de ensino, que utilizam formas onde não existe uma interação maior entre professor e aluno, se faz necessária formas alternativas para apresentação e fixação do conteúdo em sala de aula, hoje cada vez mais aplicadas. A Biologia é, sem dúvidas, indispensável na formação dos alunos, sendo uma matéria rica em conteúdos, o que pode dificultar a absorção adequada de toda a singularidade em todas as áreas ofertadas. Visando facilitar a aprendizagem dos alunos, os jogos são uma ferramenta bastante útil e didática para colaborar nesse processo. Pensando nisso, será elaborado um jogo da memória sobre botânica, com amostras de diversos tipos de folhas e suas respectivas características, que será aplicado durante as aulas do Curso Básico de Biologia da Seara da Ciência, tendo como objetivo despertar o interesse pela disciplina, com foco na área botânica, estimulando a concentração, a memorização e, principalmente, a observação. O interesse pela botânica deve-se ao fato dessa área ser, reconhecidamente, difícil, tendo em vista a quantidade de nomes científicos. O público alvo são estudantes do ensino médio das escolas públicas que participam do curso básico. Espera-se, com esse trabalho, contribuir para o aprendizado e aprimoramento do ensino de Biologia na área de botânica bem como tornar esse jogo acessível para as escolas públicas.

Palavras-chave: Jogos. Biologia. Seara. Ensino.