

JOGOS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA NO ENSINO DE BIOLOGIA DE FORMA REMOTA

Lara da Silva Oliveira, Samuel Oliveira de Sousa, Yvana Patrícia da Silva Barros, Raphael Alves Feitosa

Os jogos são bastante utilizados como ferramenta lúdica para o ensino. Com a pandemia da COVID-19 e o ensino remoto emergencial instalado foi necessário que os profissionais da educação buscassem por novas metodologias de ensino, que despertem o interesse e a curiosidade dos alunos, nesse contexto os jogos digitais se mostraram um grande aliado no ensino de biologia. Este trabalho tem por objetivo relatar a importância de jogos digitais como estratégia para o ensino de biologia no ensino remoto. Trata-se de um relato de experiência, desenvolvido por meio do Programa Residência Pedagógica financiado pela CAPES, tendo como local a EEMTI Antonieta Siqueira (Fortaleza-CE) no ano de 2021. Os jogos foram utilizados durante as aulas ministradas, teve jogo da memória, jogo do milhão, jogo da força e jogo da pescaria. O conteúdo dos jogos eram os assuntos vistos em sala, dessa forma os jogos serviram para percebermos o nível do conteúdo assimilado durante as aulas. A partir do feedback dos alunos acerca dos jogos obteve-se aprovação, também foi percebido maior interação aluno-professor durante as aulas, principalmente nos jogos que eles eram os responsáveis pela ação no jogo, como por exemplo no jogo da memória e no jogo da força. Entretanto, no jogo da pescaria onde eles tinham somente que escolher o número e o professor fazia a ação de pescar o peixe eles participaram, mas o interesse foi menor. Uma outra percepção é que os jogos podem ser aliados para melhorar a compreensão do conteúdo pelos estudantes. A adição dos jogos como ferramenta no auxílio do ensino proporcionou uma nova perspectiva tanto no aluno como no professor a respeito da aquisição de conhecimento e interação com esse novo meio de ensino, que é o ensino no formato remoto.

Palavras-chave: APRENDIZAGEM. FERRAMENTAS DIGITAIS. ENSINO DE BIOLOGIA.