



**VI FÓRUM DE
INTEGRAÇÃO**
AMAJARI - RORAIMA - 2017

**EMPREENDEDORISMO E
DESENVOLVIMENTO
REGIONAL SUSTENTÁVEL**



Categoria: PIBICT

Área de conhecimento: Ciências Biológicas

JOGOS DIDÁTICOS DE BIOLOGIA: UMA PROPOSTA DE INTERAÇÃO PARA O ENSINO DE ECOLOGIA

Lívia Rodrigues da Silva¹
Ana Gabrielly Rocha Barros²

O ensino de Biologia sempre foi um grande desafio para os docentes dessa área, pois se verifica um anseio por parte dos alunos de como se dará a apresentação de certos conteúdos, de modo que não fique monótono e não cause frustração na curiosidade dos mesmos. Nesse sentido, além de proporcionar divertimento, os jogos didáticos podem ser considerados excelentes instrumentos de avaliação, servindo de auxílio metodológico para que os alunos possam expor os conhecimentos adquiridos em sala de aula. Dessa forma, o projeto tem como principal objetivo desenvolver modelos de jogos didáticos promovendo o processo de pesquisa/aprendizagem no componente de Biologia, visto que este, possui conteúdo bastante extenso e teórico. Para a realização do projeto foram estabelecidas três etapas: levantamento bibliográfico, elaboração/produção e socialização/avaliação. Dessas, cumpriu-se a primeira etapa onde foram realizadas pesquisas e leituras de artigos relacionados à elaboração dos jogos. Após esse processo, deu-se início a segunda etapa onde foram estabelecidos os assuntos a serem trabalhados e, posteriormente, os tipos de jogos que seriam confeccionados e os temas abordados. Foram elaborados os roteiros de cada jogo, um banco de questões para os mesmos e um questionário de avaliação dos jogos. Antes de se iniciar a produção dos jogos foram selecionados os materiais e a quantidade necessária para confeccioná-los, finalizada esta fase, deu-se início a produção dos jogos. Foram confeccionados dois tabuleiros, um em formato de cruz com capacidade para até quatro jogadores, abordando as questões ecológicas da atualidade, o segundo jogo, um tabuleiro gigante, que aborda questões sobre as relações ecológicas. A etapa da socialização e avaliação dos jogos, se dará durante a Mostra de Ensino do *Campus* Novo Paraíso, onde poderá se verificar a contribuição dos jogos para a formação acadêmica dos alunos de forma mais dinâmica, repassando os conteúdos com clareza, estimulando a interação, a criatividade e também sensibilizar os envolvidos sobre as questões ambientais vivenciadas no dia a dia, além de avaliar o uso de jogos como instrumento didático de ensino.

Palavras-chave: Integração, Meio Ambiente, Roteiro.

Apoio financeiro: PIBICT/IFRR.

¹Professora do IFRR/*Campus* Novo Paraíso, ²Bolsista do PIBICT – IFRR/*Campus* Novo Paraíso
Autor correspondente: livia.silva@ifrr.edu.br