

JOGOS DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE BIOLOGIA NO ÂMBITO DO PIBID

Andrys Soares da Costa Miranda, Jonas Pereira de Sousa, Ádria Amorim Avelino, Alice dos Santos Rocha, Paulo Roberto dos Santos Araújo, Michelle Mara de Oliveira Lima

RESUMO:

O presente trabalho visa apresentar a experiência vivenciada pelos participantes do Programa Institucional de Bolsistas de Iniciação à Docência-PIBID, em uma escola de rede estadual de ensino no município de Floriano proporcionando-lhes uma experiência prática e útil nas salas de aula. Nesse cenário, os jogos educacionais, especialmente os jogos de tabuleiro, surgem como ferramentas eficazes para promover a aprendizagem fora do ambiente formal. Esses jogos incentivam a participação em atividades em grupo, oferecendo motivação e oportunidades de aprendizado envolvente na sala de aula. No contexto atual, assistimos a uma adoção cada vez maior de metodologias de ensino lúdico, incluído neste, está o jogo de tabuleiro, que foi a ferramenta utilizada nesse trabalho. A metodologia aplicada neste estudo envolve a criação de um jogo de tabuleiro para abordar o conteúdo sobre bactérias no ensino de Biologia, posto isso, a atividade foi projetada para tornar o aprendizado mais participativo e divertido. Os resultados revelaram que essa abordagem lúdica aumentou o interesse e o engajamento dos alunos no conteúdo, demonstrando a eficácia dos jogos como ferramentas de aprendizado. Em suma, a educação é benéfica quando a diversão se transforma em aprendizado. Os jogos demonstraram uma maneira eficaz de envolver os alunos, tornando-os participantes ativos em seu próprio processo de aprendizagem, os bolsistas conseguiram passar todo o assunto durante a realização da atividade. Portanto, os jogos desempenham um papel importante no desenvolvimento e aquisição de conhecimento, independentemente da idade, destacando sua relevância na educação, sendo boas estratégias em contextos educacionais levando criatividade e motivação que são de grande importância para estimular a resolução de problemas para que assim se desenvolva o pensamento lógico. Contudo, também promove habilidades como concentração, respeito e socialização.

PALAVRAS-CHAVE: jogos de tabuleiro; aprendizagem; bactérias; metodologia.

REFERÊNCIAS:

- BRASIL. Ministério de Estado da educação. Portaria nº 890 de 17 de setembro de 2009. Disponível em:
<https://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=1&pagina=31&data=18/09/2009>
- CASTELLAR, S.; VILHENA, J. Ensino de Geografia. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- GARRIS, R.; AHLERS, R., & DRISKELL, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: a research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- LOPES, M. da G. Jogos na Educação: criar, fazer e jogar. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- PEREIRA, R.F.; FUSINATO, P.A.; NEVES, M.C.D. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. In: VII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação Em Ciências, 7, 2009. Anais... Florianópolis, 2009.
- SCHAEFFER, E. H. O jogo matemático como experiência de diálogo: análise fenomenológica da percepção de professores de matemática. Dissertação (Mestrado em

Educação para a Ciência e o Ensino de Matemática). Universidade Estadual de Maringá - PR, Maringá, 2006.