

VALIDAÇÃO DO BIOJOGO DA MEMÓRIA NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM DE BIOLOGIA

SANTANA, Bruno Benhocci (autor) – UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga.
DIONISIO, Marisa Mauricio Carrasco (autora) – UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga.

DIONISIO, Fernando Sergio Ferreira (orientador) – UNIFEV - Centro Universitário de Votuporanga.

Introdução: O ensino de Biologia deve proporcionar aos alunos da Educação Básica oportunidades efetivas para que compreendam o dinamismo e a integração que caracterizam essa disciplina (BENEDETTI et al., 2005). É desejável, entretanto, que se assegure uma dinâmica de aula capaz de estimular o interesse dos alunos, sendo necessário variar as técnicas e as atividades de acordo com os conteúdos e as habilidades que se pretendam desenvolver (SONCINI e CASTILHO, 1990). Uma das principais vantagens dos jogos numa abordagem educacional é a de que os estudantes são participantes ativos ao invés de observadores passivos, tomando decisões, resolvendo problemas e reagindo aos resultados das suas próprias decisões (ZANON; GUERREIRO; OLIVEIRA, 2008). **Objetivos:** Propor a utilização do jogo pedagógico "Biojogo da Memória" como proposta de atividade lúdica, com a finalidade de trabalhar conceitos e conteúdos desenvolvidos em Biologia. **Metodologia:** As peças são postas com as figuras voltadas para baixo. A classe é dividida em grupos. Cada grupo elege um participante. O participante deve virar uma peça, mostra-la aos grupos e revelar de que estrutura biológica se trata. Se o participante errar, ele passa a vez para o outro grupo. Se acertar, tem o direito de virar a próxima peça e tentar marcar ponto. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, sendo passada a vez ao participante seguinte do mesmo grupo. Ganha o jogo o grupo que tiver mais pares. **Resultados e Conclusão:** Foi apresentada uma proposta de um jogo educativo envolvendo conteúdos de Biologia. Espera-se que, ao ser aplicado, o jogo possa contribuir, de forma expressiva, para a melhoria da aprendizagem, da sociabilidade e da compreensão da interação

entre os diversos conteúdos de Biologia, dos alunos que participarem deste projeto.
Palavras-chave: Pibid Interdisciplinar. Biologia. Biojogo da Memória.

REFERÊNCIAS:

BENEDETTI, J.; DINIZ, R. e NISHIDA, S. O jogo de representação (RPG) como ferramenta de ensino. Em: Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (org.), Anais, I Encontro Nacional de Ensino de Biologia e III Encontro Regional de Ensino de Biologia da Regional RJ/ES (pp. 385-388). Rio de Janeiro: UFRJ, 2005.

FRANKLIN, S.; PEAT M. e LEWIS, A. Non-traditional interventions to stimulate on: the use of games and puzzles. J. Biological Educ., 37 (2): 79-84, 2003.

ZANON, D.A.V.; GUERREIRO, M.A.S. e OLIVEIRA, R.C. Jogo didático ludo químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. Ciências & Cognição, 13 (1), 72-81, 2008.