

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



DESENVOLVIMENTO E UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS EM ECOLOGIA PARA ASSESSORAR O APRENDIZADO DE ESTUDANTES EM ESCOLAS PÚBLICAS MUNICIPAIS DE CAMPOS SALES-CE

Eva Samara de Carvalho Almeida¹, Kawane da Silva Ribeiro ²
Sara Tavares de Sousa Machado³

Resumo: O ensino de biologia pode enfrentar desafios devido à complexidade dos conteúdos, o que resulta em aulas tediosas e desinteressantes para os alunos. Assim, torna-se importante produzir e ministrar aulas mais significativas e envolventes para facilitar o aprendizado e estimular o interesse dos educandos. Nesse sentido, objetivou-se desenvolver e implementar recursos didáticos inovadores na forma de jogos educativos, voltados para o tema de “ecologia”, com vista a aprimorar o processo de ensino e aprendizagem de estudantes do ensino fundamental do município de Campos Sales-CE. A implementação do projeto ocorreu em três visitas à escola. A primeira visita teve como finalidade apresentar o projeto aos gestores, professores e alunos, momento em que foram aplicados dois questionários: um socioeconômico e outro avaliativo (que abordou conteúdos que seriam explorados posteriormente). Na segunda visita, durante o contato direto com os educandos, foram ministrados os conteúdos e os discentes foram incentivados a compartilhar experiências e conhecimentos. No terceiro encontro, além das aulas teóricas, que incluíram apresentações em PowerPoint, rodas de conversa e dinâmicas, foram introduzidos os jogos didáticos. Entre os jogos utilizados, destacam-se o Jogo da Trilha, jogos de perguntas e respostas e dominó, que foram desenvolvidos para reforçar o aprendizado dos temas envolvidos: impactos ambientais, cadeia alimentar e níveis de organização. Após essa etapa, uma nova aplicação de questionário foi realizada para verificar a absorção do conteúdo pelos alunos. Com a aplicação dos questionários antes e depois do projeto para medir a assimilação dos conteúdos, foi obtidos resultados positivos, melhoria significativa no desempenho dos alunos, uma boa participação, interesse de aprendizagem onde muitos destacaram o seu interesse em aprender sobre os temas propostos. Os resultados foram analisados quali-quantitativamente, utilizando porcentagens simples e nuvens de palavras, que representam visualmente a frequência de vocábulos. Para gerar essas nuvens, foi utilizado o pacote Word Cloud, possibilitando a organização

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



gráfica das palavras em função de sua ocorrência. Assim entende -se que os jogos é uma estratégia eficaz para estimular o interesse e o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem, pois esses recursos lúdicos possibilitam a assimilação de conteúdos de forma mais dinâmica e interativa, respeitando o ritmo individual de cada estudante e assim promovendo um ambiente educacional mais inclusivo.

Palavras-chave: Jogos didáticos. Ensino de Ecologia.

Agradecimentos:

Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP)

¹ Universidade Regional do Cariri, e-mail: eva.carvalho@urca.br

¹ Universidade Regional do Cariri, e-mail: kawane.ribeiro@urca.br

¹ Universidade Regional do Cariri, e-mail: sara.tavares@urca.br