

O LÚDICO NO ENSINO DE BIOLOGIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA VIVENCIADO NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Kelma Layara Pereira Alves (Licenciatura em Ciências Biológica-IFPB, Campus Princesa Isabel)
Estefânia Gomes da Silva (Licenciatura em Ciências Biológicas-IFPB, Campus Princesa Isabel)
Raiza Nayara de Melo Silva(Orientadora)

Email: Kelma.layara@academico.ifpb.edu.br , estefania.gomes@academico.ifpb.edu.br , raiza.melo@ifpb.edu.br

1. INTRODUÇÃO

A inserção do lúdico surge como uma estratégia metodológica facilitadora no processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, este presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência vivenciada no Programa Residência Pedagógica pelas residentes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal da Paraíba Campus Princesa Isabel, em uma turma do 3º ano do ensino médio a partir de uma atividade lúdica intitulada ao jogo perseguição de labirinto construído na plataforma *wordwall* sobre o conteúdo Variações da Primeira Lei de Mendel. Nesse contexto, o uso de estratégias lúdica como jogos virtuais durante as aulas proporciona um espaço de integração, motivação poderá despertar atenção a criatividade do aluno para que construa seus conhecimentos e habilidades.

2. MATERIAIS E MÉTODO

O trabalho foi realizado no Instituto Federal da Paraíba Campus Princesa Isabel, em uma turma do 3º ano com a contribuição das residentes do Programa Residência Pedagógica. O procedimento para desenvolvimento deste trabalho foi executado primeiramente uma aula expositiva-dialogada pelas as residentes abordando o conteúdo Variações da Primeira Lei de Mendel. Após isso, em outra aula foi aplicado o jogo de perseguição de labirinto da plataforma *wordwall* no qual, o jogo conta com perguntas sobre Variações da 1ª Lei de Mendel contendo 10 questões a respeito desse assunto a instrução desse jogo lúdico, permite que aluno percorra até alternativa correta, evitando os inimigos que estão durante todo o percurso.

Plataforma *Wordwall* utilizada para criação do jogo.



Fonte: Google imagens (2023).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a utilização do jogo perseguição de labirinto da plataforma *Wordwall*, foi possível apresentar o conteúdo Variações da 1ª Lei de Mendel, de maneira atrativa e divertida. Com isso, jogo de labirinto contribuiu para melhorar o processo de ensino-aprendizagem de maneira positiva, pois o lúdico chamou atenção e o interesse dos alunos permitindo uma melhor relação do conteúdo com cotidiano dos alunos. Os alunos se mostraram participativos e engajados, as residentes auxiliando-se conforme surgiram dúvidas sobre o conteúdo. Com a utilização da jogo deixou um pouco de lado o tradicionalismo, despertou uma maior compreensão do assunto trabalho.

Jogo do Labirinto sobre variações da 1º Lei de Mendel



Fonte: Arquivo pessoal (2023).

4. CONCLUSÃO

A partir da aplicação do jogo perseguição do labirinto pelas as residentes do Programa Residência Pedagógica de Biologia possibilitou uma maior percepção dos alunos sobre Variações da 1ª Lei de Mendel. Essa atividade lúdica mediou uma aprendizagem de maneira dinâmica, interativa e significativa.

5. REFERÊNCIAS

ALVES, L. M. Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional. Joinville: SC, p. 1-99, 2018. Ebook em formato digital, ISBN 97-85-5697-672-2.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, B.S. (Org.) Educação e Ludicidade Ensaios 2 - Ludicidade: o que é mesmo isso? Universidade Federal da Bahia, GEPEL, 2002, p.22-60.