

É jogando que se aprende: proposta de um dominó para o ensino de botânica e biodiversidade das plantas terrestres no ensino básico

Ronald Muryellison Oliveira da Silva Gomes¹
Kássia Jéssica Galdino da Silva²

RESUMO

Uma das maiores dificuldades no ensino-aprendizagem de biologia no contexto da educação básico é abordar os assuntos de botânica, sendo a cegueira botânica o principal motivo para tal dificuldade se intensificar, assim como os desafios de contextualizar e relacionar os assuntos com pautas ambientais, sociais e do cotidiano dos alunos. Para superar os obstáculos no ensino, o uso de materiais didáticos lúdicos têm sido elucidados há algum tempo devido sua importância e significado neste processo. Por isso, a gamificação em sala de aula se tornou uma ferramenta de motivação (engajamento) e apoio para uma aprendizagem mais significativa, gerando memória afetiva de longa duração mais facilmente que o simples ensino por repetição seguindo a pedagogia e metodologia tradicional. Diante deste contexto, objetivamos construir um recurso lúdico semelhante ao jogo de dominó como material didático para ser usado no ensino de botânica, mais precisamente sobre plantas terrestres, biodiversidade da flora, fatores bióticos e abióticos envolvidos na reprodução, cujo componente curricular corresponde ao abordado no sétimo ano do ensino básico. O desenvolvimento do jogo poderá ser de forma mais colaborativa envolvendo a participação ativa dos alunos na escolha das imagens para compor o dominó, também podendo ser a própria produção das imagens (estimulando os alunos a perceberem a flora ao seu redor), ou mesmo com o professor já trazendo o material ilustrativo pronto e contar com a colaboração dos alunos para montagem do jogo. As imagens utilizadas podem ser fotografias, ilustrações e desenhos, o que poderá estimular ainda mais os alunos, descobrindo assim talentos artísticos dentro da turma. Espera-se gerar engajamento entre os estudantes, principalmente na proposta mais colaborativa, bem como o aprendizado durante o processo (desenvolvimento, montagem e no jogar), não somente focando no resultado (a construção do jogo) em si, mas na experiência como um todo.

Palavras-chave: Aprendizagem Significativa, Cegueira Botânica, Gamificação, Lúdico, Ensino de Ciências.

¹ Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, ronald.muryellison@gmail.com;

² Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Sistemática e Evolução da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, galdinokj@gmail.com.