

## 8º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA UEM

### A INSERÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS E DE BIOLOGIA

Tatiane Montovano<sup>1</sup>  
Eloisa Munis Capparros<sup>1</sup>  
Natália Carolina Abra<sup>1</sup>  
Bruna Larissa Ramalho Diniz<sup>1</sup>  
Flávia Sicielli de Lima<sup>2</sup>

No ensino de Biologia, alguns conteúdos necessitam de recursos didáticos especiais para alcançarem o objetivo esperado. Muitas vezes são essenciais, nas aulas práticas, o uso de equipamentos como lupas, microscópios e outros recursos eletrônicos de custo elevado e que muitas vezes não estão disponíveis nas escolas da rede pública de ensino. O projeto “Renovando a prática de ensino de biologia: Elaboração e utilização de matérias pedagógicas de Zoologia e Botânica”, de Apoio às Licenciaturas do Programa Universidade Sem Fronteiras têm por desafio elaborar materiais didático- pedagógicos tais como maquetes, jogos didáticos e programas que utilizam recursos multimídia para auxiliar o ensino de Biologia. A preparação dos jogos é realizada por cinco acadêmicos bolsistas do curso de ciências biológicas da Universidade Estadual de Maringá, sendo que cada um emprega sua criatividade utilizando materiais recicláveis de baixo custo e de fácil obtenção, dessa maneira os gastos com materiais é diminuído e o professor poderá elaborar materiais que poderão ser aplicados em sua regência e até mesmo aplicar em suas aulas. Estas ações promovem uma maior interação entre alunos e o educador e cria um ambiente de aprendizado lúdico com o conteúdo abordado. Os participantes do projeto Sem Fronteiras dividem-se em grupos com propósito de facilitar a confecção dos materiais, visto que as iniciativas de produção são voltadas para as disciplinas de Zoologia e de Botânica, conduzindo um trabalho rico em detalhes que se aproximam da realidade, sendo este um fator crucial ao processo de construção e assimilação de conteúdos. O projeto possibilita também trabalhar aspectos de importância para a comunidade, tais como ações de integração, trabalho em equipe e desenvolvimento cognitivo. É através destes elementos motivadores do processo de aprendizagem que o aluno aprende a agir, desenvolver iniciativa, autoconfiança, conviver em grupo e romper inúmeras barreiras aprimorando não somente a assimilação do conteúdo escolar, mas também suas interações com os colegas. Os jogos desenvolvidos com a finalidade de servirem como material lúdico no ensino devem conter regras que sejam cumpridas estimulando o aprendizado e não somente com a finalidade de competição. A atividade também deverá ser realizada e acompanhada pelos

---

<sup>1</sup> Acadêmicos do curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual de Maringá (UEM).

<sup>2</sup> Bióloga do projeto Universidade Sem Fronteiras da UEM.

professores e não trabalhada somente como uma atividade de caráter lúdico. Deverão atender ao conteúdo didático pretendido e superar dificuldades de ensino que estão envolvidas.

**Palavras-chave:** Ensino. Biologia. Modelo didático-pedagógico.

**Área Temática:** Educação.

**Coordenadora do Projeto:** Marion Haruko Machado, E-mail: [mhmachado@uem.br](mailto:mhmachado@uem.br), Departamento de biologia da Universidade Estadual de Maringá.