

XI Congresso Iberoamericano de Extensión Universitaria

Educação Não Formal Nas Escolas De Ensino Fundamental

MUSSURY, R.M.¹; BEZERRA, R.A.²; TSUNADA, M.S.³; TROVATO, V.W.³; SOBREIRO, A.I.³; GRISOLIA, A.B.¹;

Pesquisas junto ao público docente apontam que os espaços fora do ambiente escolar, mais comumente conhecidos como não-formais, são percebidos como recursos pedagógicos complementares a falta de laboratório, que dificulta a possibilidade de ver, tocar e aprender fazendo, desinteresse pelo conteúdo, falta de estrutura física, materiais de qualidades, profissionais, verbas, e a indisciplina em sala de aula são os problemas apresentados para a não aprendizagem. Então como garantir a educação desses alunos? uma das soluções que vêm sendo usado na área das ciências são os recursos lúdicos, que não são a solução para todos os problemas, mas é uma forma mais atraente, estimuladora e renovada para a construção do conhecimento. O uso do lúdico tem sido utilizado, para facilitar a aprendizagem, tornando-a mais motivadora e atrativa aos alunos. Um dos recursos utilizados são jogos didáticos, pois fazem com que o participante(s) não só aprendem brincando, mas como formule seus próprios conceitos, sendo esta uma boa opção. Se o jogo auxiliar na revisão de conteúdos, e induzir a formular o conceito correto, torna-se significativo para o aprendizado. O objetivo do projeto foi divulgar a professores da rede municipal e estadual da cidade de Dourados, estratégias para o ensino de Botânica e estimular através da brincadeira o raciocínio, memorização e entendimento de fenômenos biológicos, colaborando no desenvolvimento do pensamento e favorecendo a construção do conhecimento. O jogo foi elaborado pelos alunos e professores da Faculdade de Ciências Biológicas e Ambientais da UFGD. Foram visitadas dez escolas da rede (municipal e estadual) da cidade de Dourados, MS que trabalham com o ensino fundamental (7º ano) para divulgação junto aos professores do jogo elaborado e, aplicação das estratégias metodológicas aos alunos. Foram trabalhados em torno de 30 alunos por sala, perfazendo um total de 300 alunos abrangidos pela atividade. Nas salas de aula, os alunos foram divididos em pequenos grupos, e após a aula da professora sobre o assunto enfoque (Briófitas e Pteridófitas) foi utilizado o jogo. Posteriormente, usando linguagem acessível foi apresentado aos alunos os diferentes jogos, estimulando-as a fixação de termos e entendimento de fenômenos biológicos. Foi colocada a disposição dos alunos, jogos que elas próprias manipularam em grupo. Os diálogos, dificuldades e avanços no aprendizado foram registrados e posteriormente analisados. Ao final da atividade os alunos responderam o questionário. Após a aula da professora a atividade deu início. Observamos que os alunos tinham muitas dúvidas sobre a terminologia utilizada e dificuldade para pronunciar e fixar os termos. Durante o jogo foram retiradas dúvidas sobre o assunto, o que estimulou a memorização dos termos e de partes de cada grupo de vegetal. À medida que a atividade foi conduzida e através da diversão de estar jogando, a memorização ocorreu mais rápida do que se os alunos tivessem apenas ouvido a explicação e realizado os exercícios propostos. O presente projeto foi de grande valia para o fortalecimento no aprendizado dos alunos sobre a diversidade e estrutura das briófitas e pteridófitas. Ao final todos os alunos responderam de forma correta o questionário elaborado sobre o assunto. O jogo mostrou-se como ferramenta de apoio ao aprendizado da Botânica.

Palavras-chave: Jogo, aprender brincando, memorização

¹Docentes. Faculdade de Ciências Biológicas e Ambientais. Universidade Federal da Grande Dourados – Brasil/ MS

²Bacharel em Gestão Ambiental. Universidade Federal da Grande Dourados – Brasil/MS

³Acadêmico de Ciências Biológicas (PETBio). Universidade Federal da Grande Dourados – Brasil/MS