

## **O LÚDICO NA ABORDAGEM DE ECOLOGIA**

**FERNANDES, Regiane Lima**<sup>1</sup> (fernandesregianelima@gmail.com); **XAVIER, Lorraine de Fátima Alves**<sup>1</sup> (lohxavier34982@gmail.com); **OLIVEIRA, Ana Paula Canhete de Barros**<sup>1</sup> (machado\_ivi@hotmail.com); **SOUZA, Elaine dos Santos**<sup>1</sup> (elaine.souza.sm@hotmail.com); **GONÇALVES, Ana Ester de Carvalho**<sup>1</sup> (aekarvalhgoncalves@gmail.com); **RODRIGUES, Rosemeire Matos**<sup>2</sup> (rosemp@hotmail.com).

<sup>1</sup> Discente do curso de Ciências Biológicas da UEMS – Ivinhema; PIBID/UEMS;

<sup>2</sup> Orientadora, Professora Supervisora, Bolsista PIBID/CAPES

O lúdico pode ser utilizado como promotor da aprendizagem nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico. Neste sentido, trabalhar com ludicidade se constitui um importante recurso para o professor desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos e atender aos anseios daqueles que ainda estão em processo de desenvolvimento (CAMPOS *et al.*, 2008). Utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, o jogo é uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (GOMES *et al.*, 2001). A partir dessas reflexões, nosso trabalho teve como objetivo avaliar a eficiência do jogo lúdico na aprendizagem do Ensino de Ciências e valorizar o trabalho em grupo e a cooperação para a construção coletiva do conhecimento. Para realização da atividade foram usadas duas aulas. Na primeira, foi aplicado um questionário com 20 questões, abordando conteúdos sobre Níveis de Organização, Cadeia e Teia Alimentar, Relações Ecológicas e Biomas Brasileiros. Foi trabalhado nas salas de 6<sup>o</sup> Ano B e C do Ensino Fundamental da Escola Estadual Senador Filinto Müller, na cidade de Ivinhema-MS, nos dias 28 e 30 de junho de 2016. Na segunda aula, os bolsistas organizaram o bingo de Ecologia com os alunos divididos em grupos, onde cada um recebeu uma cartela e botões para a marcação. Aquele que marcou corretamente toda a cartela venceu o jogo. Os alunos foram avaliados através do questionário e durante o jogo. Percebemos, através da atividade, resultados satisfatórios na interação da turma, no diálogo dos alunos em grupo, na discussão para possíveis respostas e na utilização dos conhecimentos adquiridos. Todos os estudantes tiveram uma boa interação também com os bolsistas, obtendo uma aprendizagem significativa em função da atividade proposta. A utilização do jogo serviu de estímulo para os futuros professores em pesquisar e oferecer recursos que proporcionem aprendizado de forma qualitativa.

**Palavra-chave:** Jogo. Ecologia. Aprendizagem.

**Agradecimentos:** O presente trabalho foi realizado com o apoio da CAPES, entidade do Governo Brasileiro voltada para a formação de recursos humanos, através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).