



O lúdico no ensino de ciências: Uma experiência com jogos sobre doenças bacterianas¹.

Renata de Oliveira Cordeiro¹

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia/202310487@uesb.edu.br

Lucas Santos Oliveira²

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia/202211034@uesb.edu.br

Celina Gabriela Leite Bomfim³

Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia/bomfim.celina@gmail.com

Resumo

Este trabalho descreve a elaboração e aplicação de um jogo educativo desenvolvido por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), núcleo de Biologia da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. Nesse sentido, a literatura sobre aprendizagem, baseada em jogos, destaca que a abordagem lúdica pode ser tão eficaz quanto métodos tradicionais, além de promover maior engajamento e interatividade entre os alunos (Ribeiro et al., 2022). Assim, um jogo com a temática “Doenças Bacterianas” foi elaborado para uma turma de Fluxo V do Ensino Médio de uma escola pública de Vitória da Conquista - BA. O objetivo foi promover a aprendizagem sobre essas doenças, seus sintomas, transmissão e prevenção de forma lúdica e participativa. O material consistiu em 11 pares de cartas em que uma das cartas contém o nome da doença e uma imagem que a representa e a outra carta do par, que contém informações relacionadas à doença. A utilização do jogo se deu de duas formas: como “Jogo da Memória”, no qual os alunos relacionavam cartas com nome da doença ao seu par em que havia dados sobre a referida doença (sintomas, agente patogênico e formas de transmissão). Na segunda, como “Batalha das Bactérias”, a sala foi organizada em dois grupos que respondiam perguntas sobre prevenção e identificação das doenças, acumulando pontos. O jogo da memória foi aplicado primeiro e, na semana seguinte, realizou-se a batalha, visando à consolidação do conteúdo. Como avaliação, aplicou-se um questionário em escala de 0 a 10. Os resultados indicaram uma média de 8,1 para a condução dos pibidianos neste processo, os quais consideramos uma boa avaliação por parte dos alunos quanto à atuação dos pibidianos nos processos de intervenção com jogos. Conclui-se, portanto, que as atividades lúdicas mostraram-se relevantes no processo de ensino aprendizagem do ensino de Biologia.

Palavras-chave: Jogos educativos, Doenças bacterianas, PIBID, Ensino de Biologia.

¹**Forma de apresentação:** comunicação oral.