



ISSN 1983-0173

RELATO: JOGOS EDUCACIONAIS COMO FERRAMENTA DE MOTIVAÇÃO EM AULAS DE BIOLOGIA

Lais Alice Baia Fortunato¹; Marcela Balbi de Laia¹; Roberta Aparecida Ferreira¹; Pedro Henrique de Jesus Barbosa^{1*}; Carlos Leandro de Souza Mendes¹; Abel Perigolo Mól¹

¹ Ciências Biológicas, Faculdade do Futuro, Manhuaçu, Minas Gerais, Brasil.

A falta de motivação é uma das principais causas do desinteresse dos alunos no Ensino Médio no Brasil. Quase sempre está associada a metodologias tradicionais utilizadas em sala de aula. Para motivar o interesse dos alunos à aprendizagem é necessário o uso de linguagem mais atraente, capaz de aproximar a realidade dos alunos. Dessa forma, o objetivo desse trabalho foi de realizar a aplicação de uma metodologia ativa em forma de Jogo de Tabuleiro, relacionada ao conteúdo de Ecologia, que faz parte da disciplina de Biologia do PET (Plano de Estudo Tutorado) volume III, para alunos de 1º ano do Ensino Médio, fornecido pelo Governo de Minas aos alunos de escolas públicas durante a pandemia de Covid-19. Os alunos já haviam tido contato com o conteúdo através do PET e aulas teóricas, portanto, já tinham conhecimento prévio sobre o assunto, o que facilitou a aplicabilidade do trabalho. O trabalho foi aplicado em seis turmas dos Primeiros Anos Integrais do Ensino Médio de uma Escola Estadual no município de Manhuaçu-MG, verificando se os jogos podem colaborar no processo de ensino e aprendizagem despertando o interesse dos alunos. O trabalho foi realizado durante uma semana letiva, dos dias 18 a 22 de outubro de 2021, totalizando três aulas de Biologia em cada turma. Durante a semana os alunos não foram avisados antecipadamente do trabalho, porém ao ser aplicado o Jogo de Tabuleiro na primeira sala, a aula repercutiu e os alunos de todas as outras turmas ficaram sabendo e começaram a solicitar uma aula semelhante. Após realização das atividades, foi solicitado aos alunos um pequeno relatório anônimo sobre o uso dessa metodologia e em seus relatórios, todos os alunos, afirmaram terem ficados mais interessados e motivados com a aula.

Palavras-chave: Jogo de tabuleiro; Metodologia Ativa; Modelo didático; PET/COVID

