



Evento	Salão UFRGS 2014: X SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2014
Local	Porto Alegre - RS
Título	Aulas de Ciências do PIBID/Biologia: uso de jogos em sala de aula para promover o comportamento positivo e a motivação dos alunos em sala de aula
Autores	LUANA OLIVEIRA GODOY DA SILVA MARIA CECÍLIA DE CHIARA MOÇO FILIPE FERREIRA DA SILVEIRA DIEGO AURÉLIO AGOSTINI MATHEUS ANTONIO DE ANDRADE LIMA DE SOUZA CIBELE FAGUNDES CAPAVERDE DAIANA INÊS SCHNEIDER

No último Edital do PIBID da Capes o subprojeto PIBID/Biologia propôs diversas ações para a inserção bolsistas em escolas estaduais no Município de Porto Alegre. Uma das ações propostas neste subprojeto, foi intitulada PROJETO LUMINAR, a qual baseia-se na inserção dos bolsistas em sala de aula, com a aplicação de métodos de ensino diversos estimulando o comportamento participativo do aluno no encaminhamento do conteúdo. A ação foi aplicada em duas turmas do sexto ano do ensino fundamental, na Escola Estadual de Ensino Fundamental Padre Balduino Rambo. Em cada turma foram designados três bolsistas, os quais planejaram as atividades, ministraram as aulas e avaliaram os conteúdos de Ciências, com a orientação da supervisora do PIBID na escola e da coordenadora de área do PIBID/UFRGS/Biologia. A seleção do conteúdo trabalhado seguiu os Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências naturais (Brasil, 1998), para o terceiro e o quarto ciclo (5 ao 9 ano) do ensino fundamental. Este trabalho tem como objetivo relatar a aplicação do PROJETO LUMINAR em uma das turmas do 6 ano (Turma 6B) e narrar como o uso de jogos colaborou para estabelecer um vínculo afetivo dos bolsistas com os alunos e conseqüentemente o aprendizado da turma. A turma 6B é formada por 21 alunos, sendo 12 meninas e 9 meninos. A turma inclui alunos agitados, indisciplinados, sem interesse nas aulas e alguns já repetentes. As aulas ministradas abordaram os seguintes grandes temas: 1. O que é ser um cientista; 2. Entendendo o Método Científico, 3. Origem do Universo; 4. Organização do Sistema Solar; e 5. O Planeta Terra. No início da aplicação do projeto a turma se demonstrou muito apreensiva e pouco colaborativa nas atividades propostas. Foram utilizados diferentes métodos de ensino e recursos didáticos como: aulas práticas, vídeos e documentários, construção de maquetes, uso de jogos pedagógicos e aulas expositivas-dialogadas com uso de imagens montadas no PowerPoint. Dentre os métodos citados o que recebeu maior receptividade dos alunos e provocou a interação da turma entre si e com os bolsistas foi o jogo. O uso dos jogos estimulou uma maior aproximação e interesse por parte dos alunos o que proporcionou uma relação de confiança e ambiente propício à aprendizagem durante as inserções. O comportamento agitado dos alunos adolescentes pode ser revertido em atividades saudáveis e criativas de aprendizado em sala de aula. O uso de jogos em sala de aula pode ter diferentes objetivos relacionados com: a cognição (construção de conhecimentos); afeição (estretar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade. Neste projeto, os jogos foram utilizados principalmente para promover a afeição entre os bolsistas e os alunos e manter a motivação dos alunos em sala. Constatou-se que a atividade lúdica promoveu uma mudança de comportamento positiva na turma e que poderá contribuir para diminuir o fracasso escolar e a evasão dos adolescentes das escolas.