ISSN: 2358-8829

ECOGAME JC: APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS COM JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA

Carlos Eduardo Gomes de Barros [1]

RESUMO

O presente trabalho relata a experiência de implementação de um Projeto Integrador em turmas de 3º ano do Ensino Médio da Escola de Referência em Ensino Médio Senador João Cleofas de Oliveira, da Rede Estadual de Pernambuco, ao longo do ano letivo de 2025. Intitulado "Ecogame JC: jogando, crescendo e preservando", o projeto foi desenvolvido em consonância com o tema norteador da Secretaria de Educação, "Vidas, Escolas e Comunidade: educar para a promoção da justiça socioambiental". A proposta metodológica fundamentou-se na Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL), articulada a metodologias ativas, com ênfase na investigação e na resolução de problemas reais. Inicialmente, realizou-se uma diagnose na unidade escolar, na qual se identificou uma grande quantidade de resíduos sólidos, sobretudo caixas de papelão provenientes de kits escolares, além de papel, tampinhas e banners descartados sem reaproveitamento. Diante desse cenário, propôs-se a confecção de jogos pedagógicos com materiais recicláveis, com o objetivo de revisar conteúdos de Biologia nos eixos de Genética, Ecologia, Evolução e Cidadania. Os estudantes participaram das etapas de seleção dos materiais, planejamento e construção dos jogos, culminando em uma feira expositiva organizada em estações de aprendizagem, com rotatividade entre as turmas. Como produto final, foi criada uma brinquedoteca pedagógica para uso contínuo na escola, especialmente em aulões preparatórios para o ENEM no ano vigente. O projeto favoreceu a integração entre diferentes áreas do conhecimento e possibilitou a aplicação prática dos conteúdos, promovendo o desenvolvimento de competências como criatividade, trabalho em grupo e protagonismo estudantil. Conclui-se que o uso de abordagens lúdicas e sustentáveis potencializa o processo de ensino-aprendizagem e fortalece a consciência socioambiental.

Palavras-chave: Aprendizagem Baseada em Projetos, Educação Ambiental, Jogos Pedagógicos, Metodologias Ativas, Protagonismo Estudantil.

[1] Professor de Biologia da Rede Estadual de Pernambuco; Especialista em Inovação e Tendências na Educação pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, duddu-u@hotmail.com