7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA
07 a 09 de setembro de 2016

ATIVIDADES LÚDICAS NO MUSEU DE CIÊNCIAS MORFOLÓGICAS DA UFRN

AUTORES: Ana Kaline de Lima (Autor), Ana Beatriz Melo Martins (Co-Autor), Renata Swany Soares do Nascimento (Orientador), Juliana Cristina Victor do Nascimento (Colaborador), Simone Almeida Gavilan Leandro da Costa (Co-Orientador), Christina da Silva Camillo (Colaborador), Rafael Felipe Costa Silva (Colaborador)

PALAVRAS-CHAVE: Divulgação Científica; Educação infantil; Morfologia.

RESUMO:
O Museu de Ciências Morfológicas da UFRN é um importante espaço de divulgação e educação científica para o público em geral e dentre as atividades, destaca-se a utilização de jogos e brincadeiras como meio eficaz na apresentação e consolidação do conhecimento abordado. A Ludicidade tem sido considerada uma técnica importante ao permitir que o aluno se envolva e tenha maior interesse pelos temas. Assim, o projeto propôs-se a facilitar a compreensão de conteúdos de morfologia utilizando jogos e brincadeiras. Após definição da faixa etária e do tema a ser abordado, as atividades eram planejadas, executadas e avaliadas. Com o Jogo VERTEBRADOS OU INVERTEBRADOS? o participante tinha que identificar os animais apresentados e em seguida distribuí-los no cenário correto, de acordo com o habitat. Outra atividade constou da sua identificação através dos sons e do manuseio, com olhos vendados. Sobre anatomia humana, o jogo constava de um quebra-cabeça, no qual tinha-se como modelo um tórax em isopor e os órgãos em E.V.A. para que fossem encaixados nos locais corretos. De acordo com a faixa etária as explicações poderiam ser gerais ou aprofundadas. Ressalta-se ainda que as atividades eram iniciadas e concluídas com uma conversa informal com os alunos afim de identificar o conhecimento prévio e seu impacto após a aplicação. Do total das visitas, 60% abordaram o tema animais, 20% anatomia humana e 20% participaram de ambos. Sobre as escolas, 70% eram públicas e 30% privadas. Quanto a comparação entre as conversas inicial e final percebeu-se uma mudança positiva nas respostas indicando o reforço na aquisição do conhecimento. Considera-se portanto que as atividades foram significativas para os visitantes ao proporcionar o contato com os temas abordados através de jogos, promovendo um espaço interdisciplinar, reforçando assim o processo de ensino realizado pelo professor em sala de aula. Quanto à escola, percebeu-se maior interesse das públicas, talvez devido a maior carência de laboratórios para aulas práticas.

Instituição de Ensino: Universidade Federal do Rio Grande do Norte

ISBN: 978-85-93416-00-2