



A importância da ludicidade em um projeto de extensão interdisciplinar do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da UESB, *campus* Vitória da Conquista

Jeferson Moreira Freire¹, Mateus Meira Ferraz¹, Luciana Aguilar Aleixo², Regineide Xavier Santos²

A extensão é um importante pilar que constitui a universidade e se configura como uma prática que visa transformar o conhecimento produzido no espaço acadêmico em ações voltadas para a sociedade. Projetos de extensão disciplinares podem proporcionar a divulgação do conhecimento trabalhado em aula para o público externo. O Projeto IntegraBio, desenvolvido por discentes e docentes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da UESB, realizou duas ações, integrando os conhecimentos das disciplinas obrigatórias Genética Geral, Biofísica e Bioquímica I. O primeiro evento, “IntegraBio no *Campus*”, ocorreu em uma área de grande circulação e teve como público-alvo transeuntes do *campus* da UESB de Vitória da Conquista e alunos do ensino médio de um colégio técnico circunvizinho. O segundo evento, “IntegraBio na Escola”, contou com a parceria da equipe executora com uma escola municipal localizada nas dependências do *campus*, que possui alunos do Ensino Fundamental I e II. O projeto visou romper com os limites do espaço acadêmico e levar o conhecimento adquirido pelos graduandos nas três disciplinas ao público externo supracitado. Dentre as várias atividades realizadas, o IntegraBio lançou mão do uso de jogos para apresentar ao público conhecimentos sobre Genética, Biofísica e Bioquímica Estrutural. Na confecção dos jogos de tabuleiro e de cartas, foram utilizados papel madeira, pedaços de papelão e impressões gráficas. As bases teóricas utilizadas foram pesquisadas em artigos presentes no banco de dados da Scielo e em livros relacionados às disciplinas. A utilização dessa estratégia didática levou o conhecimento através de uma linguagem simples e acessível e de forma lúdica, de modo que os participantes puderam compreender a relação da radiação solar ao desenvolvimento de câncer de pele através de alterações no DNA, por exemplo, jogando. A ludicidade se configura como uma forma criativa de trabalhar conteúdos e conceitos, às vezes complexos, utilizando métodos alternativos ao ensino tradicional, centrado única e exclusivamente em aulas expositivas. O uso de metodologias alternativas, como jogos, estimula a participação discente na construção dos projetos e os leva a assimilarem os conceitos de maneira muito mais fácil e rápida. No Projeto IntegraBio, o processo construtivo dos jogos facilitou a compreensão e associação dos conteúdos das três disciplinas citadas acima pelos graduandos da equipe executora. Ademais, contribuiu significativamente na culminância do projeto no momento de conduzir os participantes no jogo e compartilhar com os mesmos os conhecimentos que eram objeto da atividade. Tanto no *campus* quanto na escola verificou-se o empenho dos participantes nos jogos e que o objetivo principal, que era levar o conhecimento, foi alcançado. Os mesmos ao final dos jogos demonstraram correta assimilação dos conceitos trabalhados, evidenciando assim que a ludicidade nesse tipo de projeto exerce um papel fundamental, beneficiando tanto os discentes da graduação quanto o público-alvo.

¹ Graduandos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), *campus* Vitória da Conquista.

² Professoras do Departamento de Ciências Naturais (DCN) da UESB.