PRODUÇÃO E APLICABILIDADE DE UM JOGO DIDÁTICO SOBRE CITOLOGIA PARA O ENSINO DE BIOLOGIA

Djady Laisa Ramos Matsdorff¹

Roque Ismael da Costa Güllich²

Simoni Priesnitz Friedrich³

O presente trabalho apresenta a proposta da produção de um jogo didático de biologia celular e sua aplicação a uma turma do primeiro ano do Ensino Médio noturno de uma escola pública estadual. O jogo intitulado “Trilha Celular” foi aplicado em duas etapas, em semanas diferentes, com o objetivo de observar o comportamento individual e coletivamente dos alunos ao utilizar um jogo didático como estratégia de aprendizagem, na tentativa de responder o seguinte questionamento: o uso de jogos didáticos no processo de estudo em vez de no processo revisão proporciona um aprendizado efetivo? O jogo foi planejado com base em livros didáticos de Ensino Médio, a partir dos conteúdos de biologia celular desses livros, foram elaboradas 80 questões para serem utilizadas no jogo. Posteriormente, elaborou-se tabuleiros, para serem utilizados por quatro jogadores. Para a confecção do jogo foram utilizados os seguintes materiais: caixas de papelão, cartolinas, papel contact, durepoxi, palitos, esmaltes, cola, tesoura, régua, lápis e canetas. A aplicação ocorreu da seguinte forma: a turma foi dividida em quatro grupos, com cinco a seis integrantes cada, as oitenta cartas foram distribuídas, por cores, em quatro montes, sendo que o aluno que estivesse em sua vez de jogar, deveria lançar o dado colorido: a cor da face superior do dado, equivaleria à cor da carta que este deveria responder, caso a face superior contenha as quatro cores, o jogador escolhe a carta da cor que preferir. Se o jogador acertasse a pergunta, ele ou algum dos outros três jogadores teriam de explicar o motivo da resposta estar correta, caso o jogador não saiba explicar e/ou errar a resposta, os jogadores poderiam procurar a explicação no livro para compartilhar com a equipe, e/ou requisitar explicação das bolsistas ou da professora. As trilhas no tabuleiro levam até o “núcleo da célula” e o jogador que primeiro chegasse, venceria o jogo. Observou-se que uma diferente aplicabilidade do jogo didático: como conteúdo de estudo e esta foi eficaz, pois despertou grande interesse na turma, que se voltou para o conteúdo a fim de compreendê-lo de um modo atrativo, diferente da aula tradicional. Ainda, foi possível observar a percepção dos alunos quanto a aula e a possibilidade de aprender, melhorar, e a compreensão de que poderiam estudar jogando em vez

¹ Licencianda do curso de Ciências Biológicas e Bolsista do Subprojeto PIBID Ciências Biológicas CAPES/UFFS – campus Cerro Largo-RS, (djadylrmatsdorff@gmail.com)

² Professor Adjunto, Doutor em Educação, Coordenador do Subprojeto PIBID Ciências Biológicas CAPES/UFFS, Pesquisador Líder do GEPECIEM, Campus Cerro Largo-RS, (roquegullich@uffs.edu.br)

³ Professora supervisora da escola (simoni.friedrich@lasalle.org.br)

de “jogar revisando”. No segundo momento da atividade, eles estavam mais interessados em avançar no jogo, porém, desta vez, dado o interesse em questionar e compreender, avançar no jogo significava também, avançar no conhecimento. O trabalho realizado com a turma mostrou novas perspectivas acerca das possibilidades que uma diferente aplicabilidade do jogo didático pode proporcionar aos alunos. Acreditar e trabalhar com um novo cenário em sala de aula é o passo fundamental para desmistificar o conceito tradicional do uso do jogo e tornar/favorecer a ideia de uma aula produtiva torne-se uma sensação cotidiana, capaz de tornar significativo e atrativo o aprendizado, renovando o olhar do aluno sobre o ato de aprender, estudar, sobre o papel do ensino em sua vida.

Palavras-chave: Biologia Celular. Construção do Conhecimento. Recursos Didáticos.