



## “Show da célula”: Um instrumento de intervenção didática no ensino de Biologia

Raquel de Souza Braga, Karla Barreto da Silva,  
Wander Gomes Ney

### RESUMO

No desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem o professor deve dispor de instrumentos variados na promoção da educação para os alunos. Um importante método que estimula o interesse do aluno a aprendizagem é o ensino lúdico. Porém, é importante levar em conta a forma como serão utilizados e explorados. O objetivo deste trabalho é ressaltar e desenvolver um jogo educativo para área de biologia como um instrumento de intervenção didática, bem como analisar e verificar as atitudes causadas nos alunos. O jogo desenvolvido neste trabalho chamamos de “Show da Célula” e está relacionado com conteúdos da biologia celular. A construção deste partiu da estrutura do jogo “Show do Milhão”. Em uma primeira etapa foi realizado um estudo da estrutura do jogo “Show do Milhão” para o programa Power Point. Em seguida desenvolvemos o jogo “Show da Célula” elaborando perguntas em dois níveis de dificuldade sobre o tema célula. O jogo foi aplicado utilizando um projetor multimídia em uma turma de segundo ano do Ensino Médio da Escola Estadual Desembargador Álvaro Pinto, do município de Campos dos Goytacazes, RJ. Como metodologia de aplicação separamos a turma em três equipes. Placas com as alternativas foram distribuídas as equipes para responder as perguntas, após aproximadamente 60 segundos. Um questionário foi desenvolvido para verificar a utilização deste instrumento em sala de aula bem como analisar a eficácia deste instrumento na aprendizagem. Diante da aplicação do jogo “Show da Célula”, e posterior avaliação deste, ficou evidenciado entre todos que a utilização de jogos no ensino de biologia pôde influenciar e estimular a aprendizagem da disciplina de Biologia. Em avaliação ao jogo 67% dos alunos achou este instrumento ótimo e 34% achou bom. Em termos da compreensão, 83% dos alunos achou a estrutura do jogo fácil e 17% achou difícil. O questionário indicou que 100% responderam não ter acesso a outros recursos além do quadro negro nas aulas de Biologia. Essa metodologia mostrou aumentar a participação dos alunos no processo educativo sendo um importante instrumento de discussão e fixação de conteúdos além de proporcionar um espaço de desenvolvimento psicossocial em sala de aula. Diante dos resultados apresentados concluímos a importância de investimentos no desenvolvimento de jogos na área de Biologia. É importante ressaltar que o professor como mediador do conhecimento é quem irá direcionar e investir nesta proposta de intervenção didática.

**PALAVRAS CHAVE:** Atividades lúdicas, Intervenção didática, Jogos educativos

**APOIO:** PET/SESu

**IV Congresso  
Fluminense  
de Iniciação  
Científica  
e Tecnológica**

17º Encontro de IC da UENF  
9º Circuito de IC da IFF  
5ª Jornada de IC da UFF



**Biologia**