



“Perfil da Biologia”: O desenvolvimento de um jogo e análise de sua aplicação em uma turma de terceiro ano do Ensino Médio

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

RESUMO

Diante do desafio de melhorar a educação, principalmente no que se refere à relação ensino-aprendizagem, diversas metodologias alternativas como os métodos lúdicos estão sendo utilizados em sala de aula. Um dos métodos lúdicos mais utilizados na educação são os jogos didáticos que segundo diversas pesquisas mostram ser um excelente meio de aguçar a curiosidade dos alunos, possibilitando que os mesmos busquem a construção de seu conhecimento. A partir da estrutura do jogo “Perfil” e do jogo “BIOTA” foi desenvolvido neste trabalho o jogo “Perfil da Biologia”, um jogo de cartas voltado para turmas de 3º ano do Ensino Médio, principalmente por ser um jogo de revisão de conteúdos vistos nas séries anteriores. O jogo “Perfil da Biologia” foi construído a partir de 30 cartas, estas, divididas em dois temas: citologia (15 cartas) e bactérias, vírus e protozoários (15 cartas). O jogo foi aplicado em uma turma de 3º ano do Ensino Médio no Colégio Estadual Desembargador Álvaro Ferreira Pinto, situado no município de Campos dos Goytacazes-RJ. Inicialmente a turma foi dividida em três grupos. Cada grupo iniciava uma rodada tendo direito ao primeiro palpite com a leitura da primeira dica e depois de trinta segundos decidiam se arriscavam um palpite ou passavam a vez para o próximo grupo. Esse processo se repetia até que um dos grupos acertasse ou acabassem as dicas. Nas cartas estão contidas sete dicas com valores decrescentes que tem a função de levar o aluno a associá-las para descobrir a resposta. Após o jogo foi aplicado um questionário e posteriormente foi feita a análise deste. Durante a aplicação do jogo “Perfil da Biologia” na turma, pôde-se observar que os alunos interagiam lembrando conteúdos que a professora havia explicado em sala de aula e que serviriam para ajudar na resposta da carta que estava sendo lida no momento. A partir da análise dos questionários, pôde-se observar que a maioria dos alunos concorda fortemente que a utilização de jogos influencia positivamente na aprendizagem. A partir do presente trabalho pode-se concluir que a utilização de jogos didáticos, em especial o jogo “Perfil da Biologia”, foi recebido entre os alunos como um ótimo recurso didático para auxiliar no processo ensino-aprendizagem. Este mostrou potencialidade para deixar as aulas mais dinâmicas, estimulando os alunos a serem sujeitos ativos de sua própria aprendizagem e possibilitando que os mesmos possam construir ou reconstruir seu conhecimento.

PALAVRAS CHAVE: jogos, ensino-aprendizagem, Ensino Médio

APOIO FINANCEIRO: 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



Educação