



Ciências Exatas e da Terra

UTILIZAÇÃO DE SOFTWARE COMO INSTRUMENTO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE BIOLOGIA CELULAR E IMUNOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Fernanda Cozendey Anselmo, Thiago Freitas de Souza, Cristiano Beiral Monteiro Satolo, Guilherme Rosa Pereira

A utilização de recursos interativos de mídia em sala de aula tem obtido cada vez mais sucesso no que diz respeito à ascensão cognitiva e educacional. O desenvolvimento de novas tecnologias propõe a aplicação de metodologias lúdicas, altamente potencializadoras do processo ensino-aprendizagem e psicomotor, além de contribuírem de forma eficaz na sociabilização e coletividade das relações entre os discentes. Propomos a execução de um jogo interativo onde os conhecimentos previamente observados serão aplicados de modo dinâmico, suscitando na identificação das células, similarmente à Contagem Diferencial de Leucócitos que geralmente ocorre em exames laboratoriais. A aplicação do jogo ocorreu em turmas de 7º e 8º ano de uma escola de rede pública de ensino de Italva/RJ, que já tiveram contato com a abordagem do ensino biologia celular, suas propriedades e funções. O jogo desenvolvido, elaborado em formato de software simples, visa o ensino de Biologia Celular e Imunologia. Sua estrutura consiste em textos explicativos das funções específicas dos leucócitos, apresentando sua respectiva morfologia através de imagens ilustrativas. Toda dimensão do programa foi desenvolvido de forma simples para que seja compreensível e utilizado de forma autodidata. Observamos que, mesmo em meio às complexidades do assunto e a extensão aparente do conteúdo abordado, todos os alunos demonstraram interesse e estímulo em conhecer as informações passadas, para que assim, pudessem realizar a atividade com êxito. Essa metodologia demonstrou que o nível de dificuldade tornou-se um alibi instigante para que todos pudessem estudar de forma prazerosa, divertida e consciente do tema. A utilização das tecnologias em prol desse sucesso faz com que o interesse seja maciço e permanente, mesmo quando há certa resistência por parte dos discentes. Assim, torna-se plausível e relevante associar o ensino teórico à prática aplicada, principalmente quando há a possibilidade dessa interação ser atrativa aos alunos, que, por sua vez, demonstram completo interesse em novas tecnologias de mídia. Além disso, esse tipo de trabalho pode adquirir novas conformações de níveis de complexidade, podendo ser trabalhados no Ensino Médio e até mesmo no Ensino Superior.

Palavras-chave: Software, Imunologia, Educação

Instituição de fomento: CEDERJ/UENF
UENF