



II CONGRESSO BRASILEIRO DE
PESQUISA E INOVAÇÃO EM EDUCAÇÃO

CONSTRUINDO CONEXÕES: A CRIAÇÃO DE JOGOS COMO METODOLOGIA DIDÁTICA

LUCIANE KARINA GORINI

RESUMO

Esse trabalho foi desenvolvido para despertar o interesse e a motivação dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais divertido e envolvente. A sequência de aulas foi desenvolvida utilizando o objeto de aprendizagem Histologia, que estuda os tecidos biológicos, ou seja, a organização e estrutura dos diferentes tipos de tecidos encontrados nos organismos multicelulares. As atividades foram aplicadas nas aulas de biologia na turma do 1º ano B, na Escola Estadual de Ensino Integral João Paulo I, foram realizadas diversas atividades sobre o tema, como leitura no material estruturado de ensino, resolução das atividades, criação de jogos e divulgação no Padlet. O uso de jogos didáticos proporciona uma maior retenção do conhecimento adquirido, pois os alunos estão envolvidos emocionalmente e têm experiências significativas durante o processo de aprendizagem. A integração da tecnologia ao processo educacional pode ser feita através do uso de recursos digitais, como aplicativos educacionais, plataformas de ensino online, jogos educativos e recursos interativos. Isso permite uma maior personalização do ensino, acesso a conteúdo diversificados e a participação ativa dos alunos. Com o objetivo de engajá-los de forma mais ativa e participativa no processo de aprendizagem e estimular o interesse pela Biologia. Após a postagem todos tiveram acesso aos jogos dos outros colegas de sala, promovendo a interação e incentivando o trabalho em equipe e a colaboração. Com essa prática foram desenvolvidas as habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, tomada de decisão e resolução de problemas e proporcionou uma experiência imersiva e interativa, facilitando a assimilação e memorização dos conteúdos.

Palavras-chave: Histologia; Jogos; Engajamento; Raciocínio lógico; Aprendizagem

1 INTRODUÇÃO

A Histologia é a área da biologia que estuda os tecidos biológicos, ou seja, a organização e estrutura dos diferentes tipos de tecidos encontrados nos organismos multicelulares. Sua importância reside no fato de que os tecidos são responsáveis pelo funcionamento adequado dos órgãos e sistemas do corpo, além de desempenharem papéis essenciais na manutenção da homeostase e na resposta a lesões e doenças.

Para Carneiro (2008), Histologia é o ramo da ciência que estuda a biologia da célula e dos tecidos, sendo assim é importante usar métodos didáticos que facilitem a compreensão de Histologia.

O estudo da Histologia permite compreender a relação entre a estrutura e função dos tecidos, contribuindo para o avanço do conhecimento sobre a saúde e o desenvolvimento humano.

Os conteúdos de biologia em geral, não despertam interesse na maioria dos estudantes, alguns possíveis motivos incluem, dificuldade em compreender os conceitos, falta de conexão entre a biologia e suas vidas cotidianas ou uma abordagem de ensino desinteressante. Ao

observar essa desmotivação pensou então em criar um ambiente de aprendizado envolvente e relevante para despertar o interesse dos estudantes pela biologia.

Como forma de amenizar esse problema foi escolhido como didática a criação de jogos como metodologia para construção de conexões, a fim de relacionar os conceitos de biologia com situações do seu dia a dia para torná-los mais relevantes e interessantes e compreender que os conhecimentos de biologia podem ser aplicados em áreas que você tenha interesse, como medicina, meio ambiente ou genética.

Segundo Alvares (2004) os jogos educacionais são criados com a dupla finalidade de entreter e possibilitar a aquisição de conhecimento. Esses jogos são elaborados para divertir e potencializar a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades embutidas no jogo.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

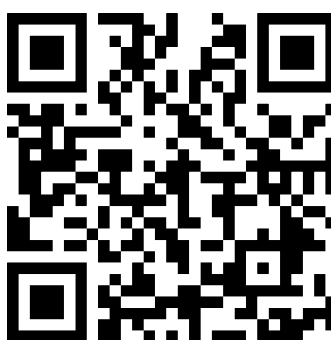
O trabalho foi desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Médio Integral, João Paulo I, no município de Paranaíta – MT.

A atividade foi desenvolvida na turma do 1º ano B com um total de 25 alunos, com carga horária de 1 h/aula por semana. As habilidades trabalhadas foram EM13CNT202, EM13CNT207, EM13CNT301 e EM13CNT302, através das seguintes metodologias, análise e interpretação de dados e informações de diferentes fontes, com o objetivo de construir argumentação consistente.

A 1ª parte foi realizada em 1h/aula de 50 min, iniciou com a leitura do material estruturado e discussões sobre o assunto, na sequência foram estabelecidos critérios para a seleção de fontes e informações confiáveis para pesquisa.

Na semana seguinte a 2ª parte em uma outra aula de 50 min foi realizada uma atividade prática, aprimorando o estudo das teorias e conceitos relacionados ao objeto do conhecimento. Foram criados os jogos onde os estudantes aperfeiçoaram seus conhecimentos, de uma forma lúdica e atrativa.

Ao finalizar as atividades teóricas de leitura e discussões, os estudantes formularam questões objetivas no caderno para a criação de um quiz, na plataforma <https://quizizz.com/>, com postagem na plataforma Padlet, que pode ser acessado através do QRcode.



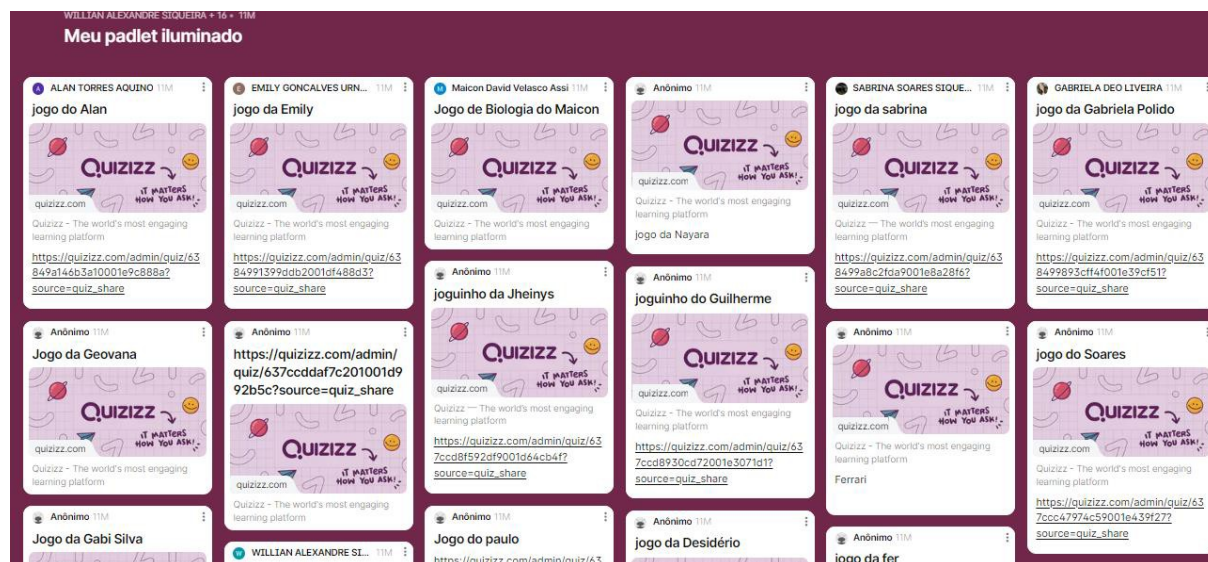
Através da criação, postagem e lançamentos de desafios com os jogos dos colegas foi estabelecido uma relação dialógica sobre o tema histologia, trabalhado, utilizando o material estruturado de ensino de Biologia, 1º ano, caderno 4.

A avaliação dos estudantes foi realizada através da realização das atividades, comportamento individual e coletivo, socialização.

Contudo confirmou que os jogos proporcionam uma aprendizagem mais ativa, na qual os alunos são protagonistas do próprio conhecimento, explorando conceitos biológicos de forma prática e interativa.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por fim, a proposta de construção de um Quiz aplicado no aprendizado de Histologia Básica, alcançou o objetivo de aprimorar a aprendizagem desenvolvendo um trabalho interativo, com a participação dos alunos. Os jogos inseridos na plataforma Padlet permitiram que visualizassem e construíssem conceitos biológicos de maneira concreta.



<https://padlet.com/e2365276/meu-padlet-iluminado-4m8dpgu46kuuldda>

Padlet é uma ferramenta online onde são inseridos postites, com conteúdos diversos como vídeos, links, documentos, imagens entre outros.

Para Antunes (1998, p.36), é neste contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal de aprendizagem, pois propõe estímulo ao interesse do aluno e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social ajudando-o a construir suas descobertas, além de tornar o professor um estimulador e avaliador da aprendizagem.

Ao propor atividades práticas e interativas que sejam relevantes para a experiência pessoal e social do aluno observou maior interesse e estímulo. A criação do quis promoveu o aprendizado, onde os estudantes foram protagonistas, ao criar perguntas relacionadas aos conceitos-chave da disciplina, utilizando recursos interativos como a plataforma online Padlet e a plataforma onde o jogo foi criado Quizz. Em uma outra oportunidade pensou em oferecer incentivos e premiações para estimular a participação de outros estudantes a fim de criar um ambiente divertido e desafiador. Incluir projetos de grupo, discussões em sala de aula, uso de tecnologia, conexão com a realidade do aluno e sua experiência pessoal e social.

4 CONCLUSÃO

As metodologias ativas são uma abordagem educacional que promove a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, estimulando o pensamento crítico, a colaboração e a autonomia. Elas têm se mostrado eficazes para engajar os alunos e promover um aprendizado significativo. É importante adaptar as metodologias ativas às necessidades e características de cada contexto educacional.

Portanto o jogo pode ser definido, como uma atividade, onde o real e a fantasia se encontram com características competitivas, ou não.

É claro que os jogos representam uma forma simples e prazerosa de aprendizagem. Em geral, a habilidade física, o desempenho intelectual diante das situações de jogo, e às vezes a

sorte, são os componentes responsáveis pela determinação dos seus resultados. Com frequência, sua prática se dá em um clima de tensão e expectativa, principalmente face ao desconhecimento antecipado do resultado. O jogo já é considerado pelos educadores um importante ferramenta didática, que pode assessorar na condução da prática pedagógica de forma criativa, inovadora e, o mais importante, prazerosa para as crianças, aproximando assim, o aprender e o brincar, além de aproximar o educador e o educando. Jogos são situações em que a criança revela uma maneira própria de ver e pensar o mundo aprende a se relacionar com os companheiros, a trocar pontos de vista com outras perspectivas possíveis, aprimorar as coordenações de movimentos, enfim, compreendidos a sua importância, eles tornam-se uma atividade pedagógica indispensável à formação de conceitos.

REFERÊNCIAS

ALVARES, Ana Maria T. Informática na educação: Estudo dos jogos educativos computadorizados (Aspectos técnicos, Educacionais e Valorativos). Dissertação de Mestrado. 2004. Disponível em. Acesso em 31.10.2023

ANTUNES, Celso. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

JUNQUEIRA, L. C. & CARNEIRO, J. Histologia Básica. 8ª Ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1995.