



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

EIXO TEMÁTICO: Currículo, Metodologia e práticas de ensino.

FORMA DE APRESENTAÇÃO: Relato de vivência

INTERVENÇÃO DO PIBID BIOLOGIA – JOGO BINGO DA VIDA

Carla Cristina Barbosa Dias¹

Elysa Mara Rodrigues²

Mariana Rodrigues³

Kemilly Martins Ramos⁴

Ingridy Simone Ribeiro⁵

RESUMO: Sabe-se que o cérebro consegue se concentrar por 90 minutos sem precisar de uma pausa. Isso acontece devido a um fenômeno chamado *ultradian rhythm*, que ocorre enquanto o ser humano está acordado e até mesmo quando está dormindo. Pode-se definir, portanto, que são os 90 minutos nos quais há a total concentração em uma determinada atividade. Após esse período, o cérebro começa a se sentir sobrecarregado e não age com o mesmo nível de disposição do que nos minutos anteriores. Sendo assim, o objetivo deste trabalho foi aplicar um jogo numa sala de aula do terceiro ano do ensino médio do IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho para incentivar a fixação do conteúdo. O jogo baseou-se em perguntas e respostas, com o uso de materiais de fácil acesso e baixo custo. Após a aula, foi possível observar o entusiasmo dos alunos e por meio de questionamentos, observou-se também que o conteúdo foi fixado pelos mesmos. A técnica utilizada, portanto, mostrou-se de grande viabilidade e eficiência.

Palavras chave: Prática Pedagógica; Evolução; Jogo.

INTRODUÇÃO

¹ Aluno do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho; carlacristinad.27@gmail.com

² Aluno do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho; elysa.mrodrigues@hotmail.com

³ Aluno do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho; mr867405@gmail.com

⁴ Aluno do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho; kemillymartins75@gmail.com

⁵ Professor do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho; ingridyribeiro@gmail.com

Os integrantes da geração Z (nascidos entre 1992-2010) nunca viram o mundo sem a presença de computadores, tablets e celulares, e desde muito pequenos já conseguem utilizar corretamente esses dispositivos, aprendendo com muita facilidade seu manuseio. Apesar de tais ferramentas serem importantes, surge um novo desafio no cenário educacional: como educar adequadamente essa nova geração. Para ter bons resultados nesse processo, é importante ter uma boa infraestrutura na escola e uma excelente preparação dos professores para fazer um uso adequado de ferramentas. (ESCOLADAINTELIGENCIA, 2017?).

Com o facilitado acesso à internet atualmente, os alunos dessa nova geração dificilmente ficam concentrados em uma aula tradicional. Considerando que as crianças estão treinadas para lidar com a tecnologia, nada melhor que utilizar os jogos como ferramenta para conseguir sua atenção e engajamento.

Os jogos aparecem como uma boa ferramenta de trabalho. Nos jogos didáticos, nos quais se aprende a jogar uns com os outros ao invés de uns contra os outros, diversas competências são desenvolvidas e os alunos aprendem a relacionar, a questionar e a construir o conhecimento. Sendo assim, o jogo pode ser uma alternativa que desperte no aluno a curiosidade e a vontade de aprender (PEREIRA, 2013). O objetivo deste trabalho foi aplicar uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem, o jogo, em uma turma de terceiro ano do ensino médio do IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho e avaliar sua aplicabilidade e eficiência.

METODOLOGIA

A prática foi desenvolvida com materiais simples para que outras escolas pudessem reproduzir o jogo. As habilidades a serem desenvolvidas foram saber relacionar cada cientista à sua teoria de Origem da vida, identificar as condições primitivas da Terra e diferenciar as duas principais vertentes do surgimento da vida na Terra: Biogênese e Abiogênese. A técnica utilizada foi um jogo de perguntas e respostas. Para produzir o jogo foram necessários apenas folha sulfite A4, uma impressora, tesoura e um saco plástico.

A aplicação foi conduzida da seguinte maneira: o professor continha uma folha com 25 perguntas e suas respectivas respostas. Os alunos receberam cartelas contendo as possíveis respostas das questões. Em um saco plástico, foram colocados papéis numerados que seriam utilizados para identificar as questões, à medida que foram perguntadas. O professor, em seguida, sorteou um número e leu a pergunta correspondente, dentre às 25 questões preparadas. Os alunos, após analisarem a pergunta, identificaram a resposta e marcaram na cartela correta o número correspondente à questão sorteada. Para definir o vencedor, o professor recolheu as cartelas, corrigiu, e o grupo com o maior número de acertos foi considerado vencedor.

Ao final da aula, os alunos foram questionados e tiveram a oportunidade de dar sua opinião sobre a metodologia utilizada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O início da aula deu-se de maneira um pouco conturbada, porém, ao deixar claro o objetivo do jogo, os alunos mostraram-se engajados em participar com disciplina. Percebeu-se que os resultados foram muito satisfatórios, pois ao contrário de uma aula em que o professor apenas fala e os alunos apenas ouvem, nesta os discentes se mostraram bastante interessados e buscaram acertar o maior número de respostas. A competição, no caso, mostrou-se favorável e facilitadora da aprendizagem. Foi possível, perceber que prática pedagógica não é apenas uma brincadeira para passar o tempo, mas sim uma forma divertida que contribui para o processo de ensino - aprendizagem. O jogo pode ser utilizado não apenas na área de ciências biológicas, mas em outras disciplinas também.

Como mostrou ALVES e BIANCHIN (2010), uma característica interessante e relevante nos jogos é o desafio que eles provocam no aluno, o que acaba gerando prazer e interesse. A criança pode explorar livremente o jogo e o resultado quase sempre surpreende o professor.

A avaliação da eficácia do jogo deu-se por meio da análise dos resultados e 60% da sala teve um aproveitamento acima da média. Os alunos gostaram da prática aplicada e disseram que este método foi divertido e os ajudou a fixar o conteúdo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo mostrou-se uma valiosa ferramenta para repassar o conteúdo em sala de aula, revisando com os alunos a disciplina por meio das perguntas. Os discentes ficaram tão empolgados que pediram mais aulas neste estilo. É importante ressaltar que apenas as práticas pedagógicas não repassam toda aprendizagem que os alunos necessitam, porém é uma ótima maneira de fazê-los focar no conteúdo.

REFERÊNCIAS

ALVES, luciana; BIANCHIN, Maysa. **O jogo como recurso de aprendizagem.** Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013 > Acesso em: 24/03/2018.

PEREIRA, Ana; BIANCHIN, Maysa. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem.** Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf> > Acesso em: 24/03/2018.

ESCOLADAINTELIGENCIA. **Características da geração Z e as suas influências em sala de aula.** [2017?]. Disponível em: <<https://escoladainteligencia.com.br/caracteristicas-da-geracao-z-e-as-suas-influencias-em-sala-de-aula/#>> Acesso em: 13 marc. 2019.