



CONEDU
Congresso Nacional de Educação
18 a 20 de Setembro de 2014

JOGO DIDÁTICO NO ENSINO MÉDIO COMO FACILITADOR DO ENSINO-APRENDIZAGEM DO SISTEMA SANGUÍNEO ABO

Wittenberg Antonio Aguiar de Matos¹, Edivana Silva Vilar², Prof^a. Dr^a.

Francilene Leonel Campos³

¹Universidade Federal do Piauí – UFPI/CMRV, Parnaíba – PI, e-mail:

wittenberg.matos@hotmail.com

²Universidade Federal do Piauí – UFPI/CMRV, Parnaíba – PI, e-mail:

vanavilar@hotmail.com

³Universidade Federal do Piauí – UFPI/CMRV, Parnaíba – PI, e-mail:

francilene@ufpi.edu.br

RESUMO

Muitas pesquisas têm sido realizadas com o objetivo de levantar e analisar os conhecimentos e a compreensão que estudantes têm sobre Genética. Os resultados dessas pesquisas são preocupantes, pois revelam que nem mesmo os conceitos básicos de Genética, como a relação gene/cromossomo e a finalidade dos processos de mitose e de meiose não são compreendidos pelos estudantes ao final dos anos de escolaridade obrigatória. Os conceitos de genética são geralmente, de difícil entendimento, assim surge a necessidade de utilizar métodos diferenciados a fim de estabelecer a relação teoria e prática a partir da aplicação de diversos modelos de jogos lúdicos de forma mais dinâmica que possibilitam um melhor aprendizado e uma boa assimilação dos conteúdos abordados na teoria. Nesse contexto temos como auxílio para melhorar o ensino, as práticas lúdicas que ajudam a promover o entusiasmo acerca do conteúdo a ser trabalhado. Assim o presente trabalho tem por finalidade aplicar o jogo “Na trilha do sangue 2.0” na Escola Senador Chagas Rodrigues em Parnaíba-PI nas turmas de 3^a série do Ensino Médio, como facilitador do aprendizado do sistema ABO e verificar a eficiência da atividade lúdica como promotora da interação entre os alunos. A prática foi aplicada logo



após a exposição do conteúdo pela professora. Antes de iniciar o jogo foi aplicado um pré teste para avaliar o conhecimento dos alunos até aquele momento e um pós teste no dia seguinte. Para que o jogo pudesse ser aplicado com turmas com muitos alunos, que foi o caso da pesquisa, foram confeccionados 4 cópias do jogo, ou seja, 4 trilhas com um total de 20 “dados”, destes 16 em papel cartão e 4 foram comprados, 4 trilhas em formato de banner nas dimensões 60x40cm e 16 botões. As quatro trilhas foram levadas a sala de aula para que se dividisse em quatro grupos para melhor interagirem com o jogo. Observamos que houve um aumento nos acertos de 42,94% no pré teste para 55% no pós teste. Os erros tiveram uma diminuição de 44,54% no pré teste para 39% no pós teste. Com isso podemos afirmar que o jogo apresentado nessa pesquisa ajudou na compreensão do assunto. Observamos também que houve um aumento nas questões “sem respostas” de 12,52% para 22% no pós teste, concluímos disso, que pelo simples fato das questões do pré e pós teste serem iguais isso levou os alunos a não quererem responder o questionário novamente. No decorrer da aplicação do jogo foi possível observar a interação dos alunos e o entusiasmo destes. Percebeu-se que os mesmos tiveram dificuldades em entender as perguntas nas cartas o que sugere a ausência de prática da leitura sobre os assuntos estudados na escola, dificultando a compreensão dos termos técnicos. Após as análises concluímos que o jogo “na trilha do sangue 2.0” foi eficaz para facilitar o aprendizado do sistema ABO conforme foi sugerido. Além disso constatamos que as práticas lúdicas de fato promovem interação, independência, e auxiliam no processo de ensino-aprendizado do aluno sobre o conteúdos apresentados em sala de aula.

Palavras chaves: ensino de genética, prática lúdica, sistema ABO.
