

DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO PARA MELHORIA DA ABSORÇÃO DO CONHECIMENTO SOBRE ANOMALIAS CROMOSSOMICAS

Magno José dos Santos Silva¹;

Gilson Antônio Evaristo Júnior¹;

Lucas Rafael Tavares Corrêa da Silva¹;

Fabiana América Silva Dantas de Souza (Orientador)^{1,2}

Universidade de Pernambuco, Campus Mata Norte - magno-j2011@hotmail.com

Universidade de Pernambuco, Campus Mata Norte - gilsonevaristo01@gmail.com

Universidade de Pernambuco, Campus Mata Norte - rafaeltavares9716@hotmail.com

Universidade de Pernambuco, Campus Mata Norte - fabiana.americasouza@yahoo.com.br^{1,2}

¹ *Universidade de Pernambuco, Campus Mata Norte, Nazaré da Mata – PE, Brasil.*

² *Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife-PE, Brasil.*

INTRODUÇÃO

As malformações congênitas representam a segunda principal causa de mortalidade em menores de um ano de idade em todo Brasil (PASTURA e LAND, 2017), sendo as cardiopatias congênitas as mais frequentes e com alta mortalidade no primeiro ano de vida (CATARINO et al., 2017). Todas as populações estão expostas aos riscos de desenvolverem malformações congênitas. Além disso, o mesmo afirma que a frequência e o tipo destas malformações variam com a raça, a etnia e as condições socioeconômicas, associadas ao indivíduo, bem como o acesso aos serviços de saúde, a nutrição, o estilo de vida e a educação materna, particularmente às relacionadas ao tubo neural (FANTIN et al., 2017).

A ludicidade e o lúdico são formas de ensino bastante respeitadas por aqueles que buscam sair do tradicional e levar um contexto mais dinâmico para as aulas de Ciências e Biologia como, por exemplo, o uso de brincadeiras e jogos interativos e didáticos (SANTOS et al., 2016). A visão do lúdico já é apreciada como uma estratégia de grande valor no desenvolvimento das práticas educativas no ambiente educacional. Diversos autores afirmam que os jogos, brinquedos e brincadeiras são eficientes e capazes de contribuir significativamente no processo de ensino-aprendizagem (COUTINHO, 2016).

Constata-se que o uso de jogos didáticos é de grande importância para o educador, uma vez que ele age como um grande parceiro no ambiente escolar, sendo um material paradidático respectivamente bem visto pelos estudantes. Além disso, as atividades lúdicas despertam nos alunos a curiosidade e interesse, provocando a participação do mesmo na sala de aula (FLORENTINO, 2016; VIEIRA, 2017).

Diante do exposto, este trabalho teve como objetivo o desenvolvimento e aplicação de um jogo didático para melhoria da absorção do conhecimento sobre anomalias cromossômicas.

METODOLOGIA

O jogo da memória foi confeccionado para ser trabalhado em turma de 3º ano do ensino médio, é intitulado como “jogo da memória-cromossômica”, e foi aplicado em uma sala com 13 alunos, na Escola Estadual Dr Joaquim Correia em Vicência- PE. Primeiramente, foi ministrada uma aula expositiva (uso de slides), e logo após um questionário, com cinco questões, para ser avaliado o aprendizado deles nesse primeiro momento.

Figura 1. Jogo da memória-cromossômica montado e pronto para ser aplicado



Fonte: Souza, 2017

Em seguida foi aplicado o jogo, dividindo a sala em dois grupos com seis e sete alunos, para eles brincarem entre si, eles foram auxiliados na forma de jogar, e também sempre associando as cartas que eles pegavam com o conteúdo trabalhado. Após o jogo,

foi aplicado outro questionário, desta vez com as ordens das perguntas e das alternativas invertidas. Depois disso, se avaliou seus acertos antes e depois da atividade lúdica.

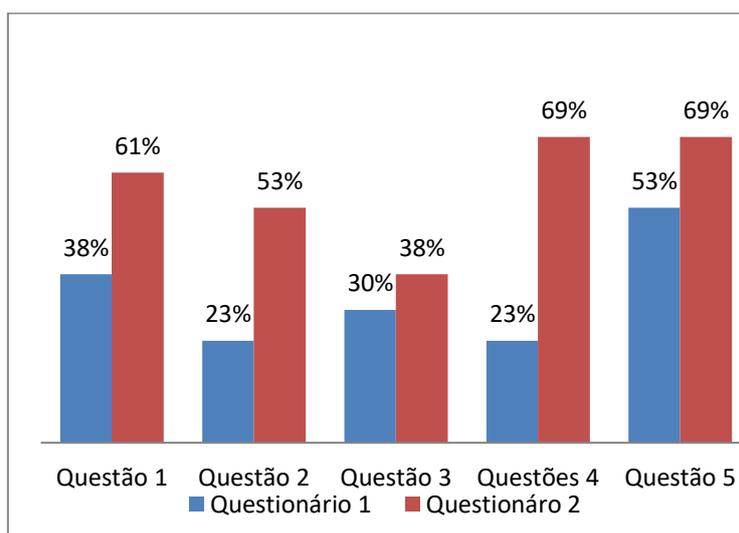
Figura 2. Aplicação do jogo da memória-cromossômica em uma turma com 13 alunos do 3º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Dr. Joaquim Correia no município de Vicência – PE, Brasil.



Fonte: Souza, 2017

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com a aplicação do jogo didático, pôde-se perceber o aumento nos níveis de aprendizagem, visto que trabalhar o lúdico na sala de aula desperta a curiosidade e interesse dos alunos, contribuindo assim para facilitar a assimilação dos conteúdos abordados, desta forma, podem visualizar no gráfico abaixo que os resultados obtidos foram satisfatórios.



Os resultados obtidos neste trabalho corroboram com a literatura e reforça a hipótese que o lúdico facilita a aprendizagem, contribuindo para motivação em aprender, despertando a atenção e conduzindo em direção a aquisição de uma aprendizagem significativa e prazerosa (COUTINHO, 2016). A avaliação feita através de jogos didáticos pode ser especialmente importante na hora de integrar os conhecimentos do aluno, o que corrobora com a literatura quando utilizadas estratégias semelhantes (GUIMARÃES, 2013; PEREIRA et al., 2015; RANGEL e MIRANDA, 2016)

CONCLUSÃO

Diante dos resultados obtidos, foi possível concluir que o jogo didático contribuiu de maneira positiva no entendimento e na participação dos alunos a respeito do tema abordado. Com isso, ficou evidenciado que o lúdico é uma ferramenta complementar de grande importância para a melhoria do processo ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

CATARINO, C. F. et al . Registros de cardiopatia congênita em crianças menores de um ano nos sistemas de informações sobre nascimento, internação e óbito do estado do Rio de Janeiro, 2006-2010. Epidemiol. Serv. Saúde, Brasília, v. 26, n. 3, p. 535-543, set. 2017 .

COUTINHO, L. C. A sala da educação infantil: um espaço lúdico de aprendizagem. 2016. 52p. Monografia (Pós-graduação em Educação Infantil) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

FANTIN, C. et al. Estudo Das Anomalias Cromossômicas Ocorridas Em Uma Maternidade Nos Anos De 2010 A 2014 . 2017. 08 p. Artigo (Pós-Graduação em Biotecnologia e Recursos Naturais)- Universidade do Estado do Amazonas, Amazonas, 2017.

FLORENTINO, R. O uso de jogos didáticos em sala de aula: reflexões sobre a mediação do ensino da cartografia temática na disciplina de geografia no Ensino Fundamental II. 2016. 138p. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Instituto de Geociências e Ciências Exatas do Campus de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2016.

GUIMARÃES, F.C. Um jogo didático como ferramenta facilitadora da aprendizagem no ensino de biologia. Centro Universitário de Brasília. Brasília, 2013

PASTURA, P. S. V. C; LAND, M. G. P. Crianças Com Múltiplas Malformações Congênitas: Quais São Os Limites Entre Obstinação Terapêutica E Tratamento De Benefício Duvidoso?. Rev. paul. pediatr., São Paulo, v. 35, n. 1, p. 110-114, Mar. 2017.

PEREIRA, J.A.; RIBEIRO, J.Z. O lúdico como recurso didático no ensino de ciências biológicas para alunos da Educação de Jovens e Adultos. Revista Eletrônica de Educação da Faculdade de Araguaia, v.7, p.381-386, Goiânia – Go, 2015.

RANGEL T. R. e MIRANDA A. C. Atividade lúdica como inserção da educação ambiental no ensino fundamental. Revista: Educação Ambiental em Ação. ISSN 1678-0701, n. 5, 2016

SANTOS, W. H. L. et al. A idéia do lúdico como opção metodológica no ensino de ciências e biologia: o que dizem os tcc dos egressos do curso de ciências biológicas licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul?. Pesquisa em foco, São Luís, v. 21, n. 2, p. 176-194, 2016.

VIEIRA, A. C. S. A utilização de jogos lúdicos como ferramenta no ensino/aprendizagem em química do ensino médio na escola centro de ensino Déborah Correia Lima. 2017. 43p. Monografia (Licenciatura em Química) – Faculdade de Ciências Naturais, Universidade Federal do Maranhão, São Bernardo, 2017.