

UTILIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO FERRAMENTA POTENCIALIZADORA DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE BIOLOGIA E FISILOGIA CELULAR

Maria Vitória de Sousa Leite (Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal da Paraíba)
 José Aparecido de Sousa Bernardino Leite (Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal da Paraíba)
 Joseane Bruna Virgolino de Sousa (Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal da Paraíba)
 Larissa de Menezes Silva (Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal da Paraíba)
 Raíza Nayara de Melo Silva (Orientadora)

Email: leite.vitoria@academico.ifpb.edu.br ; jose.aparecido@academico.ifpb.edu.br ; joseane.bruna@academico.ifpb.edu.br ; larissa.menezes@academico.ifpb.edu.br ; raiza.melo@ifpb.edu.br .

1. INTRODUÇÃO

Um dos setores atingidos pela pandemia foi o âmbito educacional, tendo as escolas fechadas, aulas interrompidas, evasão escolar e queda no desempenho dos estudantes. Nesse contexto, houve a integração efetiva de tecnologias com a educação e oportunizou a aplicação de novos métodos de ensino. O objetivo do presente estudo foi analisar a utilização de jogos eletrônicos aplicados na monitoria acadêmica no período do ensino remoto e verificar os impactos para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Biologia e Fisiologia Celular.

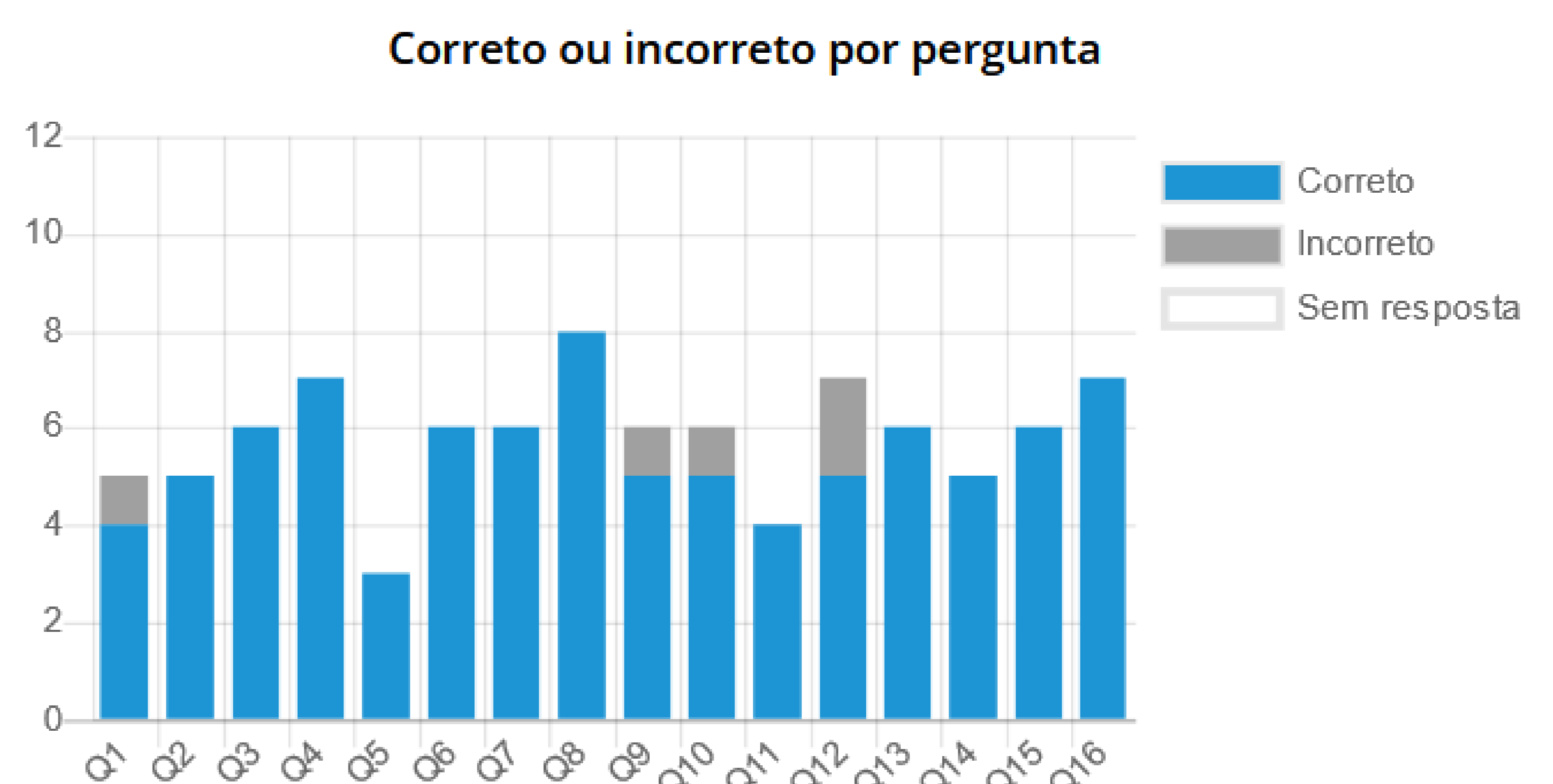
2. MATERIAIS E MÉTODOS

A atividade foi realizada com a turma do 1º período do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas no IFPB – Campus Princesa Isabel, durante a monitoria acadêmica referente a disciplina de Biologia e Fisiologia Celular. Dentre as atividades realizadas, uma delas foi a criação dos jogos digitais/eletrônicos através da plataforma *Wordwall*, sendo intitulado como “corrida da célula”, “caça palavras do processo mitótico” quiz da biologia – conhecendo o citoesqueleto”. Após disponibilizar o jogo, a monitora teve a oportunidade de observar e verificar a maneira como os estudantes reagiram acerca da proposta de jogos eletrônicos e seu impacto no aprendizado.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir das observações realizadas, concluiu-se que o desempenho dos alunos foi satisfatório e significativo, tendo em vista que a utilização dos jogos acabou despertando o interesse, e curiosidade acerca da temática. Nesse contexto, a aplicação do assunto de forma gamificada, gerou de certa forma, uma competitividade saudável, no qual proporcionou um momento dinâmico, interativo e lúdico.

FIGURA 1: GRÁFICO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS ACERCA DO JOGO “CORRIDA DA CÉLULA”



A partir do gráfico obtido acerca das respostas sobre o jogo “corrida da célula”, foi possível perceber um quantitativo alto de respostas corretas, e um quantitativo baixo acerca das respostas incorretas. De fato, boa parte dos alunos conseguiram responder com êxito as questões de maneira satisfatória e considerável, destacando que é possível verificar o aprendizado dos alunos de uma maneira diferenciada e lúdica.

4. CONCLUSÃO

Portanto, é perceptível que a aplicação de jogos eletrônicos criados através da plataforma *wordwall* tornou-se uma ferramenta potencializadora no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, além de proporcionar aos alunos vivências prazerosas e envolventes, no que diz respeito ao aprendizado e acima de tudo a construção do seu próprio conhecimento.

5. REFERÊNCIAS

MARIN, J. C., & DA COSTA GÜLLICH, R. I. Estratégias do Pibid: jogos didáticos no ensino de Ciências e Biologia. **Anais do SEPE – Seminário de Ensino, Pesquisa e Extensão**. Vol V, 2015.

COSTA, J. P.; TIMÓTEO, R. B. G.; SANTOS, L. O. S. "Ikimonogaku: uma aventura medieval na modalidade de rpg para o ensino de biologia". In: VI CONEDU CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2019, Fortaleza. **Anais VI CONEDU Congresso Nacional de Educação**. Campina Grande: Realize Editora, 2019.

