

TABULEIRO CELULAR: PROPOSTA DE UM JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO MÉDIO

Maria Beatriz Araújo de Oliveira¹
Gabriela Severina dos Santos²
Kleber Jonata da Cruz Tavares³
Renata dos Santos Mélo⁴
Ricardo Ferreira das Neves⁵

INTRODUÇÃO

No contexto educacional, é crucial dispor de ferramentas e métodos que potencializem o aprendizado, promovendo não apenas a assimilação de conhecimentos, mas também o desenvolvimento integral dos alunos, tanto em termos cognitivos quanto afetivos. No entanto, no caso específico do ensino de Biologia Celular, deparamo-nos com um desafio singular. Os conceitos envolvidos nesta disciplina tendem a ser abstratos e, muitas vezes, ultrapassam os limites da percepção visual, adentrando o âmbito molecular. Compreender as intrincadas estruturas e processos biológicos nesse nível exige um esforço adicional por parte dos estudantes (BRASIL, 2018).

Diante desse cenário, surge uma alternativa promissora: a integração de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem. Essa abordagem inovadora oferece uma oportunidade de ímpar de engajamento e participação ativa dos alunos. Ao se confrontarem com desafios lúdicos, os estudantes são instigados a explorar, questionar e aplicar conceitos, estabelecendo conexões mais profundas com o conteúdo e, igualmente importante, com seus colegas de classe (KRASILCHIK, 2005). Através desse método, os jogos didáticos não apenas encontram maior compreensão, mas também fomentaram um ambiente colaborativo e estimulante, onde as dúvidas são esclarecidas de maneira mais dinâmica e eficaz. Assim, ao adotarmos essa abordagem, não apenas transformamos a forma como a Biologia Celular é

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, mariabeatriz.oliveira@ufpe.br;

² Graduada do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, gabriela.severina@ufpe.br;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, renata.santosmelo@ufpe.br;

⁴ Professor Doutor da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, do Centro Acadêmico da Vitória - CAV, ricardo.fneves2@ufpe.br;

ensinada, mas também potencializamos o desenvolvimento educacional e interpessoal dos alunos (SILVEIRA; SILVA, 2023).

Este jogo de tabuleiro surge como uma ferramenta inovadora e envolvente para a revisão de conteúdos cruciais de Biologia Celular no ensino médio. Compreendemos a complexidade e a abstração inerentes a esse campo de estudo, e é justamente por isso que buscamos proporcionar uma experiência de aprendizagem mais acessível e estimulante para os alunos (KRASILCHIK, 2005).

Além disso, o jogo promove a interação entre os estudantes, estimulando discussões e debates construtivos sobre os temas estratégicos. Essa colaboração mútua não apenas fortalece a compreensão individual, mas também fomenta um ambiente de aprendizagem colaborativo, onde todos têm a oportunidade de contribuir e aprender uns com os outros (SILVEIRA; SILVA, 2023).

Ao adotar esta abordagem inovadora, não visamos apenas aprimorar o processo de revisão, mas também instigar um maior interesse e envolvimento dos alunos com os conteúdos de Biologia Celular. Acreditamos que este jogo de tabuleiro representa uma vantagem adicional ao arsenal pedagógico, capaz de transformar a forma como os estudantes encaram e assimilam os intrincados conceitos desta disciplina fundamental (RIBEIRO; COSTA; CAMPÊLO, 2020).

O jogo representa não apenas uma inovação no método de ensino, mas também uma ferramenta pedagógica inovadora, capaz de transformar a maneira como os estudantes assimilam e internalizam os conceitos relacionados à estrutura e aos processos celulares. Por meio dessa abordagem lúdica e interativa, busca-se não apenas fomentar o interesse e a participação ativa dos alunos, mas também instigá-los a aprofundar sua compreensão, promovendo uma aprendizagem significativa e rigorosa (SILVEIRA; SILVA, 2023).

O objetivo primordial deste estudo é conceber um jogo de tabuleiro meticulosamente elaborado, com o propósito específico de fornecer uma revisão eficaz dos conteúdos pertinentes à disciplina de Biologia Celular no contexto do ensino médio.

METODOLOGIA

O trabalho apresenta uma abordagem qualitativa voltada para elaboração de um jogo de tabuleiro para o ensino dos conteúdos sobre biologia celular direcionados a alunos do Ensino Médio. Para confecção do jogo foi utilizada a ferramenta Canva para a criação do

design, e materiais de fácil acesso e baixo custo. Isso permite que o jogo seja acessível a todos os participantes, sem comprometer a qualidade do produto final.

A dinâmica do jogo foi estruturada de forma para promover a participação ativa de todos os alunos. A turma foi dividida em três equipes, cada uma com seu representante por rodada. Essa abordagem foi adotada para garantir que todos tenham a oportunidade de contribuir para o desempenho do grupo. As perguntas elaboradas para o jogo foram diversificadas e abrangentes, envolvendo diferentes tipos de desafios, com questões de verdadeiro ou falso, e argumentações discursivas. Essa variedade de formatos proporcionou uma experiência dinâmica e enriquecedora para os participantes, estimulando o raciocínio e a colaboração entre as equipes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo didático de tabuleiro desenvolvido para o ensino de biologia celular no ensino médio é uma ferramenta educacional envolvente e interativa, projetada para promover a aprendizagem de forma dinâmica e divertida (KRASILCHIK, 2005). Com 30 casas, esse jogo oferece uma jornada pelo mundo fascinante da biologia celular, permitindo que os alunos mergulhem nos conceitos fundamentais dessa área.

Composto por um conjunto diversificado de cartas, o jogo busca estimular diferentes habilidades cognitivas dos estudantes. Os 8 cartões de perguntas de escolha múltipla desafiam os jogadores a aplicar seu conhecimento, fornecendo opções que análise restrita e raciocínio crítico sobre os processos celulares.

Os 24 cartões de perguntas de verdade ou falso incentivam os alunos a avaliar afirmações sobre biologia celular, estimulando-os a discernir entre informações corretas e equívocos comuns. Essa abordagem ajuda a fortalecer a compreensão dos conceitos ao desafiar suposições previstas.

Além disso, os 16 cards que apresentam curiosidades sobre o conteúdo proporcionam momentos de aprendizagem adicionais e interessantes. Essas curiosidades podem abordar descobertas científicas recentes, aplicações práticas dos conceitos treinados ou até mesmo fatos históricos relevantes para a biologia celular, tornando o jogo ainda mais atraente.

Ao percorrer as 30 casas do tabuleiro, os estudantes têm a oportunidade de testar seu conhecimento, aprender com seus erros e aprofundar sua compreensão dos processos celulares. A interação com os diferentes tipos de cartas mantém o jogo dinâmico e desafiador, incentivando a participação ativa e o interesse contínuo no tema.

Esse jogo didático não apenas reforça os conceitos de biologia celular, mas também promove a colaboração entre os alunos, estimulando a discussão e a troca de conhecimento durante o processo de aprendizagem. Sua abordagem lúdica e educativa oferece uma forma inovadora e envolvente de explorar um dos fundamentos fundamentais da biologia, tornando o aprendizado mais acessível e abrangente para os estudantes do ensino médio (RIBEIRO; COSTA; CAMPÊLO, 2020).

Link de acesso ao jogo de Tabuleiro Celular completo:

https://www.canva.com/design/DAFyVJVxD74/SQE_KjdW_g3nCYYYrRzytg/edit?utm_content=DAFyVJVxD74&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

CONSIDERAÇÕES FINAIS

o uso de jogos didáticos, como o tabuleiro, nas aulas de biologia oferece uma abordagem pedagógica inovadora e altamente eficaz. Essa proporciona uma experiência de aprendizagem envolvente e estratégia lúdica para os estudantes, facilitando a compreensão de conceitos complexos e abstratos.

Ao inserir elementos do jogo no processo de ensino, os alunos são estimulados de maneira positiva, o que contribui significativamente para a retenção do conhecimento. A interação com o jogo promove uma aprendizagem mais ativa e dinâmica, criando um ambiente propício para a compreensão e aplicação de conteúdos biológicos.

Além disso, o jogo de tabuleiro na aula de biologia promove a colaboração e o trabalho em equipe entre os alunos. Eles são incentivados a discutir estratégias, resolver problemas em conjunto e compartilhar conhecimentos. Essa dinâmica fomenta a construção coletiva do saber, desenvolvendo habilidades essenciais para a vida em sociedade.

A ludicidade também desempenha um papel crucial nesse processo. Ao tornar a aprendizagem mais divertida e atrativa, o jogo desperta o interesse dos estudantes, mantendo-os focados e motivados ao longo da aula. Isso é especialmente importante em um contexto em que a dispersão e a falta de concentração podem ser desafios comuns.

Além disso, o jogo de tabuleiro pode ser utilizado como um recurso de revisão, possibilitando a consolidação e fixação de conhecimentos previamente adquiridos. Essa prática contribui para a memorização dos conceitos, preparando os alunos para avaliações e exames de forma mais eficazes.



Em resumo, o uso de jogos didáticos do tipo tabuleiro nas aulas de biologia é uma estratégia pedagógica altamente benéfica. Ela promove a aprendizagem ativa, colaborativa e lúdica, tornando-se um recurso importante para o ensino e a aprendizagem na área da Biologia. Ao essa integrar abordagem ao conteúdo teórico ministrado pelo professor, é possível criar um ambiente de aprendizagem mais completo e enriquecedor para os estudantes.

Palavras-chave: Ensino Médio, Tabuleiro, Jogo Didático, Biologia Celular.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus amigos e familiares pela colaboração, e em especial ao professor Dr. Ricardo Ferreira das Neves pelo apoio e orientação para realização deste trabalho.

REFERÊNCIAS

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

KRASILCHIK, M. **Prática de Ensino de Biologia**. 4ª Ed. São Paulo: Edusp, 2005.

RIBEIRO ALVES, T. C.; FERREIRA COSTA, M.; CAMPÊLO DE SOUSA, C. TABULEIRO DE GENES: UMA FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE BIOLOGIA. **Revista Prática Docente**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 1093–1110, 2020. DOI: 10.23926/RPD.2526-2149.2020.v5.n2.p1093-1110.id738. Disponível em: <https://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/450>.

SILVEIRA, L.; FERREIRA DA SILVA, F. Utilização de jogo didático no estágio supervisionado como estratégia para o ensino de ciências: um relato de experiência. **Revista Insignare Scientia - RIS**, v. 6, n. 4, p. 142-155, 10 jul. 2023.