

ESTUDANDO OS SISTEMAS DE REPRODUÇÃO HUMANA DE FORMA LÚDICA: SAÚDE E AUTOCONHECIMENTO

Natielle Rocha Sousa ¹

Maria Debora Albino de Andrade ²

Renan Mesquita Martins ³

Ricardo de Oliveira Tavares ⁴

RESUMO

O presente trabalho possui o propósito de expor um relato de experiência desenvolvido a partir de uma aula apoiada nos princípios do ensino lúdico, com ênfase na gamificação. A referida experiência foi direcionada para o ensino dos sistemas reprodutores humanos com o intuito de alcançar a assimilação do conteúdo trabalhado aos alunos de uma turma de 8º ano ensino fundamental, da escola privada Pintinho de Ouro (EPO), em Hidrolândia - CE. Conduziu-se um encontro durante a aula de ciências, no qual foi constituído de quatro momentos, durante duas aulas de 50 minutos. No primeiro momento, com o intuito de avaliar o conhecimento prévio dos alunos, foi aplicado um questionário com perguntas a cerca do conteúdo a ser abordado. No segundo momento, ministrou-se uma aula com a utilização de slides sobre os sistemas reprodutores humanos. No terceiro momento, formou-se quatro equipes para a aplicação de um jogo de tabuleiro com modelo esquemático do sistema reprodutor feminino e questões contidas em cartas; a referida atividade lúdica/gamificada era composta por uma sequência de casas, no qual cada uma correspondia respectivamente a uma pergunta impressa nas cartas; os personagens foram representados por espermatozoides (gametas masculinos). Ao longo da atividade, cada equipe lançava um dado que correspondia ao número de casas a avançar, se respondessem corretamente a problemática; o intuito era a competição para alcançar o destino final, representado pelo óvulo (gameta feminino), contido no ovário. Por último, finalizou-se a aula com a entrega de uma atividade sobre os sistemas reprodutores; foi destinado um momento final para a avaliação da atividade, com espaço para críticas e sugestões. Os resultados foram satisfatórios, pois os alunos se mostraram animados e participativos, demonstrando um bom domínio do tema abordado. Com isso, pode-se perceber a importância da ludicidade com ênfase na gamificação, na apreensão de conteúdos.

Palavras-chave: Gamificação, Sistemas reprodutores, Ensino Fundamental.

¹ Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA, naty.stiblec@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA, deboraalbandrade@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Física da Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA, renamesq@hotmail.com;

⁴ Professor orientador: Doutor, Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA, ricardo_tavares@uvanet.br.