

DA CÉLULA AO CÉREBRO: USO DE JOGOS COMO METODOLOGIA ATIVA EM AULAS DE BIOLOGIA E FILOSOFIA.

Edilaine Moraes de Souza ¹
Gisiane Roberta dos Santos do Couto ²

RESUMO

O uso de jogos como recurso educacional promove o desenvolvimento dos alunos à medida que incentiva o engajamento nas atividades em sala, estimula o raciocínio lógico e do senso crítico. Com base nesses apontamentos, lançamos mão deste recurso como atividade avaliativa nas disciplinas de filosofia e biologia, em turmas de primeiro ano do ensino médio na Escola SESI Firjan de Benfica, Rio de Janeiro, RJ. A proposta dos jogos filosóficos, como metodologia ativa, é possibilitar a criatividade, aprofundamento de ideias, inovação, criação de recurso lúdico e trabalho interdisciplinar (Arte maker, biologia e história) permitindo ao estudante o desenvolvimento de múltiplas habilidades. Os alunos, organizados em grupos de 5 a 6 pessoas, criaram e apresentaram jogos de tabuleiro ou de cartas, com regras definidas e o conteúdo abordado foi: filósofos pré-socráticos e suas archés X mitologia; divindades gregas e contexto histórico. Os jogos de biologia foram desenvolvidos com bases nos conteúdos de citologia e tinham modelo livre, sendo idealizados e construídos em grupos de 5 a 7 alunos. Como resultado, eles apresentaram modelos variados de jogos, cartas, tabuleiro, jogos online, RPG (*role-playing game*), entre outros. A elaboração dos jogos pelos alunos, trouxe autonomia e estimulou a criatividade deles, possibilitando a revisão dos conteúdos e o debate com os grupos de trabalho. A atividade propõe aos estudantes o trabalho em equipe, propiciando a proatividade, melhora na comunicação, fortalecendo os relacionamentos, soluções mais criativas, inspiração, motivação e estimulando a pesquisa por novos referenciais e, como consequência, o poder de reflexão e a capacidade de argumentação. Concluímos que o uso dos jogos como metodologia, aproximam estudantes e professores ampliando suas visões de mundo e intensificando trocas de conhecimentos e experiências. A aula passa a ser uma construção coletiva que resulta em conhecimento mais rico e amplo, trazendo benefícios para todos no processo educativo.

Palavras-chave: Jogos, Aprendizagem, Biologia, Filosofia, Metodologia.

¹ Mestre em ensino de ciências IFRJ Nilópolis, RJ, professora de biologia da Escola SESI Firjan Benfica, Rio de Janeiro, RJ, edilainebiorio@yahoo.com.br;

² Graduada em Fiosofia, UERJ, Rio de Janeiro, RJ, Professora de filosofia da Escola SESI Firjan Benfica, Rio de Janeiro, RJ, gcouto@firjan.com.br;