

ENSINANDO SISTEMA REPRODUTOR ATRAVÉS DE JOGO DE TABULEIRO

CELLY CRISTINA ALVES DO NASCIMENTO SABA ¹

RESUMO

A abordagem dos sistemas reprodutores no ensino médio está contemplada no Currículo Mínimo definido pela Secretaria de Educação do Rio de Janeiro (SEEDUC, 2012). No entanto, o material didático disponível nas escolas não permite a abordagem mais aprofundada e necessária do assunto. O tema é fundamental e de grande interesse dos alunos, pois, com o início de atividade sexual cada vez mais precoce, o assunto faz parte do cotidiano deles. Além disso, apesar da anunciada redução da taxa de gravidez entre adolescentes (MS, 2017), o número de casos de gravidez indesejada em menores de 15 anos ainda é preocupante (MEC, 2017), seja pelos riscos à saúde, seja pela repercussão negativa na vida acadêmica, aumentando as taxas de evasão escolar (SANTOS, 2018). Soma-se que, em adolescentes a prevalência de infecções sexualmente transmissíveis, incluindo HIV, vem aumentando, devido a falta de conhecimento sobre prevenção e transmissão (BRASIL, 2014). Considerando que o ensino de Biologia deve ir além da "memorização de nomes de organismos, sistemas ou processos" (BRASIL, 2000), organizar uma aula dinâmica, utilizando recursos didáticos atrativos, pode contribuir para a aprendizagem significativa dos alunos. Assim, o "Jogo da Reprodução" foi desenvolvido com o objetivo de facilitar a revisão de conceitos sobre os sistemas reprodutores, masculino e feminino. Métodos lúdicos são extremamente importantes para crianças e jovens e, devem estar sempre presentes para facilitar o desenvolvimento intelectual, pois que tornam real a teoria, o que leva ao aumento do conhecimento (PIAGET, 1976). Jogos de tabuleiro no ensino de biologia são recursos facilitadores de ensino-aprendizagem e contribuem para a socialização e cooperação entre alunos e a interação com os professores (SOSSELA & CROCETTI, 2013). O "Jogo da Reprodução" foi desenvolvido para turmas do ensino médio regular, com conhecimento prévio de reprodução humana. É composto por: 1 tabuleiro de lona (40x65cm) com esquemas simbolizando os sistemas reprodutores, masculino e feminino, criado com auxílio do Power point.; 6 peões, produzidos com biscoito colorido, em formato de espermatozoides; 1 dado; 2 conjuntos de 20 cartas com perguntas sobre os sistemas reprodutores masculino e feminino e 10 cartas de sorte ou azar. As regras do Jogo permitem até 5 competidores e 1 juiz. O acerto permite avançar 1 casa e o erro exige recuar 1 casa. Vence o jogador que terminar o percurso primeiro. Antes e após o jogo, um questionário contendo 6 perguntas objetivas, sobre os

órgãos e funções dos sistemas reprodutores masculino e feminino foi aplicado. Junto com o segundo questionário foi solicitada a opinião sobre Jogo e todos ganharam um bombom. O Jogo foi aplicado na turma de 2º ano do Colégio Estadual Elisiário Matta, no município de Maricá/ RJ, durante dois tempos consecutivos de aula de biologia, duração de 100 minutos. Os vinte e dois alunos presentes a aula se distribuíram em cinco grupos, com 4 ou 5 participantes, bastante competitivos. A análise dos questionários pré- e pós- jogo mostrou uma melhora de desempenho para cinco das seis questões, em especial, sobre "armazenamento de espermatozoides" e "produção de testosterona", que apresentaram maior incremento de acertos após o jogo. No entanto, causou estranheza a pergunta sobre "estrutura comum aos sistemas urinário e genital masculino" ter um decréscimo de acertos após o jogo. Quanto à avaliação dos alunos sobre o uso do Jogo, dos 22 alunos apenas 15 responderam e, todos concordaram que o jogo ajudou no esclarecimento de dúvidas e na revisão para a prova. Destacamos algumas respostas interessantes: "O jogo é o aço"; "Sobre o jogo: ótimo para fixar o que foi ensinado em sala"; "Achei o jogo muito divertido"; "Gostei muito do jogo estimula ao aprendizado e achei muito divertido"; "Jogo maravilhoso, aprendemos numa atividade divertida"; "Adorei o jogo, foi muito engraçado e divertido jogar com os meninos. E o bombom foi o melhor". O ensino de Biologia está extremamente compartimentalizado e centrado numa infinidade de nomes e termos. A utilização do jogo de tabuleiro quebrou a monotonia do dia a dia na sala de aula e estimulou a participação dos alunos. O favorecimento a aprendizagem pode ser definido pelo melhor desempenho dos alunos no questionário pós-jogo. O Jogo, além de revisar o conteúdo anteriormente trabalhado em sala, permitiu a construção de uma aula dinâmica e divertida. A competição nos e entre os grupos estimulou o andamento do jogo, bem como as situações de sorte ou azar ao longo da trilha do tabuleiro. Portanto, os objetivos do Jogo foram alcançados, mostrando ser uma metodologia viável e interessante para a abordagem do tema reprodução, tão visado pelos adolescentes. Outro aspecto positivo foi a avaliação dos alunos sobre a utilização do jogo.

Palavras-chave: .

¹, ;