

RELATO DE EXPERIÊNCIA: TRILHA DOS SERES VIVOS

INFORME DE EXPERIENCIA: SENDERO DE SERES VIVOS

IN EXPERIENCE REPORT: TRAIL OF LIVING BEINGS

Apresentação: Relato de Experiência

Ana Kaylane de Carvalho Ferreira¹; Marlúcia da Silva Bezerra Lacerda²

INTRODUÇÃO

A busca por métodos cheios de inovação e interatividade voltados para o ensino levam os discentes a explorarem diversas abordagens pedagógicas, almejando aumentar o engajamento e a compreensão dos alunos. Nessa mesma perspectiva, entendemos também que jogos didáticos contribuem para que os alunos que possuem algum tipo de abstração ou lacuna, possibilitando a aprendizagem mediante jogos e trabalho em grupo.

No contexto deste relato, apresento a experiência da aplicação de um jogo de tabuleiro educativo com o título de “Trilha dos seres vivos” em uma turma de ensino médio, com o objetivo de facilitar a compreensão de conceitos complexos de biologia, em específicos nos conteúdos sobre interação dos seres vivos. Entendemos que a escola é o ambiente ideal para se trabalhar sobre educação ambiental, pois só podemos preservar aquilo que conhecemos, e dentro das salas de aula temos o futuro e é neles que temos que trabalhar com afinco pois ainda estão no seu processo de formação pessoal, é lugar de propor mudanças mediante o cenário atual. Mediante isso novas metodologias devem ser adotadas para trazer dinamicidade ao ensino e estimular os alunos. (Muline, L. S., Gomes, A. G., et al, 2013, p. 184).

O início deste trabalho dar-se na disciplina de Instrumentação para o ensino médio, que tem como propósito a criação de um instrumento didático para alcançar alunos do ensino médio na disciplina de biologia. O jogo “Trilha dos seres vivos” foi elaborado pensando nesse grupo de alunos com o intuito de proporcionar uma aprendizagem mais dinâmica e significativa, e reforçar os conceitos sobre interação entre os seres vivos que está dentro da unidade temática Vida e Evolução. A elaboração deste material didático foi no decorrer da disciplina de

¹ Licencianda em Ciências biológicas, Instituto Federal do Piauí (IFPI), catce.20211111bio0017@ifpi.edu.br

² Professora Mestre e Doutora em ciência animal, Instituto Federal do Piauí (IFPI), marlucia.lacerda@ifpi.edu.br

instrumentação que contou com 3 etapas: Construção, testagem e aplicação na escola. A aplicação do instrumento de ensino foi realizada dia 21/08/24 pela manhã na Unidade escolar Barão de Gurguéia, que se localiza na rua Rui Barbosa, 168 – Centro (Sul) de Teresina – PI, onde se tem turmas do ensino médio. Foi cedido pela escola uma sala de aula para a aplicação de todos os materiais didáticos produzidos pelos futuros discentes.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Um dos propósitos na construção do tabuleiro é buscar alternativas fáceis para um docente que não tem muitos recursos disponíveis dentro da escola. Esperamos que o jogo contribua de forma significativa para a aprendizagem dos discentes. Jogos didáticos ajudam a ampliar a exploração do conhecimento, aprimorar a habilidade em resolução de problemas, estimulando os alunos através da dinamicidade, é um importante recurso para docente pois mediante tudo isso ainda é um método de atender as características dos adolescentes. (Campos, L. M. L., Borloto, T. M., et al. 2003, p.48).

Em exemplo podemos citar o dado, foi-se usado tanto na testagem quando na aplicação dentro da escola, um aplicativo de dados virtuais “Dados 3D”, disponível para Android e IOS, que funciona de forma Offline e pode ser aberto em qualquer lugar a qualquer hora. A trilha dos seres vivos é um material ideal para abordar temas da biodiversidade, zoologia e ecologia, este material foi todo adaptado para atender as necessidades do público do ensino médio na disciplina de Biologia, facilitando o processo de ensino-aprendizagem e contribuindo para a erradicação da abstração dos temas abordados na disciplina.



Figura 01: O jogo didático “Trilha dos seres vivos”.



Fonte: Autoria própria, 2024.

O jogo conta com um tabuleiro, pinos e cartas de apoio. O objetivo é percorrer a trilha, avançado conforme o aluno for acertando as perguntas das cartas de apoio, o jogador que chegar primeiro vence. Cada participante vai escolher um pino, azul ou vermelho, que devem ser posicionados no local de partida, após decidirem quem começa o jogo, o primeiro participante deve clicar no dado no aplicativo, que deve estar aberto no celular do mediador, o número indicado pelo dado é o número de casa que o jogador vai avançar, porém ele só pode avançar quando a pergunta da carta de apoio for lida e respondida corretamente. Essa dinâmica deve ser seguida até alguém chegar no ponto de partida, caso algum jogador caia na casa “?”, uma carta misteriosa deve ser retirada do seu baralho e a sua consequência deverá ser seguida pelo jogador.

Figura 03: O jogo didático “Trilha dos seres vivos” sendo aplicado com os alunos.



Fonte: Autoria própria, 2024.

CONCLUSÕES

Mediante, as narrativas dos autores trazidas neste trabalho, e a observação da interação dos alunos no momento da aplicação do material didático nos mostra a tremenda relevância do uso dos materiais didáticos para o ensino de Biologia. A competição, o engajamento e o trabalho em equipe pelos alunos ao jogarem nos mostra como o uso de jogos de tabuleiro podem contribuir para uma aprendizagem significativa. A produção de material didático auxilia na melhoria na qualidade do ensino de biologia, além de ensinar ao docente como selecionar materiais didáticos para determinados tipos de conteúdos, estimula a prática experimental de forma segura e eficaz, além de incentivar a prática docente.

O jogo de tabuleiro pode ser adaptado segundo as necessidades dos alunos e do professor. Ademais podemos compreender que jogos didáticos poderiam estar mais presentes em sala de aula, associado a outras metodologias educativas. Juntar o cognitivo com o lúdico pode proporcionar uma aprendizagem significativa para esses alunos, além de contribuir para o fim de abstrações, possibilita que os alunos usem o raciocínio, que trabalhem em equipe, e que desenvolva o poder de argumentação, além de usarem seus conhecimentos prévios, findando numa aprendizagem sólida e significativa. Conseguimos observar na aplicação na escola que sim, há a retenção do conhecimento, além dos alunos buscarem relembrar seus conhecimentos prévios, aprendendo com um clima de alegria e competição.

REFERÊNCIAS

MULINE, Leonardo Salvalaio et al. Jogo da “trilha ecológica capixaba”: uma proposta pedagógica para o ensino de ciências e a educação ambiental através da ludicidade. Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia, v. 6, n. 2, 2013.

ROSSO, SERGIO.; CARNEVALLE, MAÍRA ROSA.; LOPES.S. **Ciências da natureza, Lopes e Rosso. 1º edição.** Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904: Editora Moderna, 2020. https://pnld.moderna.com.br/wp-content/uploads/2021/05/Livro_lopes-rosso_evo_uni.pdf

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi et al. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 47, p. 47-60, 2003.