

CRIAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS PARA O ENSINO MÉDIO.

Andréia L. Basilio*, Fernando Canova

Resumo

Incentivar o aluno a buscar novos conhecimentos é dever de todos. Nosso objetivo foi elaborar um jogo de cartas com temática nas ciências biológicas, disponibilizando dessa forma uma ferramenta motivadora para transmitir os conceitos.

Palavras-chave:

Material didático, Gamificação, Ensino - Aprendizagem

Introdução

Uma das grandes preocupações entre professores é a de promover o emprego de metodologias que estejam comprometidas com uma aprendizagem que proporcione apreensão do conteúdo de forma mais eficaz e significativa (MOREIRA, 2006). Os recursos didáticos vêm mostrando elementos essenciais para o processo de ensino-aprendizagem, são ferramentas que viabilizam a construção do conhecimento. Essas ferramentas, quando bem elaboradas e utilizadas, contribuem para a construção do conhecimento dos alunos. O material didático pode ser definido amplamente com produtos pedagógicos utilizados na educação, e especificamente, com material instrucional que se elabora com finalidade didática. O jogo didático vem trazendo resultados satisfatórios no processo de aprendizagem (BANDEIRA, 2012). Konrath et al. (2005) defende que os recursos podem e devem ser inseridos na educação de forma que possam enriquecer o processo de ensino –aprendizagem. O jogo quando é bem planejado é um recurso pedagógico eficiente obtendo toda atenção do aluno. Dessa forma, os objetivos deste trabalho são criação de material didático de Ciências Biológica na forma de um jogo de baralho voltado para o ensino médio.

Resultados e Discussão

A elaboração do material foi realizada no programa Corel Draw e Photoshop, onde as cartas foram diagramadas e padronizadas. Este jogo tem como finalidade trazer aprendizagem ao mesmo tempo divertimento. O jogo é uma batalha de cartas, ao estilo "Magic the gathering" ou "Yu Gi Oh" onde o adversário que tiver a carta com maior poder ganha a partida.

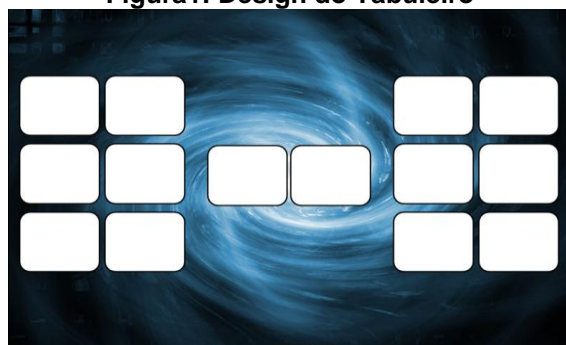
Como a proposta deste trabalho é a elaboração de um jogo de cartas com os temas que são tratados na Biologia, foram elaboradas cartas com os seguintes temas: Paleontologia, Genética, Embriologia, Anatomia, Botânica, Microbiologia, Biologia marinha, Citologia, Ecologia, Etologia e Fisiologia (figura1).

Figura1: Design das cartas do jogo



Exemplo de cartas que compõem o jogo, ao final serão produzidas 56 cartas e regras para duas formas de jogo, com ou sem tabuleiro.

Figura1: Design do Tabuleiro



Conclusões

Este material ainda se encontra em fase de produção, no entanto, acreditamos que após sua finalização, será uma importante ferramenta de ensino e aprendizagem na área das ciências biológicas, podendo favorecer a motivação, o raciocínio, a argumentação a interação dos alunos entre os professores.

Agradecimentos

Os autores agradecem a Universidade Mogi das Cruzes (UMC) por todo apoio.

BANDEIRA, Denise. Material didático: conceito, classificação geral e aspectos da elaboração. In: PIRES, C.L. A elaboração de material didáticos no contexto da educação a distância. Caderno do IL, Porto Alegre, n.º 44, junho de 2012. p. 165-184

KONRATH, M .L. P.; FALKEMBACH, G.A.M.; TAROUCO, L.M.R. Utilização de jogos na sala de aula: Aprendendo através de atividades digitais. Novas tecnologias na educação- CINTED-URFGS, v.3, n.1 ,2005

MOREIRA, M. A. A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação em sala de aula. Brasília: Editora UNB, 2006