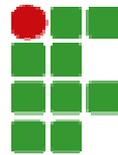




Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

## JOGO DIDÁTICO COMO FORMA DE ASSIMILAÇÃO E APROPRIAÇÃO NA DISCIPLINA DE HISTOLOGIA EM ENSINO SUPERIOR DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS NO SUL DE MINAS

Eixo Temático: **CURRÍCULO, METODOLOGIA E PRÁTICAS DE ENSINO.**

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Carla Cristina Barbosa Dias<sup>1</sup>  
Geórgia Modé Magalhães<sup>2</sup>

Todo o texto deve ser redigido em arquivo Word fonte Times New Roman, tamanho 12, com espaçamento entre linhas simples e alinhamento justificado. Mínimo de 6000 caracteres e máximo de 9000 caracteres, com espaços em sua totalidade (incluindo as referências). O trabalho que exceder os caracteres não serão aceitos.

### RESUMO

Constantemente novas práticas de ensino permitem que docentes, de uma forma dinâmica e didática, repassem a matéria que será melhor fixada pelos discentes. Os jogos são formas que atraem atenção dos alunos, não apenas no ensino fundamental ou ensino médio, todavia também no ensino superior, quebrando a forma monótona e engessada comumente utilizada pelos docentes. Logo, este trabalho teve como objetivo facilitar a fixação de conteúdo através de um jogo.

**Palavras-chave:** Metodologia Ativa. Biologia. Tecido Epitelial. Ensino em Histologia. Jogo didático.

### 1 INTRODUÇÃO

Notoriamente, as atividades lúdicas, como as brincadeiras, os brinquedos e os jogos, são reconhecidos pela sociedade como meio de fornecer ao indivíduo um ambiente agradável, motivador, prazeroso, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades (PEDROSO, 2009).

Aulas dinâmicas e mais bem elaboradas trazem consigo um retorno significativo logo que o professor se propõe a inovar em seu modo de ensinar (FIALHO, 2008). Com o fácil acesso à internet atualmente, os alunos dessa nova geração dificilmente ficam concentrados em uma aula tradicional (DIAS, 2019).

Outra importante vantagem, no uso de atividades lúdicas, é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente na aula. Acrescenta-se a isso o auxílio do caráter lúdico no desenvolvimento da cooperação, da socialização, das relações afetivas e a possibilidade de utilizar jogos didáticos de modo a auxiliar os alunos na construção do conhecimento em qualquer área (PEDROSO, 2009).

Neste contexto, a capacidade de acesso às mais diversas informações cresceu,

<sup>1</sup>Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas. Instituto Federal do Sul de Minas Gerais, Muzambinho.

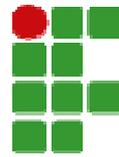
<sup>2</sup>Docente no Instituto Federal do Sul de Minas Gerais, Muzambinho.



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

concretizando uma mudança de paradigma junto aos novos processos para aquisição de conhecimento (MORATORI, 2003). O uso de ferramentas didáticas fazem com que o momento de aprendizado seja algo prazeroso, surtindo assim maior efeito na assimilação (VENTURA, 2016).

Objetivou-se com este trabalho encontrar uma forma didática para facilitar a assimilação do conteúdo da disciplina de histologia para discentes de ensino superior do quarto período em Licenciatura em Ciências Biológicas no Sul de Minas Gerais, por meio da metodologia ativa na utilização de um jogo de cartas produzido manualmente e de fácil reprodução.

## 2 MATERIAL E MÉTODOS.

A prática foi realizada com materiais de fácil acesso e baixo custo para reprodução, utilizou-se uma cartolina e duas folhas sulfite, estes foram cortados em 30 (trinta) pequenos retângulos, ficando 15 (quinze) cartolinas e 15 (quinze) folhas sulfite, e logo após colados uma cartolina em uma folha sulfite para não transparecer o que foi escrito.

Em 3 (três) retângulos, foram descritos os tipos de classificação do tecido epitelial: colunar, cúbico ou pavimentoso. Em outros 3 (três) retângulos, foram descritos os números de camadas: simples, estratificado ou pseudoestratificado. Por fim, nos 9 (nove) retângulos foram descritas as localizações dos determinados tipos de tecido. As habilidades a serem desenvolvidas foram relacionar a classificação com seu número de camadas e ainda sua localização, por exemplo, pavimentoso (classificação), simples (número de camadas) e endotélio e mesotélio (localização). As cartas foram embaralhadas, depois dividiu-se a turma em 4 (quatro) grupos, cada grupo recebeu três cartas. Para iniciar, um dos grupos foi sorteado e cada um dos grupos tinha seu representante, este iria segurar as cartas, comprar e descartar no monte para melhor ficar organizado, porém todos do grupo poderiam opinar e ajudar o líder.

As trincas possíveis, levando à ordem: classificação, número de camadas e localização. São:

- Pavimentoso; Simples; Endotélio e mesotélio;
- Pavimentoso; Estratificado; Boca, vagina e esôfago;
- Pavimentoso; Pseudoestratificado; Não há localização;
- Cúbico; Simples; Parede externa do ovário;
- Cúbico; Estratificado; Ductos excretorios;
- Cúbico; Pseudoestratificado; Não há localização;
- Colunar; Simples; Intestino;
- Colunar; Estratificado; Conjuntiva ocular;
- Colunar; Pseudoestratificado; Revestimento da traqueia e brônquios.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

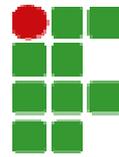
O vencedor deu-se ao grupo que formou uma trinca primeiro corretamente, o jogo teve duração de mais ou menos 40 minutos e o objetivo teve êxito, o primeiro grupo que se arriscou a terminar foi o vencedor pois estava de acordo com o esperado. A turma



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

mostrou-se empenhada e o trabalho de equipe foi essencial para a realização. No mais, um resultado satisfatório.

## CONCLUSÕES

Levando em conta que a aula sobre o assunto já teria sido aplicada, o resultado satisfatório dos alunos nos mostra que foi uma ótima forma de complementar e também analisar se a aula dada foi eficiente. Os jogos mostram ainda uma ótima forma de entreter os alunos ao mesmo tempo que ensina e instiga o trabalho em equipe.

## REFERÊNCIAS

DIAS, C. C. B. RODRIGUES, Elysa M.*et al.* **INTERVENÇÃO DO PIBID BIOLOGIA - JOGO BINGO DA VIDA.** In: III Congresso Nacional de Educação, Poços de Caldas, *anais* 2019. Disponível em: <<http://educacaopocos.com.br/Anais/Anais2019/106.%20INTERVEN%C3%87%C3%83O%20DO%20PIBID%20BIOLOGIA%20-226%20JOGO%20BINGO%20DA%20VIDA.pdf>>.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos didáticos como ferramenta de ensino.** In: VIII Congresso Nacional de Educação / III Congresso Ibero-Americano sobre Violência nas Escolas, PUCPR, 2008.

MARATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Universidade Federal do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2003.

PEDROSO, Carla Vargas. **JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA BASEADA EM MÓDULO DIDÁTICO.** UFSM IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE e III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia., 2009

VENTURA, J. P. ; RAMANHOLE, S. K. S. ; MOULIN, M. M. **A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO MÉTODO FACILITADOR DE APRENDIZAGEM** disponível em:<[http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC\\_2016/anais/arquivos/0739\\_1418\\_01.pdf](http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2016/anais/arquivos/0739_1418_01.pdf)>, 2016.