



Poços de Caldas

# 3º Congresso Nacional de Educação

EIXO TEMÁTICO: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino

FORMA DE APRESENTAÇÃO: Relato de vivência

## CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO DE HISTOLOGIA COM ÊNFASE EM CITOLOGIA PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

Bruna Ellys Pereira Marcolino<sup>1</sup>

Pâmela de Farias Rodrigues<sup>2</sup>

Monique Dias Benedette<sup>3</sup>

Rodrigo Rocha Batista□

Ingridy Simone Ribeiro□

**Resumo:** A disciplina de histologia e citologia é difícil de ser trabalhada apenas de forma teórica. Para se obter um bom resultado, é necessário a visualização do conteúdo. O trabalho visou complementar de forma lúdica e prática os conceitos que foram abordados em sala de aula além de revisar conteúdos que são cobrados nos vestibulares. O uso de jogos mostrou-se uma excelente ferramenta para despertar o interesse entre os alunos, além de integrar relações interpessoais entre os mesmos e os professores. A utilização de recursos didáticos não convencionais potencializa o desenvolvimento de diversas competências do aprendiz. Foi possível concluir que o público jovem para o qual foi desenvolvida a atividade é extremamente competitivo e induzidos a isso prepararam-se estudando sobre o tema, o que possibilitou um resultado positivo, e a participação eficiente de grande parte dos discentes.

**Palavras Chave:** lúdico; Metodologia; Práticas pedagógicas.

### INTRODUÇÃO

Dentre os aspectos do aluno do século XXI, muitos dos problemas que são observados em sala de aula são decorrentes da concepção do nosso sistema educacional, pensado para um tipo de aluno que não está atualmente nas carteiras escolares. Há uma pré-concepção de que a aprendizagem deve ser padronizada, porém seguir um padrão em um meio que está em constante modificação dificulta essa tarefa.

Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado; promovem a construção de autoconfiança e estimulam a motivação, um método que possibilita a prática daquilo que está sendo aprendido, conferindo destreza e competência (Fernandes, 1995).

Ao aluno deve ser dado o direito de aprender, não mecânico, repetitivo e de fazer por fazer. Muito menos um aprender que se esvazia em brincadeiras. Mais sim um aprender significativo, ao qual o aluno participe raciocinando, compreendendo, reelaborando o saber historicamente produzido e superando assim, sua visão ingênua, fragmentada e parcial da realidade (Fiorentini e Miorim, 2004). Cada indivíduo não é dotado de um mesmo conjunto de competências, e conseqüentemente, nem todos



Poços de Caldas

# 3º Congresso Nacional de Educação

aprendem da mesma forma (Gardner, 1985).

As atividades lúdicas são desafiadoras e permitem conquistar melhores níveis de realização. “Brincar” ajuda a aprender, a manter o bom humor, melhora a autoestima e fortalece a segurança, o equilíbrio e o respeito por si mesmo pelos outros, (Melo e Santiago, 2015).

Este trabalho é um relato de vivência no qual, por meio da disciplina de práticas pedagógicas enquanto componentes curriculares (PCC), objetivou-se criar uma metodologia ativa utilizando um jogo lúdico para o ensino de histologia e citologia.

## MATERIAIS E MÉTODOS

Para confecção do material e realização da dinâmica foram utilizados: folhas de papel cartão em diferentes cores (para as cartas e para o recorte das células); EVA (recorte dos núcleos); papel contact (para a gordura dos adipócitos); papel seda (para encapar o isopor); isopor médio (para constituir a base); palitinhos de dente (como haste para os nomes das estruturas); impressão (nomes das estruturas e perguntas); cola; tesoura; pincel; canetinha; barbante (fibras); dois pacotes de bala; duas caixinhas de bis.

O presente trabalho foi realizado com estudantes do terceiro ano do curso técnico em informática integrado ao ensino médio do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, somando em média 60 alunos. A dinâmica foi aplicada em dois dias consecutivos, sendo cada dia para uma turma respectivamente. Dentre as salas, os alunos se dividiram em grupos de cinco pessoas em média, que receberam uma letra para identificação dos componentes, sendo A, B, C, D, E ou F, de forma que um grupo competisse com o outro e os grupos vencedores entre si pela premiação final (caixinha de bis).

As perguntas utilizadas no jogo foram embasadas na apostila de conteúdo histológico e citológico, com explicações sobre o tema proposto, ilustrações e as regras do “jogo”, que lhes foram enviadas por e-mail. Dentre estas, haviam questões abertas, de múltipla escolha, e para completar no material didático a estrutura que correspondia a questão.

Os participantes foram dispostos paralelamente em duas filas (direita e esquerda, grupo A e B, por exemplo), ao meio havia uma campainha e na mesa o material. O jogo foi desenvolvido no modelo “passa ou repassa”. A cada acerto, o estudante recebeu balas como recompensa, além dos pontos para a sua equipe. Ao final de vinte minutos, a equipe com mais pontos foi considerada vencedora. Entre todas as equipes, após a disputa por duplas, a que somou maior número de pontos, recebeu uma caixa de Bis.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi possível constatar que cerca de 80% dos alunos sabiam do que se tratava a dinâmica. Os grupos foram escolhidos entre eles por afinidade e observou-se que aqueles que mais se destacaram foram os grupos os quais todos os alunos haviam lido a apostila, sabiam as regras do jogo e estavam comprometidos, somando 20%. Em outros grupos alguns dos integrantes haviam lido e outros não, cerca de 40% dos participantes. 20% não sabiam sobre o tema e nem sobre a dinâmica, mostrando-se desinteressados no



Poços de Caldas

# 3º Congresso Nacional de Educação

início, o que mudou ao longo da dinâmica.

Instigados pela competição, os alunos se esforçaram bastante para responder as perguntas corretamente. Foi possível observar a empolgação em receber do aluno ao receber a recompensa. A utilização de metodologias em instituições de ensino nas quais a competição é induzida é bastante controversa, tendo aspectos positivos e negativos. Segundo Verhoeff (1997), um cenário de competição bem planejado desafia seus participantes a darem o seu melhor, impulsionando a motivação e aprendizagem. Neste contexto a utilização da recompensa foi uma estratégia usada como meio de estimular o aluno e alcançar um resultado que se esperava dele, e assim foi possível conseguir com que todos participassem ativamente do que lhes foi proposto.

Grande parte da motivação dos alunos veio também pela proposta de revisão para o vestibular que se aproxima sendo que estão cursando o terceiro ano do ensino médio e o próximo passo para a maioria é a busca de uma vaga em uma universidade. Há uma série de dilemas relacionados a vida do vestibulando, o levando a um estado de estresse e ansiedade. O ensino fundamental e médio brasileiro tem como função a preparação do aluno para o vestibular (Freitas, 2016), o que nem sempre é o suficiente para uma aprovação. Por esse motivo, a aplicação da dinâmica foi eficaz, pois não houve cobrança, os alunos foram estimulados e não forçados, a responsabilidade e a iniciativa partiu de cada um, sendo um método de aprendizagem prazeroso.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível concluir que o professor como mediador do processo de ensino e aprendizagem cabe a ele inovar e melhorar seus métodos de forma que o ensino seja eficaz e prazeroso para ambos os envolvidos. Com isto, a participação do futuro professor faz-se fundamental para o enriquecimento de sua formação, vivenciando e criando metodologias que contribuam para seu crescimento e melhoria como profissional neste cenário contemporâneo que exige tanto das escolas quanto dos professores. Além disso, atividades práticas devem ser introduzidas ao ambiente escolar sempre que possível. É necessário aproveitar a energia e disposição dos alunos, visando sempre aproveitamento dos discentes com destreza, levando em conta o aprimoramento de ambos os envolvidos.

Por conseguinte, a introdução das práticas pedagógicas junto aos alunos complementou o processo de ensino aprendizagem de ambos os lados, promovendo um alicerce que trazem bons resultados para todo âmbito educacional.

## REFERÊNCIAS

- FERNANDES, L. D.; et al. **Jogos no Computador e a Formação de Recursos Humanos na Hindústria**. IV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Anais. Florianópolis: SBC-UFSC, 1995.
- FIORENTINI, D.; MIORIM, M. A. **Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no ensino da matemática**. Publicado no boletim SBEM-SP, ano 4 – nº 7.
- FREITAS, Ana. **Como a pressão pré-vestibular afetas estudantes, fisicamente e psicologicamente**. Jornal Nexo online, São paulo: 03 de Novembro de 2016.



Poços de Caldas

# 3º Congresso Nacional de Educação

Disponível em: <<http://www.nexjournal.com.br/>> Acesso em: 19 de Junho de 2018.

GARDNER, Howard. **Estruturas da mente: a Teoria das Múltiplas Inteligências**. Porto Alegre: Artes Médicas, c/994. Publicado originalmente em inglês com o título: **The frames of the mind: the Theory of Multiple Intelligences**, em 1983.

MELO, M. E.; SANTIAGO, V. L. **O Lúdico como Instrumento no Ensino Médio: um estudo das representações sociais dos professores**. 2015. 17 f. Trabalho apresentado no XII congresso nacional de educação – EDUCERE.

VERHOEFF, T. **The Role of Competitions in Education**. In Proceedings of the Future Word Education for the 21<sup>st</sup> Century Conference and Exhibition, 1997.