

BIOQUÍMICA: O ENSINO DE AMINOÁCIDOS POR MEIO DO JOGO “AMINO BINGO”

Juliana A. Rodrigues*¹, Gabriel D. E. da Silva ², Larissa O. Santos³, Camila B. Lopes⁴

1. Estudante de nível médio do curso Técnico em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – Câmpus Ji-Paraná - IFRO; *email: juliana2013ifro@gmail.com
2. Estudante de nível médio do curso Técnico em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – Câmpus Ji-Paraná – IFRO
3. Estudante de nível médio do curso Técnico em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – Câmpus Ji-Paraná – IFRO
4. Professora de Ensino Básico Técnico e Tecnológico de Química, IFRO, Câmpus Ji-Paraná.

Palavras Chave: *Ensino, Jogo, aminoácidos.*

Introdução

O ensino da Bioquímica em função da grande diversidade de conhecimentos teórico como aminoácidos e proteínas, quase sempre é desenvolvido por meio de um processo de transmissão-recepção, onde muitas das vezes promove uma aprendizagem sem motivação por parte dos alunos. Diante dessas circunstâncias o jogo didático ou pedagógico utilizado como um recurso para preencher lacunas no processo de aprendizagem do aluno, tem sua importância justificada no ambiente escolar pela sua capacidade de impulsionar à motivação interna, o raciocínio, a argumentação e a interação entre os alunos e os professores (MARCIANO *et al.*, 2010).

O presente trabalho objetivou discutir o conhecimento dos alunos do ensino médio em relação a aminoácidos antes e após a aplicação do jogo como ferramenta de aprendizagem.

Resultados e Discussão

O presente trabalho foi realizado em três etapas, iniciando-se com a elaboração do material lúdico que apresentava estrutura semelhante a um bingo. Para seu desenvolvimento foram confeccionadas cartelas que continham o nome e a estruturas dos vinte principais aminoácidos destacando a cadeia lateral de cada um.

A segunda parte da pesquisa consistiu-se na aplicação do jogo didático em uma turma do terceiro ano do ensino médio regular de uma escola da rede estadual no município de Ji-Paraná-RO. No momento que o jogo foi apresentado à turma houve uma introdução teórica sobre o conteúdo. Nessa apresentação buscou-se inicialmente trazer os conhecimentos pregressos dos educandos além de introduzir os conceitos relativos aos aminoácidos.

A terceira e última parte do projeto foi mensurar a eficácia do jogo didático no processo de ensino-aprendizagem dos conceitos bioquímicos, no caso, os aminoácidos. Para isso, utilizou-se de questionários, aplicados em dois momentos: antes da introdução teórica e prática do jogo e um após a execução da atividade.

No questionário prévio, 52% dos discentes afirmaram não saber do que se tratavam os aminoácidos, esse dado pode ser reforçado pelo fato de ao se requisitar que os mesmos definissem o conceito de aminoácido a proporção de respostas incorretas se manteve idêntica, além de mais 33% que deixaram o campo em branco.

Após o jogo verificou-se a melhora do desempenho dos educandos, pois 70% afirmaram saber o que era um aminoácido, e quando foram solicitados para definir e citar alguns aminoácidos, 85% da turma apresentou uma resposta coerente.

Também foi possível observar, conforme o gráfico 1 abaixo, que 78% dos entrevistados afirmaram que o jogo teve influência sobre o seu aprendizado.

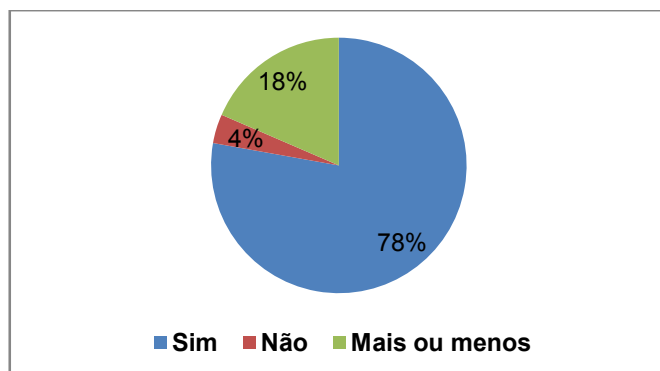


Gráfico 1: O jogo didático influenciou no seu aprendizado sobre aminoácidos?

Além disso, 96% dos alunos afirmaram que a aula se tornou mais divertida devido ao uso do material lúdico. Os dados apresentados demonstram a eficácia da utilização do jogo didático no processo de ensino- aprendizagem, atraindo o interesse do aluno pelos conteúdos de bioquímica e os auxiliando na aquisição de conhecimento.

Conclusões

Atividades lúdicas como o “AMINO BINGO” é uma proposta pedagógica que propicia situações de aprendizagem significativas aos estudantes. O desempenho educativo do jogo foi facilmente observado durante sua aplicação ao verificar o favorecimento da aquisição de conhecimento em clima de alegria e prazer. Cabe ressaltar que os jogos pedagógicos não são substitutos de outros métodos de ensino, eles são apenas um recurso didático motivador da aprendizagem.

Agradecimentos

Ao IFRO - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia.

Referências bibliográficas.

MARCIANO, E. P. BRITO, L. C. C.SOUSA, R. M. CARNEIRO, G. M. B.TAVARES, S. M. N. **Construindo com funções: jogo didático para o ensino de química orgânica no ensino-médio.** Disponível em: www.xveneq2010.unb.br/resumos/R1227-1.pdf. Acesso em: 01 de jan.2016.