

O USO DO JOGO LÚDICO COM TEMÁTICA AMBIENTAL NO ENSINO DE BIOLOGIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Eduardo Junior Da Conceicao¹, Polyana Souto da Silva¹, Fábio Souto da Silva²,
João Rafael Santos Camelo³, Kaoru Okada⁴

¹ Universidade Católica de Pernambuco;

² Instituto Federal de Pernambuco;

³ Universidade Federal de Pernambuco;

⁴ Professora da Universidade Católica de Pernambuco.

juniorconceicao32@gmail.com

Resumo

O presente relato descreve a experiência vivenciada com atividades lúdicas no ano de 2016 com uma turma de educação ambiental e duas do ensino médio do 1º ano da ETEASD localizada no bairro do Recife abordando através dos jogos didáticos o conteúdo de arboviroses usando o jogo didático como ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem por favorecer a construção do conhecimento ao aluno. Assim, o objetivo deste trabalho foi explorar o potencial didático que a utilização dos jogos tem como alternativa para o melhoramento do processo de ensino-aprendizagem no ensino da educação ambiental a partir de um relato de experiência. Este estudo foi realizado através de observação e aplicação de questionários contendo questões objetivas em um pré e pós-teste. Os resultados nos revelam que um número significativo de alunos teve estatisticamente uma melhora na sua assimilação do conteúdo, confirmando que o jogo lúdico, se mostra como uma ferramenta altamente relevante na prática de ensino de biologia.

Palavras-chave: Científico; Inovação; Metodologia; Pedagógico.

Introdução

A educação ambiental assume a posição de promover conhecimento dos problemas ligados ao ambiente, vinculando-os a uma visão global; preconiza, também, a ação educativa permanente, através da qual a comunidade toma consciência de sua realidade global, do tipo de relações que os homens mantêm entre si e com a natureza, dos problemas derivados dessas relações e de suas causas profundas.

Tendo em vista isto, em sala de aula foi trabalhada a temática das arboviroses, mais especificamente as doenças conduzidas por insetos como o *Aedes aegypti*, que é o principal responsável pela transmissão da dengue, febre Chikungunya e Zika.

Sendo assim, a conscientização dos alunos é um fator necessário para a solução desta problemática que afeta toda a população, pois cada aluno deve entender seu papel de cidadão atuante em relação aos problemas ambientais e buscar as soluções cabíveis, especialmente neste caso em que a população é o elemento primordial para a prevenção de novos casos.

O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como um estímulo na construção do conhecimento e na progressão das diferentes habilidades, além disso é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance dos objetivos institucionais. (LONGO, 2012).

De acordo com as orientações curriculares nacionais para o ensino médio (PCN) a utilização de jogos nas aulas de biologia favorece o desenvolvimento de várias aptidões como: comunicação, relações interpessoais, liderança e trabalho em equipe. Portanto, o jogo pode estimular a criatividade dos alunos e oferecer estímulo e ambiente propícios que auxiliem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos mesmos. (BRASIL, 2006).

Portanto, objetivou-se neste trabalho explorar o potencial didático que a utilização dos jogos tem como alternativa para o melhoramento do processo de ensino-aprendizagem no ensino da educação ambiental a partir de um relato de experiência.

Metodologia

O presente trabalho se trata do desenvolvimento e aplicação de um jogo lúdico, feito com alunos do curso técnicos do meio ambiente, supervisionado pelos alunos estagiários do curso de Biologia e aplicado durante a Semana do Meio Ambiente em turmas do ensino médio da escola técnica estadual ETEASD localizada no bairro do Recife. Essa pesquisa foi efetivada

através de observações a partir do desenvolvimento do jogo didático e de cada atividade realizada em sala de aula.

O jogo foi produzido para ser utilizado com alunos que cursam o 1º ano do Ensino Médio, ou com séries em que os professores estiverem trabalhando temas relacionados à saúde pública. Ele é composto por 01 tabuleiro, 02 dados, 02 peões, 30 cartas com questões que variam a dificuldade entre fácil, médio a difícil e 16 questionários pré-teste 08 e pós-teste sobre a transmissão, sintomas e profilaxia das arboviroses em questão.

Com a criação de um tabuleiro sobre as arboviroses, o trabalho envolveu tanto os estudantes do curso quanto os professores, seguindo as respectivas etapas: criação dos questionários com o conhecimento prévio dos alunos acerca da temática aplicado no 1º ano do ensino médio, em seguida – tabulação dos dados obtidos, no segundo momento uma palestra sobre arboviroses e explicação das regras do jogo então a aplicação do jogo lúdico.

Além disso, antes e após o jogo foram aplicados os questionários pré e pós-testes com as mesmas perguntas, identificando se com a aplicação do jogo lúdico houve uma mudança significativa na assimilação do conteúdo abordado.

Cada equipe, formada por 2 a 4 alunos, recebe um dado e peão e jogam com uma outra equipe em um tabuleiro. As equipes começam na primeira casa, e os jogadores lançam o dado para ver quem tira o número maior, quem conseguir inicia a partida, lançando novamente o dado. O número que sair no dado será a quantidade de casas que o jogador deverá avançar o peão de sua equipe. Se o peão cair em uma casa que contém uma pergunta, ele deve respondê-la. Respondendo corretamente, avança as casas indicadas, se não, permanece onde está. Algumas casas também indicam que o jogador deverá avançar ou voltar algumas casas. Sempre que parar em uma casa, o aluno terá que ler o que está escrito em voz alta para que todos compartilhem daquela informação. Vence aquela equipe que chegar à última casa primeiro.

Resultados e discussões

A faixa etária da amostra varia entre 13 a 17 anos, sendo que grande parte está inserida nas idades entre 14 e 15 anos. A maioria pertencente ao sexo masculino, com um total de 51% da Turma A e 74% na Turma B, respectivamente de 23 e 33 alunos.

Como resultado da pesquisa empregada com a aplicação dos jogos lúdicos, constatou-se uma taxa de acerto de 58% de um total de 89 alunos, pois tinham um conhecimento prévio do

tema, mas não tão consolidado, contudo, no pós-teste, foi comprovada uma maior assimilação deste conhecimento, mostrando-se aparente nos resultados, que apresentaram valores expressivamente maiores que os anteriores, com 91% na taxa de acerto.

De acordo com os Parâmetro Curriculares Nacionais (PCN), os jogos lúdicos são uma relevante ferramenta de auxílio ao docente, contribuindo-lhe para uma melhor aprendizagem.

Por ser uma metodologia nova, os alunos encararam o jogo de forma competitiva, o que é normal na idade, portanto é importante frisar que o objetivo do jogo lúdico não é acerbir competição, mas sim de proporcionar os alunos um modo de tornar a aula dinâmica.

O professor deve estar atento para não permitir que o jogo lúdico torne-se apenas um momento de descontração, tão pouco que perca o objetivo do jogo e permaneça metódico, sendo assim, ao criar-se um jogo para utilizar para o conteúdo escolar, é importante visar não apenas o desenvolvimento didático do aluno, mas também que ainda seja prazeroso.

Sendo assim, o jogo ganha espaço como uma ferramenta de suporte para aprendizagem à medida que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor do ensino.

Conclusão

Após a análise comparativa dos questionários pré e pós-teste, foi possível verificar a contribuição dos jogos no ensino de biologia, os resultados obtidos aliados a observações possibilitaram a constatação da importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem de biologia, facilitando também ao educador a função de transmitir o conteúdo estudado.

Portanto, se faz necessário didáticas diferenciadas para chamar a atenção dos estudantes para determinados assuntos, aqui exemplificado o assunto com temáticas ambientais. Dito isso, no geral, o jogo mostrou-se adequado em relação aos aspectos visuais, ao conteúdo abordado e à clareza das regras e ao tempo de duração, além de proporcionar melhora na aprendizagem.

Referências

BRASIL. (2000). **PCN Ensino Médio: orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais – Bases Legais**. Brasília: Ministério da Educação (MEC), Secretaria de Educação Média e Tecnologia (Semtec).

LONGO, V.C.C. **Vamos Jogar? Jogos como Recursos Didáticos no Ensino de Ciências e Biologia**, 2012.