

INSERÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DO TEMA 'FLOR' NO CONTEÚDO DE BOTÂNICA

Thaynara Fontenele de Oliveira (Universidade Federal do Piauí - UFPI/ CMRV) Email: thaynarafontenele@outlook.com

Maria de Jesus Miranda Nunes (Universidade Federal do Piauí - UFPI/ CMRV) Email: duiz1000@hotmail.com

Gilmara Santos de Araujo (Universidade Federal do Piauí - UFPI/ CMRV) Email: gillmarapretty@hotmail.com

Ruanna Thaimires Brandão Souza (Universidade Federal do Piauí - UFPI/ CMRV) Email: ruanna_na15@hotmail.com

Jesus Rodrigues Lemos (Professor Adjunto do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí - UFPI/ CMRV) Email: jelemos@ib.usp.br

Introdução

O ensino de Botânica nas disciplinas de Biologia e Ciências muitas vezes não possibilita que os alunos tenham uma aprendizagem significativa, pois o que se sabe é que esse é um conteúdo que gera pouco interesse não só em alunos, mas também em alguns professores. Assim, torna-se visível a dificuldade no processo de ensino-aprendizagem, principalmente devido à metodologia adotada atualmente, baseada principalmente na repetição e fragmentação do conteúdo. Apesar disso, Silva; Paiva (2010), comentam que tal desinteresse e baixo rendimento é decorrente de um ensino meramente descritivo, o qual não acompanha as mudanças e os avanços tecnológicos atuais.

De acordo com Garcia (2010), essas deficiências na metodologia são caracterizadas justamente pelo excesso de aulas teóricas, pela complexidade da linguagem e também pelo fato de envolver conteúdos fragmentados que acaba ocasionando pouca interação entre teoria e prática que não desperta a curiosidade e interesse dos alunos.

O fundamental é que o professor e o aluno saibam que a postura entre eles é dialógica, aberta, curiosa e indagadora e não apassivada, enquanto fala ou enquanto ouve (FREIRE, 1996, p. 86). Neste sentido, torna-se importante, e necessário, que o professor desenvolva atividades que possam oferecer ao aluno uma aprendizagem diferenciada com nova metodologia, superando a teoria estabelecida em

sala de aula, e assim, motivando os alunos a se interessarem também pela área da Botânica.

O jogo didático é uma alternativa que pode ser inserida de forma facilitadora no processo de ensino aprendizagem. Nesta perspectiva, “o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a aquisição de informações” (KISHIMOTO,1996). Neste sentido, o jogo didático passa a ser uma ferramenta que estimula o interesse dos alunos e leva o professor à condição de estimulador da aprendizagem, aproximando os alunos à sua realidade. Neste contexto, o presente trabalho visou desenvolver jogos didáticos sobre a morfologia das flores com a finalidade principal de promover uma vivência diferenciada com parte do conteúdo de Botânica, relacionando a teoria à prática, uma vez que, segundo diversos autores, esta ferramenta auxilia no processo ensino-aprendizagem.

Metodologia

O trabalho desenvolveu-se em uma escola pública de ensino médio integral, localizada na cidade de Parnaíba, norte do Piauí. A amostra foi composta por duas turmas do 2º ano, correspondendo cerca de 70 alunos, com faixa etária entre 15 e 17 anos. A presente pesquisa tem uma abordagem qualitativa, a qual, de acordo com Prodanov e Freitas (2013), “há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números”. Foram realizados dois jogos didáticos sobre a morfologia das flores, separadamente, mas que se complementavam no sentido de promover o ensino e aprendizagem.

No primeiro jogo os alunos foram divididos em equipes com o intuito de confeccionar um modelo didático em que tiveram que desenhar a estrutura de um hibisco (*Hibiscus rosa-sinensis*) de acordo com o exemplo que foi exposto em aulas anteriores pelos executantes deste trabalho. Em seguida, escreveram em plaquinhas confeccionadas com EVA os nomes que correspondem às estruturas da respectiva flor. Posterior à confecção do modelo didático, os alunos continuaram em equipes para que pudessem jogá-los. O segundo jogo foi complementar ao primeiro, pois permitiu aos alunos a oportunidade de atrelar o conhecimento adquirido no primeiro jogo com este.

Foram levados aos alunos uma pescaria didática com perguntas que também envolvia o conteúdo de flores, como conceitos, funções, estruturas, reprodução, entre outras. Essas perguntas foram baseadas no livro didático que os alunos utilizaram no ano letivo.

Resultados e discussão

A princípio, optou-se por uma metodologia que permitisse aos alunos trabalhar em equipes, tendo em vista que assim seria possível incentivar uma maior interação entre os mesmos. Foi possível observar que não houve nenhum tipo de problema em relação à formação das equipes, pois os alunos demonstraram gostar de trabalhar em grupo e isso foi considerado como ponto positivo, pois percebeu-se que os mesmos compartilhavam suas dificuldades entre si e assim ficou mais fácil a aplicação dos jogos. É interessante destacar que os dois jogos despertaram interesse nos alunos, pois no decorrer das atividades, os mesmos fizeram muitos questionamentos sobre o conteúdo de flor e mostraram saber muitas curiosidades e peculiaridades do mesmo, então nesse sentido o uso de novas metodologias proporciona novas expectativas. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's):

[...] o conhecimento científico é fundamental, mas não suficiente, e não deve estar restrito somente a conceitos, mas antes, possibilitar o acesso à observação e à percepção do mundo real. É essencial considerar o desenvolvimento cognitivo dos estudantes, relacionado à suas experiências, sua idade, sua identidade cultural e social, e os diferentes significados e valores que as ciências naturais podem ter para eles, para que a aprendizagem seja significativa (BRASIL, 1998).

Já na segunda etapa, a aplicação do jogo em que os próprios alunos confeccionaram, foi perceptível que ainda existiam dúvidas entre alguns alunos, pois não sabiam dizer exatamente que nome de estrutura colocar no desenho. Nesta etapa, constatou-se em alguns momentos que nem sempre os alunos conseguem correlacionar uma figura a um conceito o que de fato denota um dos maiores problemas encontrados no ensino de Botânica.

O segundo jogo proposto levado aos alunos (pescaria), desenvolvido de forma satisfatória, pois, além do interesse visível dos alunos, esse foi um jogo em que os mesmos consideraram bastante divertido, devido à competitividade colocada durante a aplicação do jogo. Foram perceptíveis as emoções que os alunos demonstraram durante o mesmo, como frustrações quando errava algum questionamento, alegria ao

acertar, exaltação, tensão, entre outros sentimentos envolvidos. Segundo Schwarz (2006), os jogos produzem emoções e o consequente envolvimento em relação aos estudos, pois são atividades sociais que apresentam desafios. São fatos como os jogos que percebe-se o quanto uma atividade diferenciada como esta pode ser um medidor para avaliar o potencial de muitos alunos em sala de aula e do próprio jogo.

Torna-se visível que atividades diferenciadas, assim como os jogos, são consideradas normalmente prazerosas e agradáveis tanto para os alunos como para os profissionais da área docente, este fato é comprovado quando se analisa o final de uma aula tradicional e de uma aula atrelada a uma atividade diferenciada, como no caso do uso de jogos didáticos. De acordo com Schwarz (2006) “sendo realizadas dentro de um grupo, em um contexto com regras e diálogo, podem propiciar o envolvimento dos educandos com as atividades escolares, fornecendo a aprendizagem e favorecendo a socialização”.

Assim, ao final, houve um resultado satisfatório, sendo permitido constatar que a utilização de jogos didáticos no ensino de Botânica é um recurso que faz com que o aluno reflita o conteúdo trabalhado. Vale ressaltar que usar estas ferramentas com alunos do ensino médio é importante, pois faz com que os mesmos consigam atrelar a teoria à prática.

Considerações Finais

Os resultados obtidos aliados às observações do comportamento dos alunos e aplicação dos jogos possibilitaram concluir que os jogos didáticos são de suma importância no processo ensino-aprendizagem e podem facilitar o trabalho do educador no conteúdo de Botânica, já que é considerada uma disciplina difícil devido aos nomes científicos, nomes das estruturas das plantas e outros fatores.

A eficácia dos jogos didáticos foi facilmente observada durante a aplicação destes com os alunos, verificando que esta é uma ferramenta que favorece a obtenção e fixação de conhecimento. Outra importante vantagem no uso de jogos é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente da aula, gerando uma aprendizagem mais significativa.

Referências bibliográficas

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental. Brasília; MEC/SEF, 1998.

FREIRE, P. Ensinar exige curiosidade: Um pouco mais sobre a curiosidade. In: FREIRE, P. (Org.) **Pedagogia da Autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, p. 84-90, 1996.

GARCIA, M. W. **Jogo didático como estratégia complementar ao ensino de Botânica no Ensino Médio em uma escola particular de Barretos, SP.** Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso); Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo/ SP, 2010.

KISHIMOTO, T. M., **O brincar e suas teorias.** 1. ed. 1998. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico.** 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SCHWARZ, V. R. K. **Contribuição dos jogos educativos na qualificação do trabalho docente.** Dissertação (Mestrado); Universidade Católica do Rio Grande do Sul/ Rio Grande do Sul/ RS, 2006.

SILVA, C. A.; PAIVA, S. R. A importância do uso de maquetes como recurso didático para o Ensino de Botânica no Ensino Fundamental. In: CONGRESSO NACIONAL DE BOTÂNICA, 61., 2010, Amazonas. **Resumos...** Amazonas: Sociedade Brasileira de Botânica, 2010.