



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS, NO INSTITUTO FEDERAL DE RORAIMA – IFRR

Lúbia Ingrid Cipriano dos Santos¹, Udine Garcia Benedetti²

¹Discente de graduação em Licenciatura em Ciências Biológicas – Instituto Federal de Roraima/IFRR. e-mail: lubia.ingrind@gmail.com; ²Professor do Instituto Federal de Roraima/IFRR – Campus Boa Vista. e-mail: udine.benedetti@ifrr.edu.br.

INTRODUÇÃO

Atualmente, existe uma necessidade de inovação das metodologias utilizadas dentro da sala de aula, pois se percebe a dificuldade em ministrar alguns conteúdos em determinadas componentes curriculares, sobre tudo no ensino de Ciências Biológicas.

A exposição dos conteúdos pelo professor, além da leitura de livros, pesquisa eletrônica e resolução dos exercícios, pode tornar as aulas monótonas e desinteressante para os estudantes, tem se observado em todo Brasil, que essas metodologias com a ausência de aulas práticas e não utilização de jogos didáticos tem contribuído para resultados insatisfatórios no processo de ensino e aprendizagem nos diversos componentes curriculares.

Os estudantes tanto do ensino médio, como dos demais níveis de ensino, estão cada vez mais exigentes e carentes em relação às metodologias, não querendo mais ficar na monotonia de antes, sempre propõem aulas diferentes aos professores. Visando equacionar esse problema, alguns professores buscam nos recursos tecnológicos, novas metodologias para melhorar o processo de ensino e aprendizagem. Como exemplo podemos citar: vídeos e slides.

Segundo Kishimoto (1996), o docente deve rever a utilização de propostas pedagógicas, bem como, os recursos didáticos, passando a adotar em sua prática aquelas que atuem nos componentes internos da aprendizagem, já que estes não podem ser ignorados quando o objetivo é a apropriação de conhecimentos por parte dos estudantes. De acordo com o autor, uma das propostas que podem ser usadas em sala de aula, é a introdução de jogos didáticos na aula.

Os alunos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima – IFRR, produzem por meio da orientação dos professores, materiais didáticos em cada componente curricular específico do curso, tais como: Biologia Geral, Histologia, Ecologia, Embriologia, Zoologia de Invertebrados, Zoologia Vertebrados, Anatomia Humana e Fisiologia Humana entre outros. Esses materiais didáticos de acordo com o que está



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

descrito no plano do referido curso podem ser: maquetes, jogos didáticos, vídeo-aulas, apostilas, documentários entre outros.

O objetivo principal da elaboração desses materiais didáticos é contribuir no processo de ensino e aprendizagem que deve ocorrer durante a elaboração e utilização dos mesmos. Esses materiais também podem e devem ser utilizados em avaliações, revisões de conteúdos e nos estágios curriculares supervisionados. Os jogos didáticos são fundamentais para atrair a atenção dos estudantes durante as aulas de Biologia. O trabalho tem como objetivo geral diagnosticar a contribuição de jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem no componente curricular de Ciências Biológicas, do Instituto Federal de Roraima, e tem como objetivos específicos: identificar os pontos positivos e os possíveis pontos negativos na utilização dos jogos didáticos; fazer o levantamento da aceitação dos alunos na utilização dos jogos didáticos; avaliar a qualidade dos jogos produzidos pelos alunos de Ciências Biológicas do IFRR; verificar se houve contribuição para a aprendizagem dos alunos com a utilização dos jogos didáticos.

METODOLOGIA

De acordo com Rodrigues (2007, p. 2) metodologia científica é um conjunto de abordagens, técnicas e processos utilizados pela ciência para formular e resolver problemas de aquisição objetiva do conhecimento, de uma maneira sistemática.

Para essa pesquisa, foram aplicados questionários para os estudantes de determinadas turmas Ensino Médio do Instituto Federal de Roraima – Campus Boa Vista. Esse primeiro questionário serviu para saber a aceitação de novas metodologias durante as aulas de Biologia.

Após a aplicação dos questionários, foram utilizados os jogos didáticos de conteúdos que os alunos estão estudando no bimestre. Além da utilização dos jogos elaborados pelos alunos do curso de licenciatura em Ciências Biológicas, os próprios alunos do ensino médio produziram jogos didáticos com o conhecimento prévio em relação ao assunto decorrente do bimestre da realização do projeto.

A metodologia foi realizada da seguinte forma:

- Aplicação dos questionários
- Utilização dos jogos didáticos nas aulas



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Após isso, ainda foi realizado uma avaliação dos jogos didáticos tanto dos elaborados pelos estudantes do ensino médio, quando pelos acadêmicos de Ciências Biológicas, para ver se as perguntas condiziam com as respostas, se os números de peças dos jogos estavam corretos e se o nível de dificuldade estava compatível em relação ao público alvo do jogo, que nesse caso é estudante do ensino fundamental, ou médio.

RESULTADO E DISCUSSÃO

Através da pesquisa realizada, pôde-se perceber a importância do jogo didáticos como ferramenta de ensino. Houve algumas pequenas mudanças em relação ao cronograma da pesquisa e em relação a metodologia, foram acrescentadas algumas atividades que primeiramente não seria realizado, mas são de grande importância. Uma das atividades que foi acrescentada, é a elaboração de um jogo didático, esse jogo foi feito pelos estudantes do ensino médio, da turma que foi escolhida para a realização da pesquisa. Para a elaboração, o professor da de Biologia da turma, deu as instruções para a criação dos jogos, que seria do assunto que eles estavam vendo durante o bimestre, que foi Ecologia. Na elaboração do jogo, foram utilizados diversos materiais, tanto pelos estudantes do ensino médio, quanto dos acadêmicos de Licenciatura em Ciências Biológicas, com isso foi perceptível que há materiais mais duráveis, o que evita o desgaste e prolonga a vida útil desse jogo.

Durante a realização dos jogos didáticos, foi possível perceber dos estudantes, um interesse maior em relação ao assunto, eles já tinham visto os conteúdos sobre Ecologia, porém o que mais fixou o assunto foi a necessidade de saber os conteúdos para a elaboração dos jogos, e a realização da atividade. Só por ser uma metodologia diferente, já atraía ainda mais o aluno para a aula. Na imagem abaixo, podemos ver os alunos em um dia da realização da pesquisa.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O



Imagem 1: Alunos durante a aula de Ecologia, com a utilização de jogos didáticos elaborados pelos alunos de licenciatura em Ciências Biológicas.

Na imagem 1, podemos observar os alunos do 3º ano do curso técnico em Eletrônica Integrado ao médio, jogando um jogo didático elaborado por acadêmicos de licenciatura em Ciências Biológicas, através dos jogos, além do conhecimento adquirido jogando esses jogos, pôde-se fazer uma análise em relação ao nível de dificuldade desses jogos elaborados pelos acadêmicos.



Imagem 2: Jogo Didático elaborado pelos estudantes da turma aonde ocorreu a pesquisa.

Além de jogarem os jogos que já estavam guardados no laboratório de Biologia, eles jogaram os jogos por eles elaborados. O professor da disciplina de Biologia deu as instruções de como queria os jogos, e os estudantes os elaboraram usando como conteúdo a Ecologia. As realizações dos jogos ocorreram no Laboratório de Biologia, nos dias das entregas dos trabalhos elaborados, e no mesmo dia foram utilizados pelos alunos.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Após a realização dos jogos, foi passado um questionário sobre os jogos didáticos como ferramenta de ensino e aprendizagem na biologia, e com isso conseguimos os seguintes resultados:

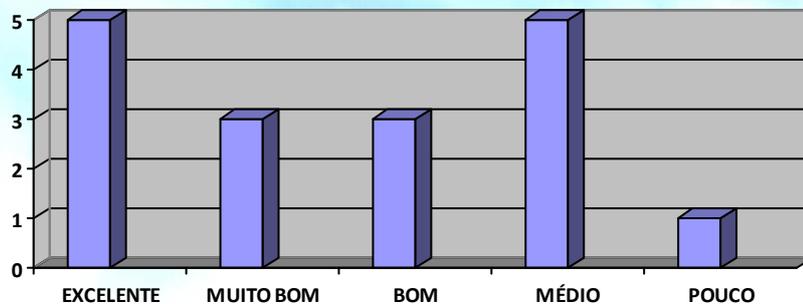


Gráfico 1: Qual o nível de contribuição da utilização dos jogos didáticos no aprendizado de Ciências Biológicas.

Para os alunos, a contribuição dos jogos didáticos ficou empatados entre excelente e médio, assim podemos perceber que é uma metodologia boa de acordo com os alunos da turma que vivenciaram esse método tão conhecido e pouco utilizado. Concluindo que é uma metodologia boa e satisfatória para os alunos.

Os jogos didáticos é uma metodologia bastante conhecida, porém pouco utilizada durante as aulas de qualquer disciplina, alguns professores têm preconceito com novas metodologias, e assim persistem nos métodos tradicionais, muitas vezes por não estar preparado para algo novo e com receio de que com novas metodologias, o tradicional seja deixado de lado. Segundo Kishimoto (1996) o jogo não é o fim, mas é o condutor de conteúdos didáticos específicos, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a compreensão de informações. Fazer do aprender uma ação lúdica chama mais atenção para o assunto, assim, facilita a aprendizagem.

Para Campos (2003), os jogos aliam o lúdico ao cognitivo, por isso se torna uma importante estratégia de ensino e aprendizagem de conceitos abstratos, favorecendo raciocínio e interação entre alunos, e entre professores e alunos.

Sabe-se que quando joga, o estudante desenvolve a iniciativa, a atenção, o raciocínio, e isso ajuda muito na hora da aprendizagem do aluno, é o que diz Fortuna (2003), e isso foi perceptível durante a realização da pesquisa, sempre tem os estudantes que se interessam mais, porém, durante as aulas com utilizações dos jogos, até os alunos que eram tidos como bagunceiros prestaram atenção no assunto durante os jogos.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Segundo Lerner (1991), os jogos eram usados apenas para diversão, mas agora também se tornou uma alternativa metodológica no ensino e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que os estudantes são mais atentos as aulas quando a metodologia se diferencia dos tradicionais, as aulas que muitas vezes são monótonas não atraem os estudantes e não o incentivam a conhecer mais do assunto que é passado durante as aulas. Novas ferramentas são necessárias, e a utilização do jogo didático é uma ferramenta que ajuda a quebrar a mesmice que muitas vezes ocorrem na aula. Com a pesquisa pode-se comprovar a aceitação dos alunos em relação aos jogos, esse método atrai os estudantes em relação ao conteúdo. Com a elaboração dos jogos pelos próprios alunos, foi perceptivo que isso fez com que os estudantes conhecessem ainda mais o assunto para elaborar as perguntas dos seus jogos.

Com isso, os jogos didáticos podem sim ser considerado uma ótima ferramenta de ensino aprendizagem em Ciências Biológicas, tanto na utilização de jogos prontos, quanto na elaboração dos jogos.

REFERÊNCIAS

1. CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino, 2003.
2. FORTUNA, T. R. Jogo em aula. Revista do Professor, Porto Alegre, v.19, 2003
3. KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1996.
4. LERNER, M. Uma Avaliação da Utilização de Jogos em Educação. Rio de Janeiro: COPPE/UFRJ,1991.
5. RODRIGUES, Rui Martinho. **Pesquisa acadêmica:** como facilitar o processo de preparação de suas etapas. São Paulo: Atlas, 2007.