

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA DE APOIO NO ENSINO DE BIOLOGIA

Isllane Cristina Tavares da Rocha¹; Orientador: Joaes Freitas de Paula²

Universidade de Pernambuco (CMN) – Depto de Ciências Biológicas – islanelanyc@outlook.com¹

Universidade de Pernambuco (CMN) – Depto de Ciências Biológicas – joaes.tutor@gmail.com²

INTRODUÇÃO

O jogo didático é uma ferramenta importante, para o ensino de biologia, servindo como apoio para as aulas tradicionais, que na maioria das vezes se tornam cansativas e metódicas, por ser uma disciplina complexa. Observando as dificuldades que os alunos encontram na sala de aula, devido à falta de inovação, nas metodologias dos docentes, este trabalho tem como objetivo de complementa as aulas tradicionais, as atividades lúdicas, para melhorar a aprendizagem do conhecimento sobre carboidrato.

A dinâmica foi realizada com uma turma de 1º ano do Ensino Médio da Escola EREM João Cavalcanti Petribú, na cidade de Carpina-PE. Após ministrar aula tradicional, foi aplicado o bingo com perguntas e respostas. Durante a aplicação do jogo percebeu-se que os alunos, despertam mais interesse pelo conteúdo. Dessa forma as utilizações dos jogos didáticos, são auxiliares no processo de ensino-aprendizagem do aluno.

Sendo assim, o jogo didático é um instrumento motivador para a aprendizagem do ensino de biologia. Os jogos despertam o interesse pelo aprendizado e participação na aula, então atividades desse tipo são mais estimulantes e motivadoras, podemos dizer que jogar é um processo de socialização entre os demais colegas, propiciando assim não somente um processo educativo entre o jogo e o conteúdo, mas também um modo de convivência no âmbito escolar (MATOS et al., 2013).

Este trabalho tem como objetivo de trazer os jogos lúdicos como o complemento das aulas tradicionais, para melhorar a fixação do conhecimento dos alunos. Para Miranda (2001), “[...] o jogo deve ser entendido como um dispositivo facilitador para a criança perceber os conteúdos”, enquanto que para Friedman (1996, p. 41), os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Muitos docentes utilizam apenas aulas tradicionais para a construção do conhecimento, tornando as aulas de biologia cansativas e metódicas. O docente tem procura inovar, as aulas e buscar metodologias que despertem o interesse do aluno. Os jogos são indicados como recurso didático educativo, que podem ser utilizados em momentos distintos, como apresentação de conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos (CUNHA, 2004).

Kishimoto (1994) considera o jogo como um elemento que favorece a aprendizagem à medida que o professor vai dando uma forma lúdica ao conteúdo, além disso, o jogo proporciona o desenvolvimento de habilidades, a interação com o conteúdo e entre os indivíduos, a diversão, o desenvolvimento da criatividade entre outros aspectos, assim, o professor não deve focar apenas em um dos resultados do jogo, isto é, a aprendizagem de conteúdo, mas atentar para o processo no qual ele se desenvolve.

Os jogos e brincadeiras são extremamente úteis para despertar potencialidades e habilidades que precisam de algum estímulo para ser desenvolvidas no indivíduo, tais como, atenção percepção, compreensão, entre outros. Os jogos se mostram eficazes e facilitam a aprendizagem, sendo assim, um auxílio na construção do conhecimento tanto individual com coletivamente dos educandos. Como afirma Guimarães (2009, p. 18).

METODOLOGIA

O jogo didático foi realizado na Escola EREM João Cavalcante Petribú, localizado no município do Carpina, PE, numa turma do 1º ano do Ensino Médio, o município do Carpina faz parte da Zona Da Mata de Pernambuco, Brasil.

Nas aulas selecionadas sobre, os carboidratos constituem a mais abundante classe de biomoléculas presentes no planeta Terra, além de encerrarem uma gama de funções biológicas, sendo a principal fonte energética da maioria das células não fotossintéticas. Todavia, os carboidratos são pouco discutidos no Ensino Médio. Com o propósito de apresentar importantes informações acerca desses compostos, o presente artigo reporta as principais propriedades e funções dos carboidratos, bem como sugestões de atividades experimentais para o estudo de algumas de suas propriedades (Wilmo E. Francisco Junior, 2008).

Primeiro foi ministrada a aula tradicional sobre carboidratos, logo após foi aplicado o jogo, com objetivo de auxiliar a fixação do conteúdo. O bingo era composto por perguntas e respostas referentes ao conteúdo abordado. O bingo funcionou da seguinte maneira: foram lançadas dez perguntas no quadro, abaixo tinha um quadrado com várias respostas. Dessas dez os discentes podiam descartar três questões, pois a cartela é composta por sete espaços, em seguida os alunos receberam uma cartela, para adicionar as respostas. Ao lado das respostas, precisa colocar a numeração da pergunta que escolheu responder, para bater o bingo, todas as respostas na cartela tem que está correta. Montibeller (2003) diz que a criança vive no brinquedo experiências como a interação, a troca, o conflito e o surgimento de ideias. Deste modo estamos levando o espírito lúdico para as salas de aula através de jogos didáticos, que estão por sua vez envolvendo conteúdos pragmáticos para a formação acadêmica dos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a aula tradicional tornou-se, possível observar que grande parte dos discentes, não atuaram de forma participativa, poucos da turma estavam interessados a questionar o ministrado em aula. Porém quando foi realizado o jogo didático sobre carboidratos, constatamos que houve uma diferença significativa quanto à participação dos alunos, a grande maioria da turma bateu a cartela do bingo. De acordo com Crespo; Giacomini (2010) através dos resultados podemos ver que há uma preocupação em proporcionar reflexões dos conceitos trabalhados e do pensamento crítico, pois as atividades lúdicas estimulam o raciocínio lógico, capacita o educando a elaborar novas estratégias para resolução de problemas, desenvolvido a agilidade mental e ao mesmo tempo trazendo para o aluno uma forma dinâmica de aprender.

Deste modo, pode-se perceber que houve um ganho de interesse do aluno, pois o jogo proporcionou uma fixação do conteúdo, mais atrativas e prazerosas.

Conforme Piaget citado por Wadsworth, (1984, p. 44), o jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebeu-se que a utilização dos recursos lúdicos, como o bingo, proporcionou o dinamismo entre o aluno e o conteúdo. É importante que os professores se mantenham atualizados, com às ferramentas disponíveis, pois elas auxiliam na aquisição dos discentes, no processo de ensino-aprendizagem.

Pois as aulas alternativas são instrumentos simples possuem potencial imenso no ensino de biologia. A utilização desses recursos não necessita de laboratórios, para colocar em prática, pois este trabalho demonstrou que essas práticas pedagógicas podem ser realizadas em sala.

REFERÊNCIAS

CUNHA, M. B. dá, jogos didáticos de Química Santa Maria: Grafos, 2000.

CRESPO, Larissa Codeço; GIACOMINI, Rosan. As Atividades Lúdicas no ensino de Química: Uma Revisão da revista Química Nova Escola e das Reuniões Anuais da Sociedade Brasileira de Química. UENF Darcy Ribeiro-CCT – Laboratório de Ciências Químicas, 2010.

MATOS, Danilo Augusto. Et al.. O Jogo do Mico no Ensino das Funções orgânicas: O Lúdico como Estratégia no PIBID. Natal – RN: V CNNQ; III ENNEQ, 2013.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO. T. M. O jogo e a educação infantil. Perspectiva. Florianópolis: UFSC/CED, NUP, n. 22, p. 105-128, 1994.



MIRANDA, Simão de. Do fascínio do jogo a alegria do aprender nas séries iniciais. São Paulo: Papyrus Editora, 2001.

MONTIBELLER, Lilian. O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita. IN. Sergio Antônio da S. Leite (org.), Alfabetização e Letramento- Contribuições para práticas pedagógicas. Campinas, SP; Editora Kmedi, 2003.

WADSWORTH, Barry. Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau. São Paulo, Pioneira, 1984.