



## **OS JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM NO ÂMBITO DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

*João Rafael Santos Camelo<sup>1</sup>; Eduardo Junior da Conceição<sup>2</sup>;*

*Polyana Souto da Silva<sup>2</sup>; Welison Paulo Lopes Pessoa<sup>2</sup>; Vera Borges de Sá<sup>3</sup>.*

*<sup>1</sup>Universidade Federal de Pernambuco;*

*<sup>2</sup>Universidade Católica de Pernambuco;*

*<sup>3</sup>Professora da Universidade Católica de Pernambuco.*

*juniorconceicao32@gmail.com*

### **RESUMO**

Os jogos didáticos caracterizam-se como uma importante e viável alternativa para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem sendo utilizado como uma estratégia pedagógica, tornando as aulas mais interativas e prazerosas. Deste modo, esse método didático vem proporcionar aulas mais atrativas sem perder o seu foco na construção do conhecimento. O presente artigo traz um relato de experiência vivenciada nos períodos de planejamento, observações e regências da disciplina de Estágio Supervisionado no Ensino Médio com o jogo didático no ano de 2016 em uma turma do 1º ano do ensino médio da escola Liceu de Artes e Ofícios localizada em Recife executado pelos alunos do curso de Ciências Biológicas da Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP). O Estágio Curricular constitui uma etapa importante para a aquisição e o aprimoramento de conhecimentos e de habilidades essenciais ao exercício profissional, que tem como função integrar teoria e prática. Essa atividade propicia ao licenciando relacionar diretamente os conhecimentos teóricos, científicos e pedagógicos com a prática docente. O objetivo desse trabalho é socializar as experiências do Estágio Supervisionado, tendo em vista a reflexão sobre a prática do ensino através de novas metodologias, mostrando a importância dos jogos didáticos em aulas de ciências biológicas para melhorar a aprendizagem de conteúdos da biologia relacionados ao código genético e estrutura do DNA e RNA a partir da utilização de jogos pedagógicos. O método utilizado para a avaliação foi a aplicação de um questionário com algumas perguntas sobre o tema, seguido de uma breve palestra de revisão, e finalmente a realização do Jogo do DNA, um jogo simples e de baixo custo, porém comprovadamente efetivo e divertido. Após o término do jogo houve mais uma vez a aplicação do questionário anterior com a complementação de questões extras sobre a opinião dos alunos sobre a atividade. Os resultados revelam que os jogos didáticos contribuem de maneira significativa, auxiliando pedagogicamente o aluno, facilitando a fixação e a compreensão de conceitos abstratos, melhorando seu desempenho e trabalhando a interação dos estudantes entre si e com os professores na atividade, pois, o ensino de biologia não deve permanecer centrado na metodologia baseada na transmissão e recepção de informações através de aulas meramente expositivas, é necessário que o professor faça uso de



estratégias que possibilitem a atuação do estudante na construção do conhecimento.

Palavras-chave: Brincar; educação; lúdico.

## INTRODUÇÃO

O estágio supervisionado é indispensável na formação de docentes nos cursos de licenciatura, é um processo de aprendizagem necessário a um profissional que deseja realmente estar preparado para enfrentar os desafios de uma carreira e deve acontecer durante todo o curso de formação acadêmica.

Percebe-se, portanto, as contribuições que o estágio traz para a formação do licenciando, possibilitando também construir sua identidade profissional. (PIMENTA e LIMA, 2004) afirmam que o estágio é o eixo central na formação de professores, pois é através dele que o profissional conhece os aspectos indispensáveis para a formação da construção da identidade e dos saberes do dia a dia.

O estágio é uma atividade obrigatória para os alunos de cursos de Licenciatura, pois desta forma o aluno-professor pode construir um campo vasto de saberes e práticas necessárias para o bom desempenho profissional. É durante o Estágio, geralmente, que o licenciando estabelece seu primeiro contato com a sala de aula, na condição de futuro professor. É uma etapa crucial para o reconhecimento da importância da relação entre os conhecimentos pedagógicos e científicos, conseqüentemente para a constituição de avanços na prática de ensino. Além disso, é neste momento que o professor em formação terá a oportunidade de perceber a relevância do processo ensino-aprendizagem na construção de uma sociedade mais justa social, política e economicamente.

Gisi et al. (2009) afirmam que o estágio é um meio de inserir-se na realidade, uma oportunidade de trocas de conhecimentos entre o meio acadêmico e o âmbito escolar, possibilitando se relacionar com outros educadores, contribuindo para a sua formação.

Durante o período concernente ao estágio supervisionado, foi observada uma falta intrínseca de dinamização dos professores de biologia, que se tornara uma prática recorrente e enfadonha, desestimulando os alunos

Visto que o ensino de ciências e biologia apresenta uma ampla diversidade de temas a serem trabalhados, chegou-se à conclusão de que a utilização



de jogos pedagógicos pode ser eficiente como uma ferramenta metodológica que visa complementar o processo de ensino-aprendizagem, tornando as aulas mais interativas e prazerosas. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), mais do que fornecer informações, é fundamental que o ensino de biologia se volte ao desenvolvimento de competências que permitam ao aluno lidar com as informações, compreendê-las, elaborá-las, quando for o caso (BRASIL, 2000).

Nesse contexto, Miranda (2001) afirma que podemos alcançar vários objetivos com o uso dos jogos didáticos, relacionando-os com o desenvolvimento intelectual e da personalidade, fundamentos importantes para a construção de conhecimento significativos e não-mecânicos.

Para Borgez e Schwartz (2005, APUD GARCIA, 2010), a função do jogo é de resgatar lacunas no processo de aprendizagem do docente e auxiliar na construção do conhecimento pelo discente. Diante desse pressuposto, é necessário que os docentes não utilizem apenas os métodos tradicionais, mas que busquem alternativas diferenciadas para suscitar nos alunos o interesse pelo conhecimento e aprendizagem do conteúdo mediante os conceitos de Gagné (1971), os recursos didáticos são responsáveis por auxiliar no ensino-aprendizagem e estimular o aluno para a construção do conhecimento.

Segundo Longo (2012), a utilização de jogos didáticos como prática de ensino se faz presente por ser facilitadora da aprendizagem e da compreensão do conteúdo de forma lúdica, motivadora e divertida, possibilitando uma estreita relação dos conteúdos aprendidos com a vida cotidiana, tornando os alunos mais competentes na elaboração de respostas criativas e eficazes para solucionar problemas do cotidiano escolar.

Os jogos didáticos apresentam-se como uma ferramenta muito prática para resolver os problemas como a falta de estímulo e aulas repetitivas podem ser resolvidas com eficiência, pois os jogos associam as brincadeiras à diversão como um aprendizado.

Diante do exposto, o referido trabalho tem como objetivo mostrar a importância da utilização dos jogos didáticos no ensino de biologia (Genética) a partir de um relato de experiência.

## **METODOLOGIA**

O presente trabalho foi desenvolvido por alunos do 1º ano do ensino médio em uma turma de escola pública localizada em Recife, PE. Essa pesquisa foi efetivada através de observações a partir



de uma atividade realizada, o conteúdo trabalhado para a realização dos jogos didáticos se tratava de bases genéticas.

O jogo utilizado foi retirado de um artigo estudo de caso com o tema Jogo do DNA, os conteúdos específicos abordados são: Biologia Celular, Molecular e Genética. O jogo pretende retratar de forma simples e objetiva a estrutura da molécula de DNA, assim como as etapas da duplicação, transcrição, tradução e síntese proteica.

Em sala de aula, cuja idade média dos alunos era de 15 a 17 anos, foram formados 7 grupos com média de 6 alunos (Figura 1), todos possuíam conhecimento em biologia molecular e celular, anteriormente os mesmos teriam assistido uma breve palestra de revisão.

Para a avaliação, utilizou-se um questionário seguido da palestra de revisão já citada, logo após, foram explicadas as regras do jogo e seu funcionamento, mostrando que o jogo tem por finalidade trabalhar o conteúdo abordado em sala de aula, pois cada peça já tem o encaixe com outra específica, necessitando que o aluno já tenha um conhecimento prévio e que o aplique durante o correr do jogo.

Em seguida houve a aplicação do jogo (Figura 3), que é constituído de peças feitas a partir de material emborrachado denominado E.V.A (etil vinil acetato). Para realçar e diferenciar as peças do jogo, foram utilizadas diferentes cores deste material e também diferentes formas geométricas, tais como retângulos, quadrados e elipses. Foram utilizados: caneta Hidrocor na cor preta para escrever nas peças, tesoura comum, régua e adesivos para unir uma peça à outra durante o processo de montagem do jogo.

Após a aplicação do jogo foi distribuído um novo questionário com novas questões, inclusive questões extras perguntando a opinião dos alunos sobre o jogo e seu desempenho no mesmo.



Figura 1. Formação dos grupos na sala de aula para a aplicação do jogo.



Figura 2. Explicação das regras do jogo pelos estudantes de Biologia.



Figura 3. Aplicação do Jogo do DNA supervisionado pelos alunos de Biologia.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A faixa etária da amostra varia entre 15 e 17 anos, sendo que a grande parte está inserida nas idades 15 aos 16 anos, a maioria pertence ao sexo feminino, no total de 62%, com o restante dos 38% sendo do sexo masculino.

A princípio, os alunos estavam descrentes da atividade e encaravam-na como uma brincadeira, pois se tratava de uma atividade nova, diferente do convencional. Mas com o passar do tempo, mudaram de postura diante do jogo, passando a participar proativamente da atividade.

O jogo lúdico permitiu que os alunos exercitassem sua capacidade de resolver situações-problema, ou seja, de colocar seu conhecimento em prática, além disso foi possível trabalhar a questão da coletividade, do trabalho em equipe. Juntos os alunos puderam testar seus conhecimentos e construir seu próprio aprendizado de forma dinâmica e efetiva.

Os jogos lúdicos oferecem condição do educando vivenciar situações-problemas a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres, que permitam ao jovem uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio, permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as relações afetivas, cognitivas, sociais, mentais, culturais e linguísticas (VYGOTSKY, 1984, p. 27).



A palavra “lúdico” vem do latim, ludus e significa “brincar”. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

A atividade lúdica possibilita o aluno interagir com os demais, que se torne menos inibido a participar das aulas, trabalhando o aspecto cognitivo do aluno e as competências tão almejadas pelo PCN. A exploração do aspecto lúdico é uma das técnicas que podem facilitar a aprendizagem pelo educando.

Durante a aplicação do jogo foi observada a empolgação dos alunos e o envolvimento no jogo, comentaram que estavam aprendendo enquanto brincavam. Os jogos didáticos favorecem a aquisição e retenção de conhecimentos de uma maneira simples e divertida, considerando assim como Kishimoto (1996) que o jogo em questão é um importante aliado no desenvolvimento social e afetivo, e também o desenvolvimento das funções sensório-motoras e a percepção das regras pelos alunos.

Segundo a avaliação dos alunos no pós-questionário e os comentários feitos pelos mesmos, após a atividade, o jogo serviu para uma melhor compreensão de como é constituído o DNA e todo o processo da síntese até a proteína, já que as peças seguem regras de combinação.

O jogo didático foi utilizado como uma ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e, de acordo com os alunos, houve uma maior percepção, interatividade, fixação do conteúdo e atenção por parte deles, como pode ser constatado nos seguintes comentários:

A1: “Ajudou na compreensão visual, a ter uma base de conhecimento sobre o código genético”;

A2: “Exemplificou de uma maneira mais dinâmica e simples de entender”;

A3: "Facilita a captação da matéria";

A4: "Facilitou bastante entender com mais clareza a matéria";

A5: "Através da visualização, a compreensão se torna mais fácil";

Após a aplicação do jogo na turma, notamos alguns pontos favoráveis nas aulas de ciência e biologia, principalmente o interesse que esta ferramenta despertou nos alunos sobre o assunto



abordado e a interação de todo o grupo para o desenvolvimento do trabalho.

O segundo é que o jogo didático, além de ser facilitador do conhecimento, é de baixo custo e trabalha ideias simples, podendo tornar as aulas mais interessantes, sem promover grandes gastos, incentivando a curiosidade e o gosto pelo estudo.

Logo, o período de Estágio Supervisionado possibilitou relacionar os conhecimentos adquiridos na graduação, científicos e pedagógicos, com a prática docente, uma vivência essencial para formação dos professores.

Pimenta (1997) ressalta que a construção de uma identidade profissional se firma com base na importância da profissão, como também na inovação das práticas pedagógicas. Cada educador constrói sua prática docente de acordo com suas experiências do dia-a-dia, tendo como suporte suas tentativas, seus saberes e suas histórias de vida, apontando, assim, que a reflexão sobre a prática de ensino não se limita somente à fase do estágio curricular, é preciso praticá-la ao longo da formação continuada.

As experiências vivenciadas nas observações, planejamentos, regências e culminância do projeto, evidenciaram que não é suficiente apenas cumprir as exigências burocráticas, pois o principal objetivo do estágio é formar, inicialmente, educadores, tarefa esta bastante complexa. A partir do estágio curricular, o futuro docente passa a olhar a educação de outra forma, buscando compreender a realidade da escola e o comportamento dos alunos, dos professores e dos profissionais que a compõem (JANUARIO, 2008), buscando se inserir neste meio, de forma articulada e dinâmicas, incentivando a curiosidade e o gosto pelo estudo.

Além disso, esta experiência proporcionou adquirir conhecimentos necessários para lidar com a realidade escolar, utilizando na sala de aula os materiais didáticos disponíveis na escola, buscando sempre o desenvolvimento e o aprendizado dos alunos.

De acordo com as necessidades de cada aluno, o professor precisa desenvolver uma prática docente diferenciada, se necessário modificando a prática, proporcionando aos educandos desenvolver suas competências e habilidades, a fim de cooperar na construção dos diversos saberes necessários ao exercício da docência. Sendo assim, a prática do estágio foi enriquecedora em evidenciar o quanto a educação pode ser transformadora, oportunizando crescimento profissional e pessoal, os quais auxiliam na qualificação dos educadores, viabilizando uma visão ampla, bem como despertando o interesse pelo comprometimento com



as melhorias no processo de ensino/aprendizagem que se deseja alcançar.

## CONCLUSÃO

A disciplina de biologia tem um grande aporte de temas a serem trabalhados e por estar em constante mudanças, graças aos avanços das pesquisas na área, torna-se necessária a atualização dos professores, implicando novas metodologias para instigar o aluno ao aprendizado.

O estágio supervisionado permitiu observar a realidade escolar em dois estados distintos; analisar o trabalho do docente em seu dia-a-dia, e assim relacionar teoria e prática; e conseqüentemente elaborar soluções e hipóteses que podem contribuir para aprendizagem dos alunos. A experiência permitiu construir concepções, desconstruir ideias equivocadas, inventar e reinventar a prática docente.

Diante do exposto, os jogos didáticos facilitam o processo de ensino-aprendizagem, utilizando para isto o lúdico, que dá ao estudante ferramentas educacionais para o desenvolvimento do seu cognitivo em sala de aula.

A utilização do jogo didático em sala de aula estimula a aprendizagem e desperta o interesse por parte dos alunos, que por sua vez se tornam sujeitos ativos no processo de ensino, porém este recurso não deve ser visto como uma única ferramenta didática para aquisição do conhecimento, é necessário que o professor tenha consciência de que os jogos por si só não garantem a aprendizagem total dos alunos, estes não são substitutos de outros métodos de ensino, são ferramentas de auxílio para motivá-los a participar espontaneamente em sala de aula, garantindo para isso uma compreensão maior do conteúdo de forma didática, motivadora e prazerosa.

Em suma, o Estágio Supervisionado possibilitou conhecer a realidade de uma instituição escolar, adentrar ao ambiente onde atuaremos enquanto profissionais, conhecer as metodologias que os professores utilizam, que ainda não estão na prática desses profissionais, vivenciar as dificuldades e desafios enfrentados pelos profissionais da educação, e perceber a complexidade da escola. A título de considerações finais, conclui-se que o estágio supervisionado se configura em um campo de pesquisa, pois ao estágio é proporcionado os estudos teóricos, de acordo com as novas perspectivas para formação de professor, o que possibilita a



reflexão. É um momento de conhecer a realidade escolar, e vivenciar as práticas de docência

## REFERÊNCIAS

BORGEZ, R.M.R.; LIMA, V.M.R. **Tendências contemporâneas do ensino de Biologia no Brasil**. Revista Electrônica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 6 Nº 1. 2007.

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).

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Secretaria do Ensino Fundamental**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional Lei nº9394/96 Brasília. MEC/SEF, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Fundamental**. **Proposta Curricular para a Educação de Jovens e Adultos: segundo segmento do ensino fundamental: 5ª a 8ª série**: introdução. Brasília: MEC/SEF, 2002.

GAGNÉ, R. **Como se realiza a aprendizagem**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1971.

GISI, Maria Lourdes; MARTINS, Pura Lúcia Oliver; Romanowski, Joana Paulin. **O estágio nos cursos de licenciatura**. In ENS, Romilda Teodora (org.). **Trabalho do professor e saberes docentes**. Curitiba: Champagnat, 2009

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1996.

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

MIRANDA, S. **Do fascínio do jogo à alegria de aprender nas séries iniciais**. 1º edição. Campinas: Papirus, 2001, 110p.

PIMENTA, Selma Garrido e LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e Docência**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

SANTOS, E.A.C.; JESUS, B. C. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**, MG, 2010.

SCHWARTZ, Gisele Maria. **O Processo Educacional em Jogo: Algumas Reflexões Sobre a Sublimação do Lúdico**. Revista Licere/ Centro de Estudos de Lazer e Recreação/EEF/UFGM. v.1, n.1.Belo Horizonte,1998.



**COPRECIS**  
CONGRESSO NACIONAL DE  
PRÁTICAS EDUCATIVAS NAS  
CIÊNCIAS E NA SAÚDE

VYGOTSKY, L.S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984, p. 27.