



## **O ENSINO DE BOTÂNICA COM O RECURSO DO JOGO: UMA EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DE ESCOLAS PÚBLICAS.**

Lidiane Rodrigues Diniz; Universidade Federal da Paraíba  
[lidiany-rd@hotmail.com](mailto:lidiany-rd@hotmail.com)  
Fabrícia de Fátima Araújo Chaves; Universidade Federal da Paraíba  
[fah\\_chaves@hotmail.com](mailto:fah_chaves@hotmail.com)

### **INTRODUÇÃO**

No contexto do ensino dos conteúdos da disciplina de Biologia, o estudo de botânica se constitui em um aspecto de grande importância para a formação dos alunos do Ensino Médio. Não obstante, esse assunto nem sempre desperta interesse nos adolescentes, assim nos debruçamos na elaboração de uma atividade lúdico-pedagógica que instigasse sua atenção para o tema. Com esse intuito pensamos na possibilidade do uso de um jogo, pois os jogos são recursos que invariavelmente são bem aceitos pelos alunos. Assim, nasceu o nosso jogo de botânica. Sua aplicação oferece oportunidades para que os alunos aprendam sobre qualquer conteúdo da disciplina de Biologia e também contribui para estimular a de outros conteúdos. (COLL, 2003). Os jogos didáticos desempenham grandes funcionalidades no meio social e acadêmico. Favorecendo a socialização dos alunos e aprendizado de um determinado conteúdo (ROUCO, 2003). É com essa perspectiva que apresentamos nossa experiência com a realização de uma aula de botânica, com o uso do jogo. Aplicar novas práticas educacionais é uma estratégia de ensino que auxilia no aprendizado dos alunos. Segundo as orientações curriculares do Ministério da Educação, (MEC) para o Ensino Médio (BRASIL, 2006, p. 28), o jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos

---



conhecimentos envolvidos. Foi com esse entendimento, expresso pelo documento oficial do MEC, que elaboramos o jogo pedagógico para ser utilizado em aulas de botânica do Ensino Médio. Tendo como objetivos abordados:

Objetivo Geral:

Avaliar juntamente com os bolsistas do PIBID, se o jogo lúdico contribui para a construção de conceitos de botânica no estudo da biologia.

Objetivos específicos:

- Proporcionar um aprendizado descontraído e significativo nas aulas de biologia;
- Enriquecer a interação social entre os alunos;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Auxiliar o professor da rede pública para o ensino de botânica;
- Favorecer a capacitação docente dos bolsistas;
- Inserção dos licenciados ao cotidiano das escolas da rede pública de ensino;

## **METODOLOGIA**

O trabalho foi realizado com alunos em Escolas Públicas da cidade de Areia (PB), e por se tratar de botânica, envolveu apenas alunos do 2º ano do Ensino Médio. O desenvolvimento da aula foi efetivado por um grupo de quatro bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID), do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Centro de Ciências Agrárias da Universidade Federal da Paraíba. A pesquisa caracterizou-se na abordagem qualitativa, pois se acredita que esta estimula os participantes a pensarem e a opinarem de forma livre sobre algum tema em uma determinada realidade. Em primeiro momento houve um

---



breve levantamento bibliográfico sobre a utilização do lúdico em aulas, em especial nas aulas de biologia. Algo que se torna essencial para a análise do conteúdo. (LUDKE E ANDRÉ, 1986). Em segundo momento, confecção do jogo lúdico abordando aspectos do estudo de botânica. No terceiro momento, apresentação do material para os professores orientadores do PIBID no Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas/UFPB, sendo aprovado houve sua aplicação em sala de aula. Em quarto momento, aplicabilidade do recurso em sala de aula, com o auxílio dos professores das instituições Estaduais. Ao final foi aplicado um questionário com questões abertas e fechadas. A fim de avaliar a aceitação da atividade proposta e contribuir para a formação docente dos licenciados.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Nessa experiência houve a percepção de que se torna possível associar o ensino de saberes de referência em biologia, com atividade lúdica. No caso em questão, o recurso lúdico se mostrou uma forma eficiente de ensino. Segundo as respostas dos questionários aplicados aos alunos ao final da atividade, constatamos que o jogo contribuiu para a sua aprendizagem servindo como reforço do conteúdo. Afirmando que a atividade contribuiu para aprimorar os conhecimentos; sanou dúvidas que possuíam sobre o conteúdo de botânica e ajudou na aprendizagem de novas informações. Ao analisar a percepção dos alunos sobre a atividade, percebemos que todos ressaltaram que a realização do jogo foi muito positiva, e citaram como aspecto negativo o pouco tempo destinado para realizar a atividade. Observando que o professor nessa prática torna-se um estimulador, sendo o educador um elo entre o jogo lúdico e os estudantes. A aplicação do jogo de botânica foi muito proveitosa não só para os alunos como também para os bolsistas e para as professoras da disciplina. O estudo contribui dando auxílio aos professores de biologia da rede básica de ensino, abordando de forma significativa um método de ensino diferente do cotidiano escolar, estimulando os alunos de maneira

---



descontraída ao estudo da biologia. As escolas vêm passando por modificações no sentido de possibilitar formas diferentes de aprendizagem (KAMII & DEVRIES, 1991). Essas novas formas são apresentadas de modo que o professor seja um facilitador, permitindo o aparecimento de novas metodologias, pelas quais o aluno possa também construir o conhecimento no processo interativo. Facilitando também a interação entre os alunos e professores na sala de aula e tornando os futuros docentes protagonistas no processo de ensino, proporcionando-os oportunidades em experiências metodológicas. O trabalho ajudou elevando significativamente a qualidade das ações acadêmicas dentro dos cursos de licenciatura.

## **CONCLUSÃO**

O envolvimento e a participação ativa dos alunos no jogo de botânica caracterizaram-se por ser espontânea, funcional e satisfatória. Revelando que os eles estão abertos a novas metodologias que enverede por caminhos menos tradicionais, baseados nas aulas expositivas. Contribuiu para interação entre instituição de ensino superior e básica favorecendo a formação docente dos estudantes de licenciatura da educação superior. O professor deve estar sempre atento às novas possibilidades metodológicas de ensino, sempre focando o ensino na realidade do seu aluno. Vale ressaltar que os jogos não são as únicas formas lúdicas de trabalhar um conteúdo ou de fazer evoluir o currículo, mas é uma das mais bem aceitas pelos alunos. A escolha de um jogo não deve ser aleatória, é necessário selecionar bem o conteúdo, relacionar conceitos, pensar nos conteúdos apropriados para determinado jogo, estudar contextos, observar os alunos e refletir sobre a eficácia do que é proposto. Aplicar um jogo como recurso metodológico que tenha relação direta com um conteúdo é muito trabalhoso, mas a resposta dos alunos é mais satisfatória do que a tradicional aula expositiva.

---



## REFERÊNCIAS

ANDRÉ, M; LUDKE, M. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2006. 135 p.

COLL, César. **Psicologia da aprendizagem no Ensino Médio**. Rio de Janeiro: Artmed. 2003.

KAMII, C., DEVRIES, R. O conhecimento físico na educação pré-escolar: implicações da teoria de Piaget. Porto Alegre, Artes Médicas, 1991.

LUCCI. E.A. **A Escola Pública e o Lúdico**. Disponível em: <<http://www.legadoludico.com/Artigos/EPL.html>> Acesso em: 12 de agosto de 2011.

ROUCO, J. J.M; RESENDE, M. S. Rio. **A estratégia lúdica**. São Paulo: Peirópolis, 2003. 135p.

---