



## O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO FERRAMENTA PARA FACILITAR A APRENDIZAGEM EM BIOLOGIA

Railla Maria Oliveira Lima<sup>1</sup>

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB/PIBID/CAPES)

[railla.m.lima@hotmail.com](mailto:railla.m.lima@hotmail.com)

Adeilma Matias de Medeiros<sup>2</sup>

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB/PIBID/CAPES)

[adeilmamedeiros22@gmail.com](mailto:adeilmamedeiros22@gmail.com)

Profa. Me. Evanize Custódio Rodrigues<sup>3</sup>

Secretaria de Estado Educação da Paraíba (SEED-PB/UEPB/PIBID/CAPES)

[nizercr@hotmail.com](mailto:nizercr@hotmail.com)

Profa. Dra. Márcia Adelino da Silva Dias<sup>4</sup>

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB/PIBID/CAPES)

[adelinomarcia@yahoo.com.br](mailto:adelinomarcia@yahoo.com.br)

### Introdução

Para muitos, a escola é um ambiente monótono no qual o professor manda, fala e os alunos ouvem e obedecem. Esse tipo de relação na maioria das vezes tem desfavorecido a construção do saber por parte do aluno, pois este não tem espaço suficiente para questionamentos e opiniões. Segundo Libâneo (2008) o ensino exclusivamente verbalista, mera transmissão de informações, aprendizagem entendida somente como acumulação de conhecimentos não subsiste mais. O que se afirma é que o professor medeia a relação ativa com a matéria, mas considerando os conhecimentos, a experiência e os significados que os alunos trazem à sala de aula. Diante da situação atual da educação no Brasil, o professor tem papel fundamental como agente transformador e nessa perspectiva o jogo surge como uma ferramenta, como uma proposta estimuladora, favorecendo no processo de aprendizagem a espontaneidade e o desprendimento.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) o papel fundamental da educação no desenvolvimento das pessoas e das sociedades aponta para a necessidade de se construir uma escola voltada para a formação de cidadãos, a escola deve educar para a vida e não apenas para avaliações.

---



Levando em conta tanto a inserção de metodologias atrativas de ensino, como também a necessidade de educar para a vida, o jogo Corrida Orgânica surgiu com o objetivo de abordar o conteúdo de forma descontraída e trabalhar a temática nutrição, a partir de questionamentos relacionados ao que deve ser uma dieta balanceada e quais problemas de saúde podem ser acarretados por uma má alimentação. Como afirma Rego (2000) o uso de jogos tem a capacidade de proporcionar um ambiente desafiador, capaz de estimular o intelecto proporcionando a conquista de estágios mais elevados do raciocínio.

### **Metodologia**

O trabalho foi aplicado na turma de 1º ano A da Escola Estadual de Ensino Médio Inovador e Profissionalizante Dr. Hortênsio de Sousa Ribeiro localizada na cidade de Campina Grande. O período de desenvolvimento foi dividido em três fases: observação, intervenção pedagógica e avaliação, e teve duração de aproximadamente três meses, de abril a junho de 2014.

Inicialmente foi aplicado um questionário para avaliar o conhecimento prévio dos alunos e baseado nas respostas elaborar o jogo de maneira que viesse a corresponder às deficiências encontradas pelos mesmos. Em seguida foi dado início ao processo de intervenção pedagógica em que foi aplicado o jogo Corrida Orgânica, um jogo de tabuleiro contendo perguntas com três opções de resposta. A turma foi dividida em dois grandes grupos com um representante cada um. A escolha da resposta envolvia todos do grupo. No jogo, cada representante do grupo escolheu uma peça de cores diferentes para representá-los e em seguida cada um lançou o dado e iniciou o jogo quem obteve o número maior. As perguntas estavam enumeradas e no nível de dificuldade em ordem crescente e de acordo com os acertos o grupo avançava as casas indicadas pelo dado. Cada grupo teve direito a três dicas e venceu o grupo que chegou ao final do jogo primeiro. A terceira fase do estudo foi avaliação, que levou em conta tanto as quantidades de acertos e como as estratégias que os alunos usaram para respondê-las.

---



## Resultados e discussão

Após o período de observação, foi feita uma sondagem através de um questionário, a fim de saber o quanto os alunos entendiam do assunto e também a participação deles em alguma atividade lúdica no ambiente escolar. O questionário mostrou que alguns conceitos do conteúdo precisavam ser esclarecidos e que 75% nunca participaram de alguma aula com abordagem lúdica.

Apesar da dificuldade de manter a ordem, por conta da quantidade de alunos por turma, essa atividade permitiu que os mesmos participassem de forma crítica e trabalhando em grupo, uma vez que, a resposta era discutida e escolhida por todos.

A temática de nutrição foi bem aceita pela turma que demonstrou interesse e familiaridade com as questões do jogo, já que tratava assuntos do seu dia a dia. Foi possível perceber que algumas questões foram respondidas através de associações com seu cotidiano como, por exemplo, a questão de número doze que perguntava qual a proteína mais abundante no corpo e uma aluna logo fez a associação aos cosméticos que tem como base o colágeno.

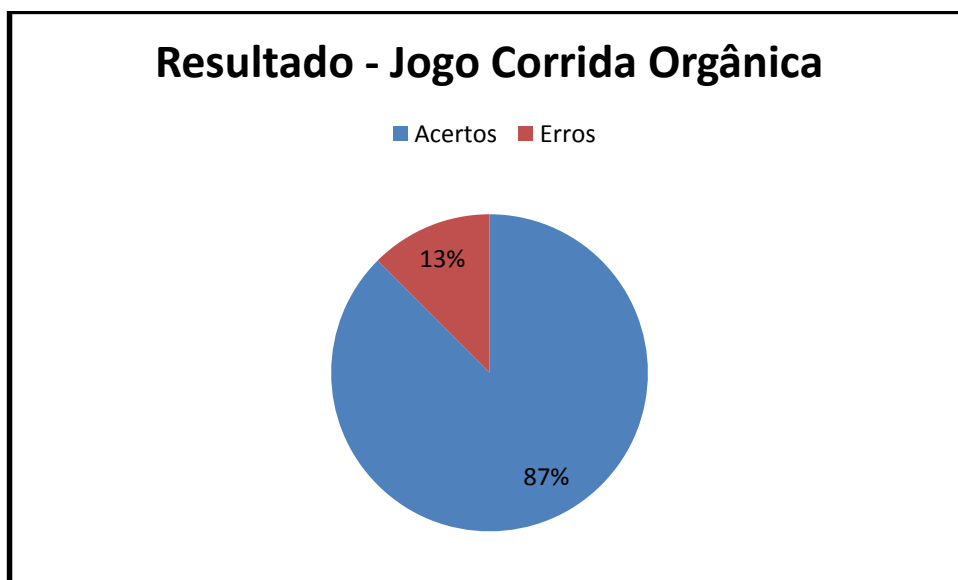
A educação é o estabelecimento de comportamentos que serão vantajosos para um indivíduo e para outros em algum tempo futuro, partindo desse pressuposto o jogo busca contribuir para habilidades que podem ser aplicadas não apenas no ambiente escolar, mas em sua vida, disse Skinner (1953).

Sendo assim, sempre ao final de cada resposta foi dada uma explicação complementando-a, como por exemplo, a questão de número onze que afirmava que a diabetes é uma doença caracterizada pelo aumento de açúcar no sangue e perguntava qual o hormônio responsável pela regulação do nível de glicose, após a resposta dada pelo grupo, foi falado sobre a importância do açúcar para funcionamento do corpo humano, mas que em excesso pode causar problemas e por isso precisamos saber como evitá-lo.

O Gráfico 1 traz informações dos resultados do Jogo Corrida Orgânica

---

**Gráfico 1- Resultado do Jogo Corrida Orgânica**



**Fonte: Organizadas pelas autoras**

Diante da proposta trabalhada foi obtido um resultado significativo, visto que das dezesseis questões aplicadas, apenas duas não foram respondidas corretamente. O trabalho em grupo e a contextualização do conteúdo em estudo contribuíram positivamente.

### **Conclusão**

A inserção de atividades lúdicas na sala de aula é de suma importância e deve ser aplicada de forma sistematizada, a fim de que não seja apenas um entretenimento, mas, mais uma forma de aprender, assim como afirma Fortuna (2006), a verdadeira contribuição que o jogo dá à Educação é ensiná-la a rimar aprender com prazer.

Ao final da aplicação das atividades obtivemos êxito quanto aos objetivos, pois através do jogo os alunos tiveram a experiência de aprender brincando e perceber que o conteúdo visto em sala de aula está relacionado com seu cotidiano. A partir do presente estudo foi possível refletir e entender o quanto é essencial a

---



inserção de diferentes ferramentas que tragam à sala de aula dinamicidade e o prazer no aprender.

### **Referências**

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Ciências Naturais/Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FORTUNA, T. R. **Sala de Aula é Lugar de Brincar?** Disponível em: <[http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto\\_sala\\_de\\_aula.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf)>. Acesso em: 15 de Maio de 2014.

LIBÂNEO, J. C. **Democratização da Escola Pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. 22 ed. São Paulo: Loyola, 2008.

REGO, T. C. **Vygotsky: Uma Perspectiva Histórico-cultural da Educação**. 10.ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SKINNER, B. F. **Ciência e Comportamento Humano**. 11.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p 437.

---