



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE BIOLOGIA

Rita de Cássia Ferreira Bernardo¹ Flaviano Moura Pereira²; Lucas Rafael Oliveira Pereira³;
Andreza Magda da Silva Dantas⁴.

¹ *Universidade Federal de Campina Grande, e-mail: ritadcassia-paulista@hotmail.com;* ² *Universidade Federal de Campina Grande, e-mail:flaviano-paulista@hotmail.com;* ³ *Universidade Estadual da Paraíba, e-mail:lucasraffael.math@gmail.com;* ⁴ *E.E.E.F.M Francisco de Sá Cavalcante, e-mail:profandrezamagda@gmail.com.*

Resumo: Os jogos didáticos caracterizam-se como uma importante e viável alternativa para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem por favorecer a construção do conhecimento ao aluno. Assim, o objetivo deste trabalho foi estudar uma ferramenta pedagógica mais atrativa que atendesse às necessidades mais urgentes dos educandos na atualidade, além de verificar o nível de interesse dos alunos pelas aplicações de jogos como instrumento de ensino. Educar de forma lúdica utilizando jogos didáticos foi uma estratégia viável para transmitir os diversos conteúdos da biologia, uma vez que ela favorece a motivação e a sociabilização entre alunos e professor. Os jogos foram elaborados com base na literatura referente aos jogos didáticos e aos conteúdos. Este estudo foi realizado através de observação e aplicação de questionários contendo questões objetivas e subjetivas, pré e pós- jogo, a alunos do 3º ano do ensino médio da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Francisco de Sá Cavalcante, localizada no município de Paulista/PB. O resultado nos revela que um número significativo de alunos tem interesse na inserção de jogos no processo de ensino e aprendizagem e a utilização do jogo testado foi satisfatória enquanto instrumento facilitador da aprendizagem dos conteúdos de biologia.

Palavras-chave: Jogos Didáticos; Ensino; Aprendizagem; Biologia.

INTRODUÇÃO

Para Cabrera (2007), processo da aprendizagem tem promovido uma constante preocupação entre os pesquisadores da área, os quais compreendem que não existe uma fórmula pronta, capaz de resolver o problema da dificuldade de aprender. A compreensão de como o aluno aprende e quais aspectos deste processo de aprendizagem podem ser explorados por estratégias metodológicas em busca de uma aprendizagem significativa são passos importantes para o planejamento e implantação de práticas de ensino de boa qualidade.

Acreditamos, assim como Kishimoto (1996), que o professor deve rever a utilização de propostas pedagógicas 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 do aluno.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Para que o ensino de Ciências Naturais se torne significativo, o professor precisa deixar de ser o mero informante dos conhecimentos científicos ou o grande organizador das classificações biológicas e passar a investigar o que pensam seus alunos, a interpretar suas hipóteses, a considerar seus argumentos e a analisar suas experiências em relação aos contextos culturais (Oliveira, 1999). Desta maneira, para aprender efetivamente, os alunos devem contar com um grande número de tarefas diversas e os professores devem conhecer muitas técnicas e recursos (Sanmartí, 2002).

Para Marandino et al (2009), a proposição de atividades práticas pelos professores provoca a participação dos alunos e amplia as possibilidades de aprendizado, além de possibilitar vivências experimentais que os ajudem a fazer relações com os conhecimentos escolares em biologia.

Segundo Marasini (2010), quando falamos sobre a utilização de diferentes recursos didáticos no ensino de biologia, o que surge com mais frequência é a associação com a realização de experimentos para facilitar o entendimento de certos conteúdos, provavelmente devido ao cientificismo que transpõe os limites da universidade, e muitas vezes, chega às escolas de ensino básico.

O jogo pedagógico ou didático é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico (Cunha, 1988).

A utilização de jogos como estratégia didática é previsto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 2000). Porém, é com pouca frequência que vemos estes sendo aplicados nas salas de aula, pois o jogo no ambiente educacional nem sempre é bem visto, uma vez que se encontra associado ao prazer (CANTO et al, 2009).

As vantagens da inserção de jogos no contexto de ensino e aprendizagem, segundo Grando (2001), são a introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe, além de motivar os alunos a participarem da aula.

Segundo Miranda (2001), mediante o jogo didático, vários objetivos pode ser atingidos, relacionados à cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Para Huizinga (1971), a atividade lúdica supõe uma ordenação da realidade, seja ela subjetiva ou intuitiva, ou objetiva e consciente.

A partir da necessidade de proporcionar aos alunos situações que favoreçam a compreensão e apropriação de conteúdos de biologia e do reconhecimento do jogo como material didático, além de verificar o nível de interesse dos alunos pelas aplicações de jogos como instrumento de ensino, a proposta foi desenvolver um jogo didático, abordando a conteúdos de biologia em turmas do 3º ano do ensino médio em uma escola do município de Paulista-PB.

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento da pesquisa foi selecionada duas turmas de 3º ano do Ensino Médio na Escola Estadual de Ensino Fundamental Francisco de Sá Cavalcante, que constitui uma amostra de 41 (quarenta e um) alunos, turno manhã e tarde, sendo 19 alunos da turma A (manhã) e 22 alunos da turma B (tarde).

Foi realizada a coleta dos dados, utilizando a observação da aplicação dos jogos didáticos e dois questionários, que tem como objetivo saber suas dificuldades na aprendizagem de Biologia, as concepções sobre os jogos didáticos no ensino médio como um recurso pedagógico que auxilia o aluno e o professor no processo ensino aprendizagem na disciplina de Biologia. As questões abertas (subjetivas) têm como propósito adquirir subsídios de caráter qualitativo. Já as perguntas fechadas (objetivas) permitem obter informações com aspectos quantitativos para elaboração de gráficos.

Inicialmente aconteceu à divisão das equipes que se sucedeu da seguinte forma, os alunos receberam papéis enumerados aleatoriamente, depois os discentes buscavam se agrupar com os participantes que têm números pares ou números ímpares, formando-se a duas equipes.

Depois ocorreu a explicação de como jogar, mostrou-se que o jogo tem por finalidade trabalhar diversos conteúdos de determinados assuntos de Biologia do Ensino Médio, pois cada peça apresenta de um lado a pergunta e do outro a resposta que se refere a uma determinada pergunta, uma espécie de dominó, como foi chamado.

Em seguida os alunos iniciaram os jogos com os conhecimentos prévios, ou seja, aqueles que já possuem que foram adquiridos durante o ensino médio, depois foram



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

analisados a quantidade de acertos e erros dos participantes no término de cada jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A faixa etária da amostra varia entre 15 e 20 anos, sendo que grande parte está inserida nas idades entre 17 à 18 anos (Figura 1), a maioria pertencente ao sexo feminino, no total de 58% na turma A e 73% na turma B, respectivamente 11 e 16 alunas (Figura 2).

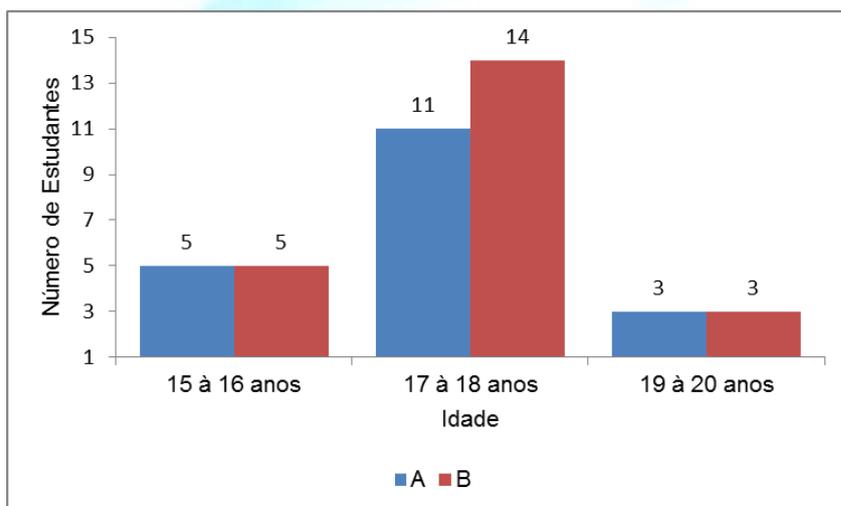


Figura 1: Perfil dos estudantes por idade.

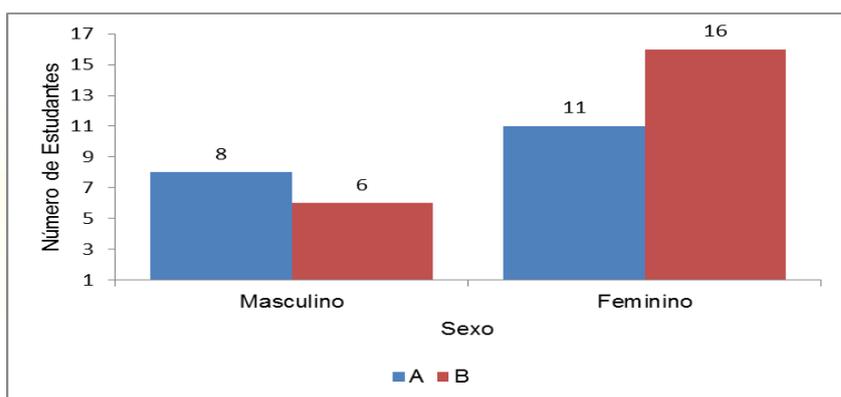


Figura 2: Perfil dos estudantes por sexo.

A tabulação de respostas do questionário pré-jogo, deixou evidente que na turma A, a maioria dos estudantes relataram sentir interesse ruim ou péssimo (10 alunos) pelas aulas de Biologia, enquanto que na turma B, o nível de interesse pelas aulas está, em sua maioria, entre bom e ótimo (14 alunos) (Figura 3).

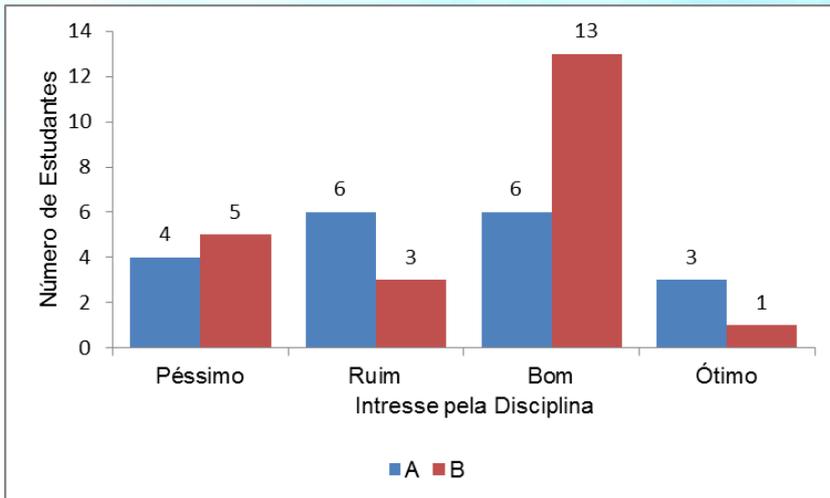


Figura 3: Nível de interesse pelas aulas de Biologia.

De acordo com a Figura 4, dentre os recursos didáticos empregados pela professora ministrante da disciplina de Biologia, o quadro branco é o mais utilizado, supondo assim que o método de aula mais usual seja o expositivo. Contudo, apesar de pouco frequente, a professora utiliza outros recursos didáticos como: data show, filmes e experiências, em contrapartida, a categoria de recurso didático não utilizado foi a dos jogos, os alunos relataram que a professora nunca utiliza esse tipo de recurso em suas aulas.

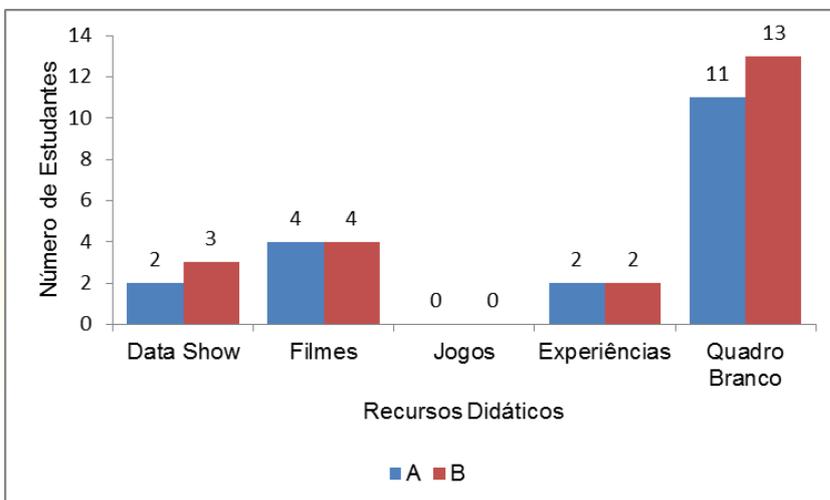


Figura 4: Recursos didáticos utilizados pela professora de Biologia, segundo os alunos.

Em relação ao interesse dos discentes pela disciplina, a maioria dos alunos da turma A, afirmam que a metodologia aplicada pela professora tem influência negativa quanto o despertar de interesse dos alunos, por se tratar de aulas, em sua maioria, expositivas e tradicionais. Em contrapartida, a maioria dos alunos da turma B, afirmam que a metodologia



empregada pela professora não tem influência em relação ao interesse pelas aulas da disciplina (Figura 5).

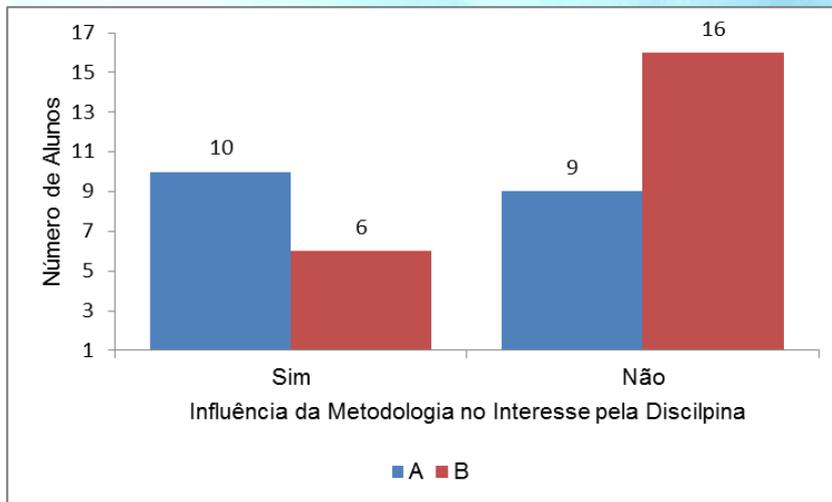


Figura 5: Opinião dos alunos em relação se a metodologia aplicada pelo professor influencia no interesse pela disciplina.

Após a aplicação do jogo, os alunos foram submetidos a outro questionário, com o intuito de verificar a eficiência dos jogos didáticos no ensino de Biologia. A maioria dos estudantes de ambas as turmas, A e B, relataram que ministrar aulas utilizando o jogo como um recurso didático é uma excelente forma de ensino.

Quando questionados a respeito da eficiência do jogo, em relação ao ensino e fixação de conteúdos, os discentes responderam de maneira positiva, turma A 89% e turma B 95%, respectivamente 17 e 21 alunos (Figura 6), deixando claro que o jogo é um material didático bastante importante, que pode ser facilmente utilizado como ferramenta de ensino.

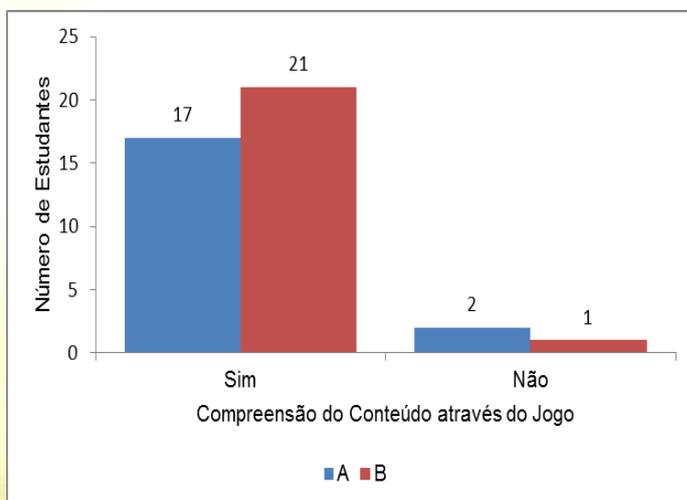


Figura 6: Opinião dos alunos se o jogo auxiliou na compreensão do conteúdo.

Os discentes, também ressaltaram a possibilidade da utilização dos jogos em outras disciplinas, evidenciando a importância do jogo didático no processo de ensino e aprendizagem.

CONCLUSÃO

Após a análise comparativa dos questionários, pré e pós-jogo, foi possível verificar a contribuição dos jogos no ensino de Biologia. Os resultados obtidos, aliados às observações do comportamento dos alunos, possibilitaram a constatação da importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, facilitando também ao educador a função de transmitir o conteúdo estudado.

Os resultados reforçam o papel das atividades inovadoras no processo de ensino e aprendizagem, fugindo das metodologias tradicionais. Os jogos deveriam estar inclusos na prática pedagógica dos docentes, pois é uma importante ferramenta de ensino, como foi verificado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brasil. (2000). *PCN Ensino Médio: orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais - Bases Legais*. Brasília: Ministério da Educação (MEC), Secretaria de Educação Média e Tecnológica (Semtec).

CABRERA, W. B. *A ludicidade para o ensino médio na disciplina de biologia: Contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da aprendizagem significativa*. 2007.158 f. Dissertação (Mestrado)- Universidade Estadual de Londrina. Londrina. 2007.

CANTO, A.R.; ZACARIAS, M.A. *Utilização do jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras como instrumento facilitador no ensino dos biomas brasileiros*. Rio de Janeiro. Ciên. cogn.v.14.n.1.2009.

CUNHA, N. *Brinquedo, desafio e descoberta*. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

Grando, R.C. (2001). *O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática*. Retirado em: 27/07/2016 de world wide web: http://www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paula/JOGO.doc. HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez, São Paulo, 1996.

MARANDINO, M; SELLES, S.E; FERREIRA, M.S. *Ensino de biologia: histórias e práticas em espaços educativos*. São Paulo: Cortez, 2009.

MARASINI, A.B. *A utilização de recursos didático-pedagógicos no ensino de biologia*. 2010.28f. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2010.

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

OLIVEIRA, D.L. de. *Ciências nas salas de aula*. Porto Alegre: Ed. Mediação, 1999. SANMARTI, N. *Didáctica em las ciencias em la educacion primaria*. Madri: Síntesis, 2002.