

## JOGOS DIDÁTICOS: O LÚDICO NO ENSINO DE FUNGOS COM ALUNOS DO 7º ANO DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE PARNAÍBA - PI

Valéria de Fátima Vêras de Castro<sup>1</sup>; Mateus Oliveira da Cruz<sup>2</sup>; Maria Helena Alves<sup>3</sup>

*Universidade Federal do Piauí, Campus Ministro Reis Velloso, [castrovaleria701@gmail.com](mailto:castrovaleria701@gmail.com)<sup>1</sup>, [mateusoliveiradacruz7@gmail.com](mailto:mateusoliveiradacruz7@gmail.com)<sup>2</sup>, Professora Doutora do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí/CMRV, [malves@ufpi.edu.br](mailto:malves@ufpi.edu.br)<sup>3</sup>*

### RESUMO

Diante do desencantamento, por parte, dos alunos perante a educação, todas as ferramentas possíveis para o processo de ensino e aprendizagem é de bastante importância. Existem muitos meios para se realizar uma aula inovadora, entre as quais, os jogos são bastante interessantes, pois através dos mesmos os estudantes valorizam o processo e assim alcançam êxito no seu aprendizado. No ensino de micologia, como em qualquer área das ciências, os jogos são relevantes. Este trabalho teve por objetivo avaliar jogos no ensino e aprendizagem do conteúdo de fungos com 34 alunos de duas turmas do 7º. ano da Unidade Escolar Edson da Paz Cunha na cidade de Parnaíba – PI. A metodologia empregada consistiu em aula teórica, aplicação de jogos com a temática fungos e questionário, antes e após as atividades. Para isso foram selecionadas duas turmas: uma que já havia estudado o conteúdo de fungos e outra que ainda não tinha visto o conteúdo. Posteriormente, foi ministrado uma aula teórica em ambas as turmas. A aplicação dos jogos, restringiu-se a turma que ainda não havia visto o conteúdo, porém o questionário foi aplicado em ambas as turmas. A turma que apresentou maior desempenho nos questionários foi a turma que teve o primeiro acesso ao conteúdo e que também foi aplicado os jogos. Contrariamente a turma que já havia estudado o conteúdo não foi muito feliz nas respostas as questões levantadas. Na turma onde foi aplicado os jogos didáticos, 15 alunos acertaram 100% do questionário e dois alunos acertaram 80%, já na turma que não houve aplicação dos jogos os resultados foram menos expressivos, um aluno não conseguiu responder nenhuma das questões, um acertou 70% do questionário e os demais (15 alunos) acertaram entre 40% a 60%. Diante dos resultados obtidos através dos questionários, pode-se perceber a significativa importância da aplicação de jogos didáticos, apontando, dessa forma o uso do lúdico como uma ferramenta para o ensino de micologia no ensino fundamental.

**PALAVRAS-CHAVE:** ferramenta de ensino, micologia, educação.

### INTRODUÇÃO

O sistema de educação do país vem encarando, atualmente, longos questionamentos que vão desde o processo de ensino e aprendizagem, passando pela infraestrutura até a formação dos discentes, provocando insatisfação nas pessoas (SANTOS *et al.*, 2011). No que diz respeito ao ensino de Ciências Naturais, observa-se grande dificuldade de assimilação dos

conteúdos da área. Também, parte dessa dificuldade, vem do interesse do aluno que segundo Sousa *et al.*, (2003) é apenas um mero observador.

Pozo & Crespo (2009) apontam que nos dias atuais existe, entre os professores de ciências do ensino básico, uma sensação de frustração que vem crescendo à medida que novas tecnologias vão surgindo, principalmente o uso de celular em sala de aula, isso ao comprovar o limitado sucesso dos seus esforços. Os alunos aprendem cada vez menos e seus interesses diminuem. Segundo Carvalho (2003), o professor não deve mais continuar ingênuo sobre a maneira que se ensina pensando que basta conhecer o conteúdo e ter jogo de cintura para manter os alunos olhando e supondo que enquanto eles prestam atenção eles estejam aprendendo.

Lima (2000) afirma que aprender envolve esforço, disponibilidade e abertura para rever pontos de vista e elaborar novos significados, em que a construção e instrução são elementos de um mesmo processo, e a questão central da didática em ciências é como propor a instrução de modo a favorecer processos construtivos que conduzam a uma apropriação de conceitos e habilidades científicas.

Tendo em vista a dificuldade de se ensinar algumas matérias como Biologia e da preocupação em desenvolver estratégias didáticas que envolvam o tema da inclusão, jogos e modelos didáticos surgem como alternativas viáveis para o aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem, de acordo com o baixo custo para sua produção e pelo fato de serem adaptados pelos próprios alunos, proporcionando, assim, uma maior assimilação do assunto estudado (COELHO *et al.*, 2010).

Cunha (2012) ressalta que os professores tem a alternativa de utilizar jogos didáticos como auxiliares na construção do conhecimento em qualquer área de ensino, sendo importante que os jogos pedagógicos sejam incluídos como instrumentos de apoio, constituindo elementos úteis no reforço de conteúdos já aprendidos anteriormente.

Rizzi (2001) e Fialho (2013), apresentam a importância dos jogos didáticos afirmando que esses proporcionam maior capacidade de absorção do aluno participante, provocando um clima de entusiasmo e dinamismo, além do mais, a utilização dos jogos no processo de ensino e aprendizagem são instrumentos motivadores de grande potencial de integração e sociabilidade.

Diante do exposto, o presente trabalho objetivou avaliar a interação e fixação do conteúdo de fungos trabalhados com a inserção de jogos didáticos após a explanação da aula.

## METODOLOGIA

O presente trabalho contemplou 34 alunos do 7º ano, sendo 17 do turno manhã e 17 do turno tarde da Unidade Escolar Edson da Paz Cunha, na cidade de Parnaíba – Piauí.

Foram selecionadas duas turmas, uma que não havia estudado o conteúdo de fungos, determinado como Turma A e outra que já havia estudado denominado como Turma B. Na turma onde ocorreu o primeiro contato com o conteúdo de fungos foram aplicados os jogos entre uma aula teórica e o questionário, porém na outra turma, não foram aplicados jogos, somente a aula teórica e o questionário.

Os jogos usados foram um Quebra-cabeça com a figura desenhada de um cogumelo e suas respectivas estruturas e um Jogo de Tabuleiro com nove casas distribuídas entre casas com questões sobre o conteúdo, casas de retrocesso e de avanço, além da casa de saída e chegada. O material para confecção dos jogos consta no quadro 1 apresentada abaixo.

Quadro 1. Materiais usados na confecção dos jogos: Quebra-cabeça e Tabuleiro

MATERIAL	TABULEIRO	QUEBRA-CABEÇA
Cola	+	+
Papelão	+	+
Tesoura	+	+
Papel A4	-	+
Papel de seda colorido	+	-
Lápis de cor	-	+

Legenda: + material presente no uso; - material ausente na confecção dos jogos

A aula teórica foi realizada em ambas as turmas, com o auxílio de imagens impressas, quadro branco, apagador e pincel, salientando as características gerais dos fungos, classificação, importância e reprodução. Esta teve duração de 30 minutos. Logo após, na Turma A foi aplicado os jogos didáticos. Nesta etapa a turma foi dividida em dois grupos iguais, em feminino e masculino, já que na turma havia um número igual de meninos e meninas e que estes se interagem bem, seguido da escolha de um representante para cada grupo. O primeiro material lúdico a ser aplicado foi o Quebra-cabeça onde, ao dar a oportunidade de início, os alunos tinham que montá-lo, sendo o grupo vencedor aquele que primeiro e corretamente montasse as estruturas do cogumelo. O segundo Jogo foi o de Tabuleiro, o qual teve auxílio de um dado. O jogador lançava o dado e o número evidenciado

caracterizava o número de casas que o participante teria que avançar, neste jogo ganhava aquele que primeiro alcançava a casa de CHEGADA.

O questionário apresentou cinco questões, alternando entre objetivas e subjetivas, sendo elas:

- 1- Dos organismos abaixo, qual pode ser considerado fungo?  
( ) gato ( ) cogumelo ( ) planta ( ) milho;
- 2- Cite, no mínimo, uma importância dos fungos; \_\_\_\_\_
- 3- Os fungos se reproduzem sexuadamente e assexuadamente.  
A afirmativa é verdadeira ou falsa? \_\_\_\_\_
- 4- Existem fungos que são usados na fabricação de alimentos como:  
( ) carnes ( ) feijão ( ) queijo ( ) doces ( ) nenhuma das alternativas;
- 5- Os fungos são classificados como:  
( ) plantas ( ) animais ( ) nenhuma das alternativas.

Os estudantes tiveram 15 minutos para responder. Os resultados obtidos nos questionários foram tabelados usando o programa Microsoft Excel 2010.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através do envolvimento e interação da turma, observou-se a diferença entre o momento da aula teórica e o da aplicação dos jogos (Fig.1). Na aula teórica, mesmo fazendo indagações aos alunos, mencionando fatos cotidianos, tentando envolvê-los no assunto, houve dificuldade para os mesmos responderem.

**Figura 1.** A - Jogos didáticos: Tabuleiro e quebra-cabeças; B. Alunos montando o quebra-cabeça.



Na aplicação dos jogos percebeu-se, entre os alunos, uma interação mais significativa. Nesta etapa os estudantes interagiram bem uns com os outros, algo benéfico para o trabalho em grupo. No jogo de Quebra-cabeça (Fig.1 A e B) a turma pôde aplicar o conhecimento, adquirido na aula teórica sobre as estruturas de um cogumelo. Nesse jogo os alunos se saíram razoavelmente bem e as dúvidas observadas foram sanadas no momento que jogavam.

A Figura 2A e 2B, demonstra os alunos assistindo e jogando o Jogo de Tabuleiro, nesse, os mesmos, responderam a várias questões relacionadas aos fungos. Algo muito importante para desenvolver a capacidade do aluno foi a união na hora de responder às questões, pois seus conhecimentos adquiridos durante a aula teórica, todos do grupo participaram. Através deste jogo percebeu-se as dúvidas sobre a importância e reprodução dos fungos. Todavia, ao passo que as questões eram expostas, os alunos, juntos, respondiam.

**Figura 2.** A – B: Alunos observando e participando do Jogo de Tabuleiro



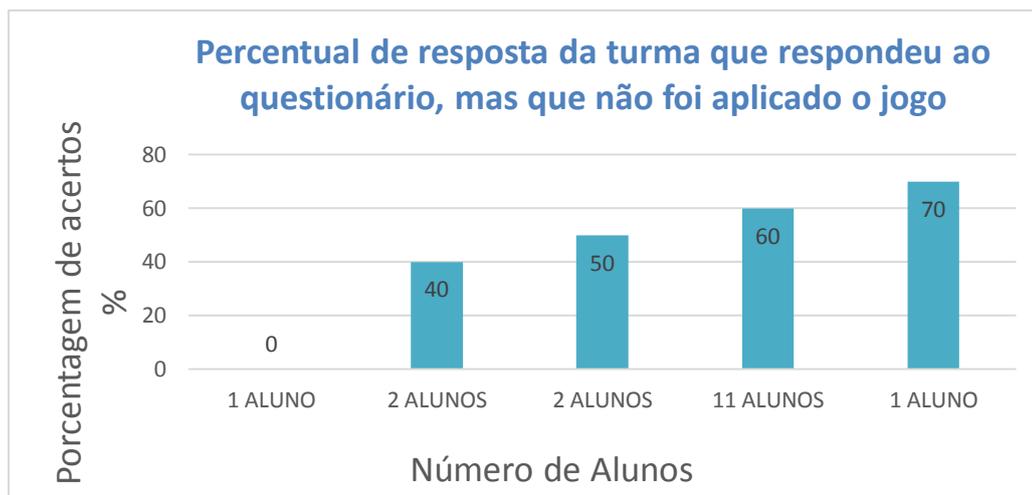
Com relação ao questionário, a Turma B (Gráfico 1), mesmo já tendo visto o conteúdo, não teve bom desenvolvimento quanto a Turma A, onde a maioria dos alunos acertaram todas as questões, mesmo não havendo estudado o assunto.

Segundo Gil (1999) define questionário como uma técnica de investigação a qual é elaborada com um certo número de questões e apresentada às pessoas de forma escrita para obter conhecimentos a cerca de suas opiniões, vivências, etc. Portanto, o questionário que trouxe as respostas de acordo com o conhecimento dos alunos, daquilo que eles haviam absorvido.

Foi possível observar que a turma onde foram aplicados os jogos conseguiu citar pelo menos uma importância dos fungos, um dos pontos de grande relevância neste conteúdo, com

respostas bem mais elaboradas que a da turma onde não foi aplicado. As respostas dos alunos da Turma B restringiram-se à importância na decomposição e alimentação, enquanto na Turma A, além das respostas acima citadas, também acrescentaram o item importância, tais como fermentação e uso na medicina.

**Gráfico 1.** Representa o percentual da Turma B após aplicação da parte teórica



No decorrer do jogo de tabuleiro os alunos se depararam com momentos onde foi preciso mencionar importâncias dos fungos, alguns alunos demonstraram dificuldades, porém nesta oportunidade, as dúvidas foram sanadas. Sendo assim, o jogo é um momento ideal para que os alunos externem e tirem as dúvidas existentes. Vale ressaltar que, nesse caso, os alunos haviam assistido a exposição da aula teórica. Outra observação bem pertinente está na classificação dos fungos, a qual já havia sido conteúdo de prova na Turma B, porém apenas nove dos dezessete alunos acertaram a classificação dos fungos. A turma A, no entanto, 100% dos alunos souberem classificar os fungos, significando um melhor desempenho após a aplicação prática dos jogos.

Cunha & Alves (2017) ao estudarem o uso do lúdico no conteúdo de fungos em uma escola de ensino fundamental do mesmo modo mostraram resultados satisfatórios apresentando esta metodologia como eficaz para o processo de ensino. Corroborando com os resultados aqui expressos pelos alunos que apresentaram respostas afirmativas quanto ao tema. Sobre este método, Fialho (2007) afirma que pode ser uma técnica facilitadora para a criatividade, socialidade entre os alunos e para o domínio dos objetivos propostos.

Melo *et al.* (2017), ao apresentar um relato de caso sobre a utilização de jogos

didáticos no ensino de ciências defende que o jogo didático facilita a aprendizagem, proporcionando um melhor rendimento do aluno e uma melhor relação entre professor e aluno.

## **CONCLUSÃO**

Com este trabalho pode-se concluir que a aplicação de jogos didáticos apresentou uma colaboração bastante significativa na fixação do conteúdo de fungos, confirmando a importância desse entrelace entre teoria e prática na matéria de Ciências Naturais. Muitos alunos veem dificuldade em assimilar o conteúdo por ser mais complexo, podendo ser melhor simplificado após uma prática que chame atenção e proporcione uma fixação de maneira mais divertida.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

CARVALHO, Maria Pessoa de. Critérios estruturantes para o ensino das Ciências. In: CARVALHO, Maria Pessoa de. Ensino de Ciências: Unindo a Pesquisa e a Prática. 1ª. ed. São Paulo: Thonson Pioneira, 2003.

COELHO, F. S.; Zanella, P. G.; Ferreira, F. C.; Barros, M. D. M.; Feres, T. S. Jogos e modelos didáticos como instrumentos facilitadores para o ensino de biologia. V Seminário de Extensão da PUC Minas: Campus Coração Eucarístico. 2010.

CUNHA, Marcia Borin. Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. Revista Química Nova na Escola. Vol. 34, Nº 2, p.92-98, MAIO, 2012.

CUNHA, Raynara Carvalho; ALVES, Maria Helena. Brincando com os fungos. In: ALVES et al. (Org.) O PIBID e o Ensino de Ciências: Possibilidades criativas de aprendizagem. 1ª. ed. Teresina: EDUFPI, 2017, 72p.

FIALHO, Neusa Nogueira. Jogos no Ensino de Química e Biologia. Curitiba: IBPEX, 2007.

FIALHO, Neusa Nogueira. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: FACINTER, Educação: Teorias, Metodologias e Práticas. 2013. 38p.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

LIMA, Maria Emília C.C.; AGUIAR, Orlando G.; BRAGA, Selma A. M.. Ensinar Ciências. Presença Pedagógica, Belo Horizonte, v. 6, n.33, p. 90-92, mai./jun. 2000.

POZO, J. I.; CRESPO, M. A. G. A aprendizagem e o ensino de ciências: do conhecimento cotidiano ao conhecimento científico. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009. 103p.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. Atividades lúdicas na educação da criança. São Paulo: Ed. Ática, 2001. 45p.

SANTOS, A. C.; CANEVER, C. V.; GIASSI, M. G.; Frota, R. O. A importância do ensino de Ciências na percepção de alunos de escolas da rede pública municipal de Criciúma – SC. Revista Univap, São José dos Campos-SP, v. 17, n. 30, dez.2011.

MELO, A.K.A; ÁVILA, T.M.; SANTOS, D.M.C. Utilização de jogos didáticos no ensino de ciências: um relato de caso. Ciências atual. Rio de Janeiro. Vol. 9, Nº1, 2017.

SOUSA, N.D.C.; MACÊDO, M.A.; SANTOS, K.N.C.; OLIVEIRA, A.M.;TEIXEIRA, R.C.S.; ROCHA, J.R.S.Jogos didáticos para o ensino de micologia nas escolas. Resumo Expandido do I CONICBIO/II CONABIO/VI SIMCBIO (V.2) Universidade Católica de Pernambuco – Recife-PE-Brasil- 11 a 14 de novembro de 2013.