

JOGOS DE TABULEIRO COMO RECURSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM HISTOLOGIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Eduardo Junior Da Conceição¹; Polyana Souto da Silva¹; Welison Paulo Lopes Pessoa¹;
João Rafael Santos Camelo²; Tânia Maria de Oliveira Nery³.

¹ Universidade Católica de Pernambuco;

² Universidade Federal de Pernambuco;

³ Professora na Universidade Federal de Pernambuco;
juniorconceicao32@gmail.com

Resumo: O jogo didático ou pedagógico é estabelecido como uma ferramenta auxiliar por contribuir no processo de ensino-aprendizagem, diferenciando-se dos demais por apresentar características lúdicas, favorecendo a construção do conhecimento em sala de aula. O presente relato tem como objetivo explorar o potencial metodológico que a utilização dos jogos tem como alternativa para o melhoramento no processo de ensino-aprendizagem no conteúdo de histologia, diminuindo a dificuldade em compreender os conteúdos apresentados em sala de aula a partir de um relato de experiência. Assim, utilizando os jogos lúdicos como ferramenta didática e uma estratégia viável para transmitir os diversos conteúdos de biologia, uma vez que ele favorece a motivação e a sociabilização entre alunos e professor. O jogo foi elaborado por estudantes de biologia na universidade como proposta de intervenção dentro do estágio supervisionado, pois os mesmos encontraram várias dificuldades na dinâmica em sala de aula que acaba por gerar uma falta de interesse por parte dos alunos. Este estudo foi realizado através da observação e aplicação de questionários contendo questões objetivas em um pré e pós-teste, a alunos do 1º do ensino médio de uma escola pública estadual do bairro do Recife. O resultado nos revela que um número significativo de alunos apresentou interesse na inserção de jogos no processo de ensino. Sendo assim, a utilização do jogo foi satisfatória enquanto instrumento mediador da aprendizagem dos conteúdos abordados em sala de aula. Os resultados da intervenção pedagógica reforçam o papel das atividades inovadoras no processo de ensino-aprendizagem, fugindo das metodologias tradicionais, isso indica que haja uma conscientização das instituições de educação do ensino médio acerca do valor do elemento lúdico na formação integral do educando.

Palavras-chave: Acessível, Cognitivo, Contemporâneo.

INTRODUÇÃO

Em relação ao ensino de histologia, o aluno se depara com muitas informações ao mesmo tempo, envolvendo vários conteúdos em relação ao sistema histológico específico (Tecidos conjuntivos, lisos, estriados, nervosos, etc.). Dessa forma, o aluno pode esbarrar na dificuldade em compreender o conteúdo, e se não trabalhados de forma motivadora, pode não alcançar o devido sucesso.

No processo de ensino são utilizadas várias tecnologias e metodologias didáticas aplicadas ao ensino dos tecidos, tais recursos possibilitam uma maior flexibilidade, criatividade e dinamicidade no processo de aprendizagem numa perspectiva construtivista (PERES, 2004).

A histologia pode ser uma das disciplinas mais interessantes e a construção para esse pensamento depende do modo como é ensinada e conduzida em sala de aula, já que a metodologia utilizada está diretamente relacionada ao sucesso da aprendizagem (KRASILCHIK, 2005).

É importante valorizar os jogos na educação, ou seja, brinquedos e brincadeiras como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança e, portanto, instrumentos indispensáveis da prática pedagógica e componente relevante de propostas curriculares (KISHIMOTO, 2011).

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 (CAMPOS, BORTOLO e FELÍCIO, 2003, p. 2).

O jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Segundo Vygotsky (1998), agindo sobre os objetos, os jovens, desde pequenos, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica.

Uma das práticas comuns na abordagem lúdica é o uso de jogos que facilitem o processo ensino-aprendizagem no conteúdo de ciências, o uso de modelos pedagógicos e de jogos educacionais que levam o aluno a refletir sobre o conteúdo por intermédio do raciocínio próprio com interações que exercitem o conhecimento adquirido, torna-se então uma ferramenta muito importante no ensino de ciências.

Como afirma Longo (2012), a utilização dos jogos didáticos como prática de ensino se faz presente por ser facilitadora da aprendizagem e compreensão do conteúdo de forma lúdica.

Portanto, para este trabalho, objetivou-se explorar o potencial metodológico que a utilização dos jogos tem como alternativa para o melhoramento no processo de ensino-aprendizagem no conteúdo de histologia, diminuindo a dificuldade em compreender os conceitos e imagens dados em sala de aula a partir de um relato de experiência.

METODOLOGIA

O presente trabalho se trata do desenvolvimento e aplicação de um jogo didático supervisionado pelos alunos estagiários do curso de Biologia em uma turma do 1º do ensino médio da escola pública localizada no bairro do Recife (Figura 1).

Essa pesquisa foi efetivada através de observações a partir do desenvolvimento do jogo didático e de cada atividade realizada em sala de aula.

O jogo foi produzido para ser utilizado com alunos que cursam o 1º ano do Ensino Médio, ou com séries em que os professores estiverem trabalhando temas relacionados à histologia. Ele é composto por 01 tabuleiro, 02 dados, 02 peões, 30 cartas com questões que variam a dificuldade entre fácil, médio a difícil e 16 questionários pré-teste 08 e pós-teste, iguais ao pré-teste, mas adicionados de perguntas sobre as opiniões dos discentes sobre o jogo.

Com a criação de um tabuleiro sobre os tecidos, o trabalho envolveu tanto os estudantes do curso quanto os professores, seguindo as respectivas etapas: criação dos questionários com o conhecimento prévio dos alunos acerca da temática aplicado no 1º ano do ensino médio, em seguida – tabulação dos dados obtidos, no segundo momento uma aula expositiva didática sobre tecidos histológicos e explicação das regras do jogo então a aplicação do jogo lúdico (Figura 2 e 3).

Além disso, antes e após o jogo foram aplicados os questionários pré e pós-testes com as mesmas perguntas, identificando se com a aplicação do jogo lúdico houve uma mudança significativa na assimilação do conteúdo abordado.

Cada equipe, formada por 6 a 8 alunos, recebendo um dado e peão e jogando com uma outra equipe em um tabuleiro. Inicialmente as equipes estão na primeira casa, e os jogadores vão lançar o dado para ver quem tira o número maior. Quem tirá-lo inicia a partida lançando novamente o dado. O número que sair no dado será a quantidade de casas que o jogador deverá avançar o peão de sua equipe. Se ele cair em uma casa que contém uma pergunta, ele deve respondê-la. Respondendo corretamente, avança as casas indicadas, e respondendo errado, permanece onde está. Algumas casas também indicam que o jogador deverá avançar ou voltar algumas casas, contando nesse caso com a sorte. Sempre que parar em uma casa, o aluno terá que ler o que está escrito em voz alta para que todos compartilhem daquela informação. Vence aquela equipe que chegar à última casa primeiro.



Figura 1: Escola Liceu de Artes e Ofícios de Recife, PE;



Figura 3: Explicação das regras;



Figura 4: Aplicação do jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A faixa etária da amostra varia entre 13 a 16 anos, sendo que grande parte está inserida na faixa dos 14 anos, além disso, a maioria é pertencente ao sexo feminino, com um total de 58%, resultando em 26 alunas em um total de 45 (Figura 4).

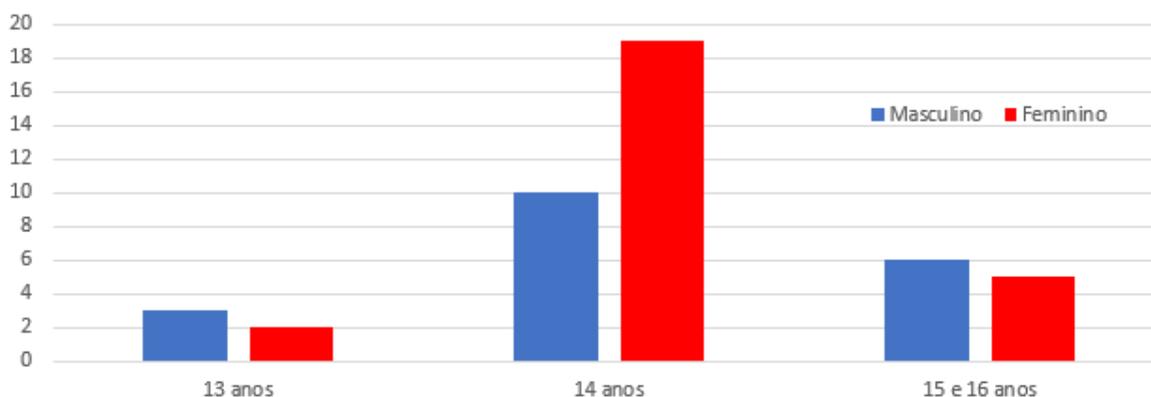


Figura 4: Perfil dos estudantes por idade e gênero.

Como resultado da pesquisa empregada com a aplicação dos jogos lúdicos, constatou-se uma taxa de acerto de 48% de um total de 45 alunos no pré-teste, pois tinham um conhecimento prévio do tema, mas não tão consolidado, contudo, no pós-teste, foi comprovada uma maior assimilação deste conhecimento, mostrando-se aparente nos resultados, que apresentaram valores expressivamente maiores que os anteriores, com 86% na taxa de acerto.

De acordo com as questões de opinião do pós-teste, quando questionados sobre os aspectos visuais do jogo, em sua maioria os alunos se mostraram satisfeitos, o que é justificado, pois o jogo mostrou-se adequado em relação à metodologia abordada.

As respostas positivas fornecidas pela grande maioria dos alunos quando se avaliou a clareza das regras e da linguagem utilizada pelo jogo foi bastante benéfica pois serviu como norteador para novas intervenções pedagógicas.

Sendo assim, o uso de jogos lúdicos no ensino médio é um instrumento que estimula o desenvolvimento do aluno, pois foge da rotina em sala de aula, rompe com o tradicionalismo das aulas, levando os alunos a aprenderem de forma interativa e dinâmica.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), referentes ao ensino, justificam que os jogos lúdicos são uma relevante ferramenta de auxílio ao docente, contribuindo-lhe para uma melhor aprendizagem, sendo citado como instrumento de apoio capaz de promover um senso crítico e desenvolvimento intelectual.

Porém, o professor deve estar atento para não permitir que o jogo lúdico torne-se apenas um momento de descontração, tão pouco que perca o objetivo do jogo e permaneça metódico, sendo assim, ao criar-se um jogo para utilizar para o conteúdo escolar, é importante visar não apenas o desenvolvimento didático do aluno, mas também levá-lo a desenvolver-se no aspecto cognitivo, social e emocional, ampliando sua criatividade e capacidade de respostas imediata.

Diante dos fatos expostos, o jogo ganha espaço como uma ferramenta auxilia na ludicidade em sala de aula à medida que propõe estímulo ao discente e desenvolve níveis diferentes de experiência social, cognitiva e afetiva, sendo assim um perfeito instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor no processo de ensino-aprendizagem.

CONCLUSÃO

Após análise comparativa dos questionários pré e pós-teste, foi possível verificar a contribuição dos jogos no ensino de biologia, os resultados obtidos aliados a observações possibilitaram a

constatação da importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, facilitando também ao educador a função de transmitir o conteúdo estudado.

Portanto, a aplicação do jogo reforça o papel das atividades inovadoras no processo de ensino-aprendizagem, fugindo das metodologias tradicionais, onde se faz necessário didáticas diferenciadas para chamar a atenção dos estudantes para determinados assuntos, aqui exemplificado o assunto de histologia.

Vale salientar que este recurso não deve ser visto como única ferramenta didática para aquisição do conhecimento, é necessário que o professor tenha consciência de que os jogos por si só não vão garantir a aprendizagem total dos alunos, enfim, não são substitutos de outros métodos de ensino, são ferramentas de auxílio que aumentam a motivação e a participação em sala de aula.

Dito isso, no geral, o jogo mostrou-se adequado em relação aos aspectos visuais, ao conteúdo abordado, à clareza das regras e ao tempo de duração, além de proporcionar melhora na aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- 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).
- CAMARGO, A. L. B. **Desenvolvimento sustentável: dimensões e desafios**. Campinas: Papyrus, 2003.
- CAMPOS, L.M.L; BORTOLOTO, T.M; FELÍCIO, A.K.C. **A Produção de Jogos Didáticos para o Ensino de Ciências e Biologia: Uma Proposta para Favorecer a Aprendizagem**, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- KRASILCHIK, M. **Práticas de Ensinos de Biologia**. 4º ed. Ver. E amp., 1ª reimp.- São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005;

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

PERES, H.H.C; KURCGANT, P. **O ser docente de enfermagem frente a informática**. Rev.Latino-Am. Enfermagem. Ribeirão Preto. v.12, n.12, jan./fev. 2004.

REIGOTA, M. **Meio Ambiente e Representação Social**. São Paulo: 8ª ed, Cortez, 2010.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 191 p.