

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA

Maria Izabel Medeiros Diniz Pimentel (1); Deborah Rodrigues de Albuquerque (1); Rivete Silva de Lima (2)

(1) *Bolsistas do Programa de Licenciatura da Universidade Federal da Paraíba;* (2) *Professor do Departamento de Sistemática e Ecologia da UFPB.*

dinizmariaizabel@hotmail.com; deborah_jp_@hotmail.com; rivete@terra.com.br

Introdução

Tradicionalmente o ensino de botânica é marcado pela falta de interesse dos estudantes pelo conteúdo que, ocorre devido a utilização de uma metodologia tradicional, com nomes complicados, e descontextualização com o cotidiano. Dessa forma é importante que os conteúdos estudados sejam articulados com o cotidiano vivenciado pelos alunos, e propiciem que os mesmos sejam indivíduos críticos-reflexivos e autônomos. A partir disso, é fundamental que o professor utilize diferentes metodologias que possam estimular e facilitar o processo de ensino aprendizagem.

Os jogos didáticos são ferramentas pedagógicas que podem ser aplicados em várias áreas da licenciatura, todavia é pouco compreendida e usada na prática docente. A utilização de jogos didáticos é uma proposta de metodologia inovadora, capaz de melhorar o processo de ensino aprendizagem, e aumentar o estímulo dos alunos e docentes no dia-a-dia em sala de aula. Os jogos possibilitam a elaboração e desenvolvimento da ludicidade, como também uma alternativa de aprendizado para os estudantes. Bazin (1987) aposta mais na significância de uma metodologia de ensino não formal de Ciências, do que no método tradicional, através de uma simples memorização da informação. Os jogos lúdicos permitem que os alunos sejam participantes ativos, produzindo e/ou construindo conhecimentos teóricos e práticos, além de proporcionar abertura e diálogo entre os participantes.

Segundo Arouca (1996, p.2), o jogo é um instrumento pedagógico viável em uma proposta de ensino:

"O uso do jogo como instrumento de ensino se caracteriza como outro tipo de instrumento, em que a intenção é trabalhar ou transmitir ao aluno algum conhecimento, concreto ou abstrato."

Para Luckesi (2000, p.21) o lúdico exige uma transmissão total da consciência e mente do ser humano. O ato de brincar, jogar, participar é importante no desenvolvimento cognitivo a exemplo da citação seguinte:

"Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do

movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento."

A realização das atividades lúdicas está inserida progressivamente no currículo escolar, contendo um ensino capaz de lidar com as constantes mudanças globais (KISHIMOTO, 1997). Prosseguindo em concordância com Kishimoto (1997, p.64), os sistemas de ensino, na atualidade, dividem-se em propostas propedêuticas, preparatórias para a escolaridade posterior, com ênfase em conteúdos e centradas na figura do professor e nas orientações voltadas para a socialização da criança em desenvolvimento, em que a brincadeira permite a liberdade de ação, expressão e criatividade.

O trabalho aqui apresentado procurou conhecer sobre a utilização de jogos didáticos no ensino de botânica, e contribuir através dessa ferramenta para que os alunos obtivessem uma aprendizagem eficiente e significativa.

Metodologia

O presente trabalho foi realizado na Escola E.E.E.I.F.M. Dona Alice Carneiro, localizada no bairro de Manaíra, no município de João Pessoa – PB. Desenvolveu-se um estudo de caso com análise Quanti-Qualitativa. Segundo Maanen (1979), a pesquisa qualitativa “compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados. Tem por objetivo traduzir e expressar o sentido dos fenômenos de mundo social; trata-se de reduzir a distância entre indicador e indicado, entre a teoria e os dados, entre o contexto e ação”. Enquanto a pesquisa Quantitativa caracteriza-se pelo emprego da quantificação, tanto nas modalidades de coleta de informações, quanto no tratamento dessas através de técnicas estatísticas, desde as mais simples até as mais complexas. (RICHARDSON, 1989).

O jogo foi realizado com as turmas do ensino médio da escola, de período integral, totalizando cerca de 92 alunos envolvidos no trabalho. Trata-se de um relato de experiência de prática pedagógica com a utilização de jogos didáticos no ensino de botânica, realizada na sala de aula e no pátio da escola.

A coleta de dados foi feita mediante a um pré-questionário sobre a ocorrência de algum tipo de metodologia diferenciada nas aulas de botânica para a facilidade do aprendizado. Nesse questionário, os alunos foram questionados se os professores de Biologia utilizam, nas aulas de Botânica, algum tipo de metodologia diferenciada (modelos didáticos, aulas práticas, aulas de campo,

montagem de painéis, entre outros) para facilitar o aprendizado. Os alunos poderiam marcar quatro alternativas: SIM; NÃO, AS VEZES; RARAMENTE.

Posteriormente iniciou-se as atividades. O primeiro jogo se trata do assunto dos grupos botânicos separados em: Briófitas, Pteridófitas, Gimnospermas e Angiospermas. Os alunos foram divididos em grupos com no mínimo 4 alunos em cada. Os grupos eram responsáveis por organizar o nome do grupo botânico, sua imagem representada, e três características exclusivas de cada grupo. Eles possuíam cerca de 10 minutos para fazer essa organização.

A segunda atividade, é o jogo do tabuleiro. Composto de 17 perguntas referentes ao conteúdo de botânica de forma geral. Nessa atividade as turmas foram divididas em dois grupos e cada um havia um representante para ser o "pino humano". Ocorreu um sorteio para o começo do grupo, e posteriormente a cada pergunta, tinha 1 minuto para a resposta, caso não respondessem não ganhavam a pontuação, e a pergunta passaria para o grupo adversário.

Resultados e Discussão

De acordo com o pré-questionário referente a utilização de algum tipo de metodologia diferenciada no ensino de botânica pelos professores de biologia, obteve-se que 28 alunos disseram que sim, 26 alunos disseram que não, 25 disseram que as vezes ocorria essas atividades e 8 alunos citaram que raramente ocorre atividades diferenciadas, 5 alunos não responderam, totalizando 92 alunos. Cunha (2012) relata que o jogo direciona as atividades em sala de aula de forma diferenciada das metodologias normalmente utilizadas nas escolas. A aplicação dos jogos é um recurso didático que tem sido utilizado e cada vez mais valorizado nas escolas para um melhor ensino-aprendizagem, como vemos nos resultados apresentados. A aplicação dos jogos foi da seguinte maneira:

- Jogo da memória:

Pedi-se que os a turma se dividisse em grupo com no mínimo quatro pessoas e no máximo seis. Após a turma se dividir, o jogo foi apresentado e explicado. Os alunos tiveram dez minutos para organizar as cartas.



Figura 1: Execução do jogo de cartas.



Fonte: dados da pesquisa, 2017.

Ao final dos 10 minutos, era selecionado o representante de cada grupo para o meio da sala, e então se iniciava a discussão e explicação sobre cada carta referente a cada grupo.

Figura 2: Apresentação e discussão das cartas escolhidas.



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

- **Tabuleiro humano:**

Para execução do jogo de tabuleiro, os alunos foram levados para uma área livre da escola. Nessa atividade, a turma foi dividida em duas equipes, cada equipe escolhia um representante para ser o "pino" do tabuleiro. Utilizou-se giz para desenhar no chão o caminho do jogo. O jogo é composto de 17 perguntas referentes ao conteúdo de botânica de forma geral e ocorreu um sorteio para o começo do jogo. O time ganhador escolhia um número de 1 à 17, equivalentes as perguntas. A pergunta escolhida era lida e a equipe tinha 1 minuto para a resposta, caso não respondessem não ganhavam a pontuação, e a pergunta passaria para o grupo adversário. Se a pergunta fosse respondida de forma

correta, o aluno que representa o "pino" andaria uma casa do jogo, e assim sucessivamente, até atingir a casa final, e então encerrar o jogo.

A relação entre os alunos e os conteúdos abordados nos jogos aplicados promoveu o debate e a participação ativa e constante de toda a turma.

Conclusões

A partir da execução dos jogos didáticos, houve a confirmação de que os mesmos proporcionaram uma forma alternativa de absorção do conhecimento, diferentes noções acerca dos vegetais, além de estimular a interação entre toda a turma. As atividades proporcionaram uma aprendizagem de forma dinâmica, interativa e construtiva. Portanto, os jogos atingiram o objetivo de ser uma ferramenta simples e que veio facilitar o aprendizado da botânica por estudantes. Sendo assim, considera-se que as atividades propostas são capazes de incentivar a abstração, sendo aplicável em qualquer contexto de sala, auxiliando a compreensão dos conteúdos de botânica.

Referências

AROUCA, M. C. **Papel dos jogos e simuladores como instrumento educacional.** Banco de artigos da Casa da Ciência/UFRJ. Projeto educação em bytes. Rio de Janeiro, 1996.

BAZIN, M. Three years of living science in Rio de Janeiro: learning from experience. **Scientific Literacy Papers**, 67-74, 1987.

KISHIMOTO, T.M. Brinquedo e brincadeira na educação infantil japonesa: Proposta curricular dos anos 90. **Revista Educação & Sociedade**, Campinas, ano XVIII, n. 60, dez. 1997.

Luckesi, C.C. (2000). **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras:** uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese in *Educação e Ludicidade*, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01, organizada por Cipriano Carlos Luckesi, publicada pelo GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA.

MAANEN, Jonh, Van. Reclaiming Qualitative methods for organizational research: a preface, in *administrative Science Quarterly*, v. 24, n. 4, dez. 1979.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa social: métodos e técnicas.** São Paulo: Atlas, 1989.

CUNHA, Marcia Borin da. 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.