

## **A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA OTIMIZAÇÃO DA AQUISIÇÃO DE CONHECIMENTOS SOBRE TECIDO EPITELIAL**

Cintia Rafaela da Silva Gomes<sup>1</sup>; Zódja Maria David Bezerra <sup>1</sup>; Ana Iris Barbosa da Silva<sup>1</sup>;  
Bruna Larissa Alves da Silva<sup>1</sup>; Fabiana América Silva Dantas de Souza (Orientador)<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup> Universidade de Pernambuco, Campus Mata Norte, Nazaré da Mata – PE, Brasil.

<sup>2</sup> Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife-PE, Brasil.

*E-mail para correspondência: [fabiana.americasouza@gmail.com](mailto:fabiana.americasouza@gmail.com)*<sup>1,2</sup>

**Resumo:** Os jogos didáticos são ferramentas de extrema importância na contribuição do processo de ensino-aprendizagem, pois quando bem aplicadas, complementam com eficiência às aulas tradicionais, que na maioria das vezes estão defasadas devido à falta de investimento e inovação. O objetivo deste trabalho foi otimizar a aquisição de conhecimentos sobre tecido epitelial, utilizando um jogo didático como ferramenta pedagógica complementar às aulas tradicionais. Esta pesquisa foi realizada numa turma do 1º ano, contendo 42 alunos, na Escola de Referência em Ensino Médio Dr. Mota Silveira, na cidade de Bom Jardim – PE, Brasil. Na primeira etapa, foi ministrada uma aula tradicional, utilizando apenas o quadro branco e lápis, em seguida foi aplicado um questionário para avaliar o conhecimento adquirido. Na segunda etapa, foi ministrada uma aula com o auxílio de data show, e logo após, foi aplicado um jogo didático intitulado “Memorizando a Histologia”, e depois, foi aplicado o segundo questionário, para comparar as duas metodologias utilizadas. Os resultados indicaram que houve um aumento considerável nos acertos das questões do segundo questionário em comparação com o primeiro questionário. Os resultados mais expressivos de aumento na absorção do conhecimento foram para a sexta, sétima e oitava questões, que mostraram um aumento de 60%, 48% e 60%, respectivamente. Estes resultados corroboram com outros autores e reforça o fato, que a utilização de recursos lúdicos associados às aulas tradicionais, são grandes aliados no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chaves:** Histologia, jogo didático, ferramenta facilitadora, ensino-aprendizagem.

## INTRODUÇÃO

O ato de aprender brincando tem se mostrado uma estratégia poderosa para desenvolver as habilidades dos alunos. As atividades lúdicas fazem com que os estudantes aprendam com prazer, alegria e facilidade. Segundo Santos (2016), o Lúdico é uma abordagem utilizada por aqueles que desejam tornar suas aulas mais dinamizadas, saindo do contexto tradicional e trazendo um novo cenário para o ambiente escolar.

A utilização de itens para auxiliar na construção de conhecimentos, provoca novas formas de sentir, pensar, compreender, e promove o encontro do sujeito com diferentes formas de expressão e compreensão de vida (OLIVEIRA, 2017). É com a formação de conceitos que se dá a verdadeira aprendizagem, e, é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação de conceitos, momento no qual o aluno reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, sendo estas situações fundamentais para impulsionar as habilidades criativas do homem.

É importante a criação de métodos que possam contribuir para os desafios enfrentados no processo de ensino-aprendizagem, minimizando seus problemas em sala de aula. Por meio, da sua metodologia de ensino, o professor deve promover o interesse dos alunos, e disponibilizar-se a desenvolver novos meios para que os seus alunos tenham melhor resultados na aprendizagem (MELO, 2017).

As ferramentas didáticas têm como função dinamizar as aulas e torna-las mais atrativas, aguçando a curiosidade dos alunos, despertando a sua atenção para o tema trabalho, uma vez que o conhecimento não foi passado apenas como forma verbal, mas se apoderou de recursos como: sons, cores, formas, sensações, entre outras reações que podem ser obtidas através de estímulos. Esses materiais formam uma ligação entre alunos e professores, contribuindo para um desenvolvimento cognitivo elevado, tornando o aluno capaz de tomar decisões críticas e lógicas, além de contribuir afetivo e social do estudante (WAJSKOP, 2012).

Tendo em vista as dificuldades encontradas no processo de ensino-aprendizagem, o objeto deste trabalho foi otimizar a aquisição de conhecimentos sobre tecido epitelial, utilizando um jogo didático como ferramenta pedagógica complementar às aulas tradicionais.

## METODOLOGIA

### Área de estudo

A pesquisa foi realizada numa turma do 1º ano, contendo 42 alunos, na Escola de Referência em Ensino Médio Dr. Mota Silveira, uma escola de rede pública, localizada na Cidade de Bom Jardim – PE, situada na Av. Castelo Branco. O município de Bom Jardim pertence a região do Agreste de Pernambucano, Brasil. (Figura 1).

**Figura 1.** Mapa da região do Agreste do estado de Pernambuco da Cidade de Bom Jardim



FONTE: Google Maps

### Aplicação e coleta de dados

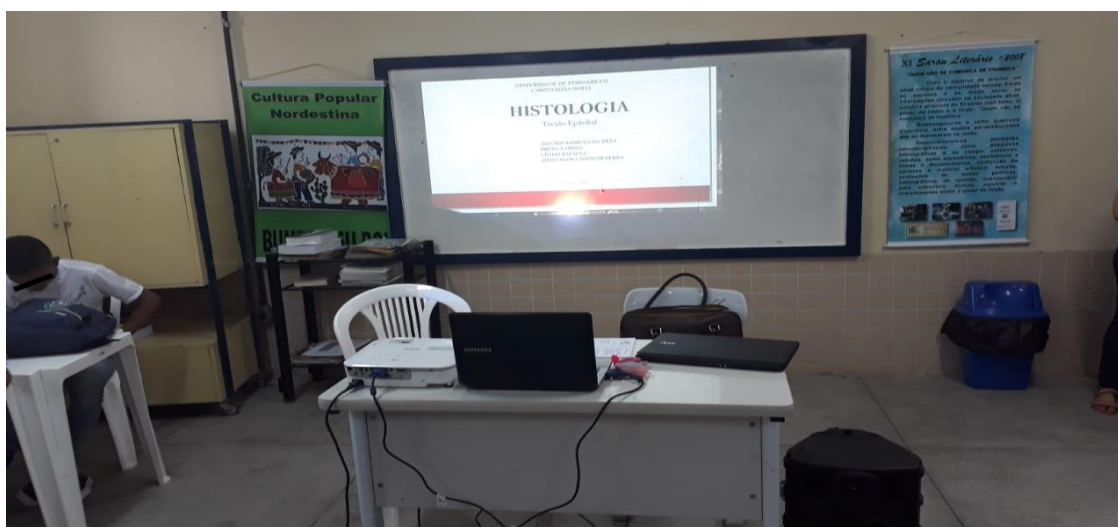
Na primeira etapa, foi ministrada uma aula tradicional, apenas com lápis e quadro branco (figura 2), em seguida, foi aplicado um questionário com dez questões de múltipla escolha (figura 5), com o propósito de saber o quanto os estudantes tinham absorvido da aula ministrada de maneira tradicional. Na segunda etapa, outra aula foi ministrada, desta vez, utilizando o auxílio de data show (figura 3). Depois, foi aplicado o jogo didático intitulado “Memorizando a Histologia”, elaborado no PowerPoint e PhotoScap, com imagens de tecidos epiteliais e suas respectivas definições (figura 4). E no final da aula, foi aplicado o mesmo questionário com a ordem inversa, para em seguida comparar e percentual de absorção de conhecimentos das duas etapas (figura 6).

**Figura 2.** Aula tradicional, ministrado com quadro branco e lápis apenas.



Fonte: Gomes et al., 2018.

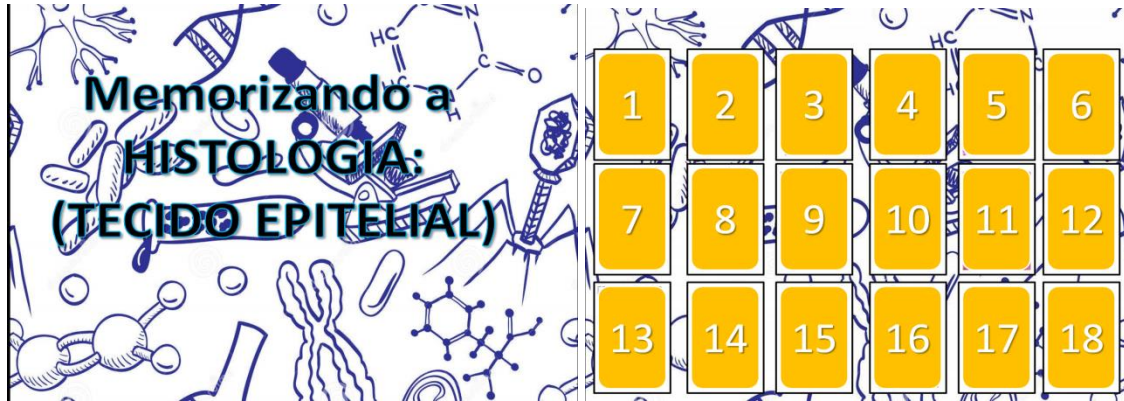
**Figura 3.** Aula ministrada com auxílio do data show



Fonte: Gomes et al., 2018.

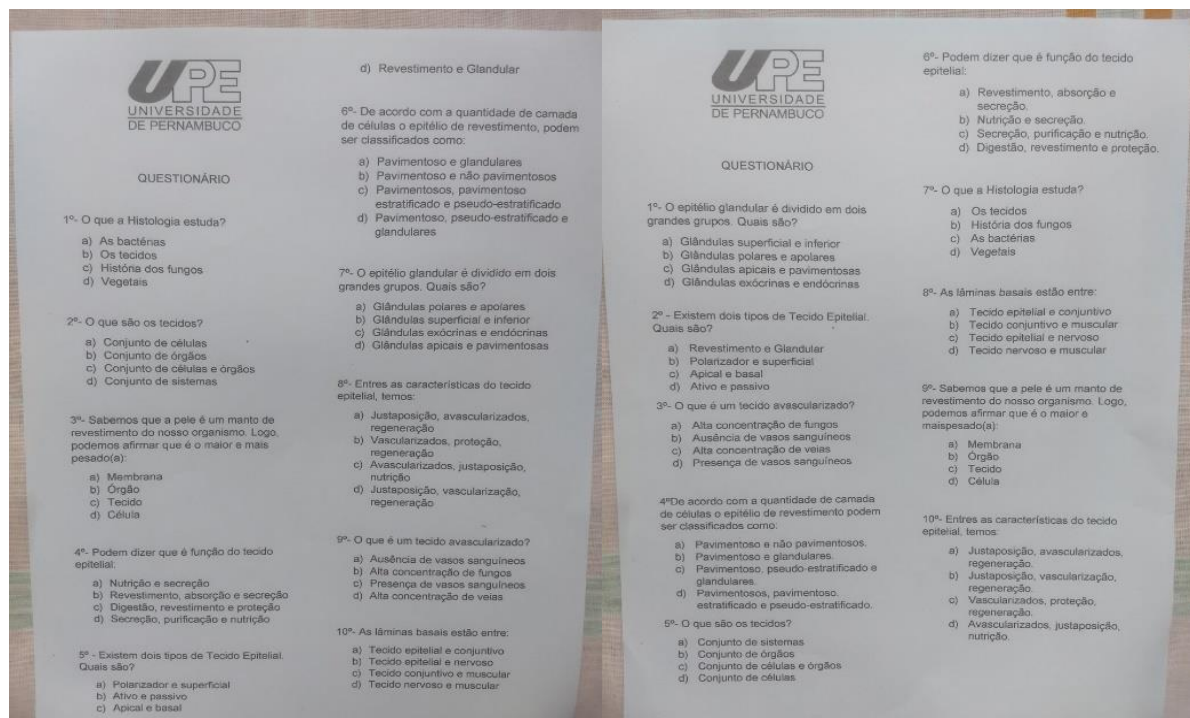


**Figura 4.** Jogo “Memorizando a Histologia”, pronto para ser executado.



Fonte: Gomes et al., 2018.

**Figura 5.** Questionário aplicado para verificar a melhoria na absorção dos conhecimentos.



Fonte: Gomes et al., 2018.

**Figura 6.** Aplicação do questionário.



Fonte: Gomes et al., 2018.

O jogo funcionou como um jogo da memória normal, onde os alunos teriam que encontrar a imagem do tecido e seu respectivo conceito. A principal regra do jogo consistia em acertar o máximo número de pares de figuras referente ao tecido epitelial. Para sua execução, a turma foi dividida em duas equipes, estas equipes iam juntando os pares e pontuando, do mesmo modo em que eram estimulados a encontrar os pares, eles também precisavam ler as cartas para encontrar a imagem certa, correspondente a sua respectiva definição. No decorrer do jogo, o líder da equipe a cada rodada escolheria um membro para jogar, caso este errasse a combinação, a vez de jogar seria da outra equipe. Ganhava aquele que combinasse mais pares de cartas com tecidos epiteliais e suas respectivas definições (Figura 7).

**Figura 7.** Aplicação do jogo didático



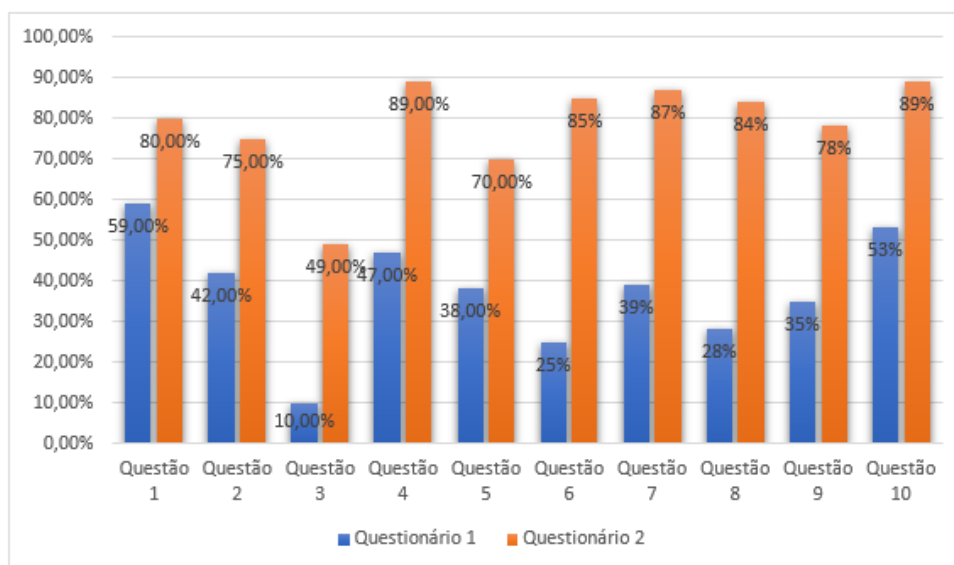
Fonte: Gomes et al., 2018.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em relação a primeira etapa, os alunos demonstraram um certo desinteresse pela aula ministrada com quadro branco e lápis, a maioria dos alunos não interagiu. Foi constatado também que, os conteúdos de histologia não são incluídos com a importância e a frequência que deveriam no ensino médio. Em relação do primeiro questionário, a maioria dos alunos obtiveram resultados inferiores a 5 acertos. Esses resultados enfatizam a necessidade de fazer com que os alunos sintam a importância em estudar histologia. De acordo com Sacchetto (2011), a atividade de brincar é importante para o desenvolvimento humano, pois, por meio de jogos, os alunos são capazes de simular e exercitar situações ajudando na aprendizagem e socialização.

Durante o jogo, a participação dos alunos aumentou consideravelmente, e depois do jogo lúdico, o interesse continuou crescendo, eles faziam perguntas e tiravam dúvidas, que tornou mais dinâmica. O jogo aplicado prendeu a atenção dos alunos e tornou a aula mais atrativa e leve. No gráfico abaixo, nota-se que foi a partir da segunda etapa que os alunos conseguiram compreender melhor o conteúdo. Na primeira questão, houve um aumento de 21% na absorção de conhecimento, na segunda 33%, na terceira 39%, na quarta 42%, na quinta 32%, na nona 43%, na décima 36%. Os resultados mais expressivos de aumento na absorção do conhecimento foram para a sexta, sétima e oitava questões, que mostraram um aumento de 60%, 48% e 60%, respectivamente. (figura 8).

**Figura 8** - Gráfico comparativo referente ao quantitativo de acertos por questão do 1º e do 2º questionários avaliativos.



Fonte: Gomes et al., 2018.



Diante destes resultados, foi reforçado que os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas variadas formas, facilitando a auto expressão, além de encorajar o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção. A utilização de jogos para o ensino, representa uma mudança de postura do professor em relação ao modo de ensinar, ou seja, o papel do professor muda, pois de comunicador do conhecimento apenas, ele passar a exercer também um papel de observador, organizador, consultor, mediador, interventor, controlador e incentivador da aprendizagem, porém, apesar de todas essas funções conferidas ao “novo professor”, ele só poderá intervir, quando isso se fizer necessário, sendo essas intervenções, através de questionamentos, por exemplo, levando os alunos à mudanças de hipóteses, e ou apresentando situações que forcem a reflexão, ou ainda para estimular a socialização das descobertas, mas nunca para dar a resposta correta de imediato (BORGES, 2010).

A intenção do jogo didático, é equilibrar a função lúdica e a função educativa, pois tal desequilíbrio pode levar a duas situações: se tivermos mais a função lúdica do que a educativa, não teremos mais um jogo didático, mas tão somente um jogo. Em contrapartida, se tivermos um excesso da função educativa em detrimento da função lúdica, teremos um material didático não lúdico (VAZ, 2015).

O objetivo final de um aluno perante um jogo, é a vitória sobre o oponente, entretanto, mesmo que o aluno não vença, o prazer usufruído durante o jogo, pode fazer com que o estudante retorne a jogar, e conseqüentemente aprender mais sobre o conteúdo, almejando sempre o acerto, fazendo com que o estudante pesquise e estude não por obrigação, mas por prazer em aprender (CARDAZZO, 2017).

A utilização dessas práticas educativas, auxilia na fixação do assunto estudado, de forma mais criteriosa, favorecendo a aprendizagem contínua de ideias (CLEMENTE, 2010). E, sendo o jogo didático um método diferenciado, de baixo custo e inovador, ele pode ser aplicado em qualquer disciplina e em qualquer fase escolar (BORIN, 2012).

## CONCLUSÃO

A partir dos resultados obtidos foi concluído que o jogo didático teve uma aceitação satisfatória por parte dos discentes e contribuiu positivamente para compreensão do conteúdo abordado. A absorção do conteúdo proporcionou novas informações anteriormente desconhecidas, despertando assim, a curiosidade e o interesse dos discentes. A metodologia



aplicada aumentou de maneira significativa, a fixação do conteúdo abordado, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo do corpo discente e para a melhoria da aquisição de conhecimento sobre histologia.

Não se pode afirmar que os jogos didáticos podem resolver todos os problemas em relação as dificuldades do ensino, mas com certeza contribuem positivamente para tornar a aula mais dinâmica e atrativa, proporcionando resultados nítidos em relação a melhoria da aquisição e fixação dos assuntos abordados, além de ser um método fácil e barato, bem aceito pelos alunos, e que promove o aprendizado de forma ativa e eficaz.

## REFERÊNCIAS

BORGES, E.; et al. **Benefícios das atividades lúdicas na recuperação de crianças com câncer** v.28 n.2 São Paul. 2010.

BORIN, Marcia. **Jogo no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização**, em Sala de Aula. **Revista Química Nova**, SP, v.34, n 2, p. 92-98. 2018.

CLEMENTE, A; et al. **Construção de Jogos Didáticos para o Ensino de Biologia: Um Recurso para Integração dos Alunos à Prática Docente**. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**. Curitiba. v. 3, n. 3, p.49-59. 2010.

CORDAZZO, S. et al. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento**. RJ. v.38 n. 1, 2017.

JUNQUEIRA, L.C.U. & CARNEIRO, J. **Histologia Básica**. 11ª Ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008.

MELO, A; et al. **Utilização de jogos didáticos no ensino de ciências: um relato de caso**. **Revista científica multidisciplinar das faculdades de São José**. São José, v. 9. n. 1.2017.

OLIVEIRA, C.; DIAS, A **Criança e a Importância do lúdico na Educação**. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. V. 13. n.2.p. 113-128 2018.

QUEIRO, C.; CARVALHO, A. A importância do lúdico na educação infantil. **Revista do Plano Nacional de Formação de professores da Educação Básica**, Teresina, v.4, n.1, p. 161-165. 2016.

SACCHETTO, B; et al. **O ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar**. São Paulo, v.11. n.1. p. 28-36, 2011.

SANTOS, W; et al. **A ideia do lúdico como opção metodológica no ensino de ciências e biologia: o que dizem os TCCs dos egressos do curso de ciências biológicas licenciatura da universidade federal do rio grande do sul?**. São Luís, v. 21. n. 2. p. 176-194. 2016.

VAZ, W; et al. **Banco Químico: um Jogo de Tabuleiro, Cartas, Dados, Compras e Vendas para o Ensino do Conceito de Soluções** v. 37, N° 4, p. 285-293, 2015.

WAJSKOP, G.; **O Brincar na educação infantil**. São Paulo, Vol. 34, N° 2, p. 92-98, MAIO 2012.