

JOGO DO DOMINÓ APLICADOS AO CONTEÚDO DE CITOLOGIA: UMA PROPOSTA DE APRENDIZAGEM LÚDICA

Pedro Thiago Chagas de Souza¹; Ana Carolina Santos da Silva²; Milena Cosmo da Silva³

Universidade Católica de Pernambuco, pedrothiagomih@gmail.com

Universidade Católica de Pernambuco, ana_carolina_santoss@hotmail.com

Universidade Católica de Pernambuco, silva.milena0412@gmail.com

Resumo:

Os jogos lúdicos são ferramentas úteis para os processos de ensino-aprendizagem, é através destes que criamos estratégias que auxiliam a construção de conhecimento pelos alunos de forma significativamente mais interessante estimulando o “querer” do aluno para a atividade apresentada. Este trabalho fundamentou-se na elaboração, confecção, aplicação e avaliação de um jogo lúdico que auxiliasse o aprendizado da disciplina de Biologia por alunos do primeiro ano do Ensino Médio. O jogo “Dominó Citológico” foi baseado nos conteúdos de citologia básica do primeiro ano do ensino médio e na literatura sobre jogos lúdicos. O jogo foi aplicado e avaliado com alunos da escola pública do estado de Pernambuco, Luiz Delgado. Os resultados mostraram que os alunos gostaram bastante do jogo, pois, através dele, os conteúdos foram aprendidos e assimilação de uma forma diferente estimulando a participação mais efetiva do aluno. Desta maneira, a utilização de jogos se mostrou como facilitadora no processo educativo, visto que promoveu a compreensão dos conteúdos, assim como também, a argumentação e socialização entre os alunos.

Palavras-chave: Aprendizagem, Ensino, Jogo, Lúdico, Biologia.

INTRODUÇÃO

O modelo tradicionalista de ensino ainda é muito utilizado por parte dos professores que fazem parte da Rede Estadual de Ensino, o que reflete, em alguns casos, no desinteresse dos alunos. E o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais segundo Elia Amaral (2007). Essas estratégias que motivam, atraem e estimulam o processo de construção do conhecimento, podendo ser definida, de acordo com Soares (2004), como uma ação divertida, seja qual for o contexto linguístico, desconsiderando o objeto envolto na ação. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo.

Segundo Kishimoto (1994), o jogo, considerado um tipo de atividade lúdica, possui duas funções: a lúdica e a educativa. Mas devem estar em equilíbrio, pois se a função lúdica prevalecer, não passará de um jogo e se a função educativa for predominante será apenas um material didático. Os jogos se caracterizam por dois elementos que apresentam: o prazer e o esforço espontâneo, além de integrarem as várias dimensões do aluno, como a afetividade e o trabalho em grupo.

Os jogos são indicados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em momentos distintos, como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos (CUNHA; 2004). O jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores atualmente, pois ele estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa.

OBJETIVO

O presente trabalho teve como objetivo realizar uma prática pedagógica lúdica com estudantes do 1º ano do ensino médio, a partir de jogos bem populares, de forma educativa, como elemento motivador, aplicado ao tema de citologia.

REFERÊNCIAL TEÓRICO

A atividade lúdica o objetivo de propiciar o meio para que o aluno induza o seu raciocínio, a reflexão e consequentemente a construção do seu conhecimento. Promove a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor o que o leva a memorizar mais facilmente o assunto abordado (Lima, E.C.; Mariano, D.G. ; Pavan, F.M. 2011). De acordo com Melo (2005), o lúdico é um importante instrumento de trabalho. O mediador, no caso o professor, deve oferecer possibilidades na construção do conhecimento, respeitando as diversas singularidades.

Como citado por WADSWORTH, 1977:

Pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo o lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações antes tidas como maçantes.

Como citado por Baquero, 2000:

No processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles.

Segundo Teixeira; Rocha; Silva (2005) ressaltam que, através da brincadeira, pode-se colocar desafios e questões a serem resolvidos pelas crianças, criando assim, subsídios para formular hipóteses aos problemas colocados. Nesse aspecto é importante ressaltar que um professor criativo pode lançar desafios, aproveitando a situação lúdica como pano de fundo.

Santana (2008) complementa dizendo que o ensino lúdico é uma importante ferramenta na qual o professor deve oferecer possibilidades para a elaboração do conhecimento. Quando bem trabalhadas, essas atividades oportunizam a interlocução de saberes e o desenvolvimento pessoal.

Segundo Jorge et al. (2009) O benefício do jogo se encontra na possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, sem constranger o aluno quando este erra. “Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva”.(TEIXEIRA, 1995, p. 23).

De modo geral os conteúdos da biologia são bastante maçantes para o aluno, visto que se faz necessário muitas vezes a memorização de nomes com certa complexidade que os alunos nunca haviam visto antes, sendo também muitas vezes centrados em conteúdos extensos, trabalhados de forma tradicional, tornando a biologia muito monótona, causando pouca motivação nos alunos. Desta forma, é importante que os professores procurem alternativas que tornem as aulas mais instigantes e interessantes. (JORGE et al., 2009)

De acordo com Neves; Campos; Simões (2008), os jogos didáticos têm a função de recursos auxiliares, visto que estes podem estimular a aprendizagem e o interesse por parte dos alunos e ajudando professores a alcançarem seus objetivos nas aulas de Ciências e Biologia. Conforme Lopes (2001), aprender por meio de jogos é muito mais eficiente. O aprendizado através do jogo aumenta o interesse do aluno, que, por sua vez, se torna sujeito ativo do processo.

É importante ter atenção no ponto de que os jogos lúdicos não são a única estratégia didática que facilita o interesse e conhecimento do aluno. É importante que o educador tenha a consciência de que os jogos, por si, só não vão garantir a aprendizagem de certos saberes que precisam ser sistematizados de acordo com os objetivos pedagógicos. (JORGE et al., 2009)

Os jogos didáticos não são substitutos de outros métodos de ensino; são suportes para o professor e poderosos motivadores para os alunos que os usufruem como recurso didático para a sua aprendizagem. (ZANON; MANOEL; OLIVEIRA, 2008).

Segundo Kishimoto (1994), o jogo, considerado um tipo de atividade lúdica, possui duas funções: a lúdica e a educativa. Mas devem estar em equilíbrio, pois se a função lúdica prevalecer, não passará de um jogo e se a função educativa for predominante será apenas um material didático. Os jogos se caracterizam por dois elementos que apresentam: o prazer e o esforço espontâneo, além de integrarem as várias dimensões do aluno, como a afetividade e o trabalho em grupo.

MATERIAL E METODOS

O material usado para confecções do jogo lúdico, “Dominó Citológico”, teve como: Papelão, cola, fita durex grande, tesouras e figuras das respectivas organelas celulares. A montagem do Dominó foi feita a partir de combinações previamente calculadas, igual ao dominó original (com numeração). A princípio o jogo teve aplicação após a aula expositiva

dada pela professora de Biologia, o jogo foi aplicado em quatro grupos com a mesma regra do jogo original, com intuito de fixar melhor o assunto dado. (Apenas no 1ºA enquanto os alunos do 1ºB tiveram apenas aula teórica).

Ao final das aulas foram distribuídas fichas contendo algumas perguntas relacionadas ao conteúdo de citologia a serem respondidas pelos alunos.

Também foi aplicado um questionário de satisfação para mensurar o quanto os alunos aviam “aprovado” o jogo e se para eles o jogo serviu como instrumento facilitador de ensino, assim como se para eles o jogo promoveu a interação entre seus colegas de classe.

Perguntas do questionário de satisfação

1- O jogo, “Dominó Citológico” funcionou como um instrumento facilitador na aprendizagem?

Sim. Não.

Justifique a sua resposta: _____

2- O jogo, “Dominó Citológico” promoveu a interação entre você e os seus colegas de classe?

Sim. Não.

Justifique a sua resposta: _____

3- Você gostou do jogo, “Dominó Citológico”?

Sim. Não.

Justifique a sua resposta: _____

4- Você sentiu dificuldade para conseguir jogar?

Sim. Não.

Justifique a sua resposta: _____

5- O jogo, “Dominó Citológico”, precisa de alterações?

Sim. Não.

Quais: _____

6- Alguma vez você fez uso de jogos lúdicos no ensino de Biologia?

() Sim. () Não.

DISCUSSÃO

O jogo do dominó foi aplicado buscando garantir uma melhor eficiência na didática no ensino de biologia que promovesse uma melhor fixação e compreensão do conteúdo, assim como estimular o interesse pelo conhecimento e estimulação da inter-relação dos alunos em sala.

Com relação ao questionário de satisfação, em relação ao jogo ser um bom instrumento facilitador da aprendizagem, 85% dos alunos disseram ser um bom instrumento facilitador. Os alunos justificaram dizendo que o jogo permitiu que eles compreendessem de forma mais descontraídas conceitos e nomes trabalhados na série atual que antes não entendiam. 10% responderam que não acharam o jogo um bom facilitador, entre as justificativas, tivemos: nunca aprendi direito as organelas que estavam nas peças, não ajuda a lembrar o conteúdo, não sei nada de biologia. 5% dos alunos não souberam ou não quiseram justificar.

Com relação ao questionário sobre citologia, se pode observar de modo geral, uma melhor compreensão do assunto (fazendo correlação com as respostas obtidas frente às perguntas de forma qualitativa) por parte dos alunos do 1ºA, assim como também houve um número maior de acertos por parte dos alunos da turma do 1ºA

Os resultados observados, fomentam a ideias de que jogos lúdicos estimulam o aluno e facilitam a assimilação e construção de novos conhecimentos. A introdução de jogos didáticos no cotidiano escolar é importante devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos nesta atividade torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem. (SANTANA, 2008).

Sobre o jogo estimular a interação dos, 75% responderam que sim. Entre as justificativas, os alunos disseram que, através da atividade proposta pelo material, houve maior socialização entre eles e que puderam falar com pessoas que pouco se falavam. Nesse aspecto torna-se evidente que o jogo facilitou um trabalho em equipe, estimulando a socialização entre aqueles que tinham pouco contato, tornando o jogo em equipe um método para cooperação e interação. Percebemos que o trabalho em equipe permitiu a socialização, mesmo entre aqueles onde o contato parecia ser mínimo. Sendo assim, o jogo em equipe é um excelente método para gerar cooperação e interação.

Dessa maneira, tornou-se evidente a importância dos recursos lúdicos, mostrando-se muito eficientes no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, estimulando o interesse e facilitando mais a compreensão do assunto.

Figura 1: Supervisora auxiliando na aplicação do jogo



Autor: Autoria própria

CONCLUSÕES

O instrumento da ludicidade trabalhado através do jogo didático, se mostrou como um importante aliado no ensino de biologia em sala de aula revelando sua importância, pois através das atividades lúdicas o aprendizado dos alunos fluiu mais naturalmente durante o desenvolver do jogo.

Se faz importante ressaltar que os jogos e brincadeiras são parte itinerante na vida da criança, então inseri-los na educação é uma ótima oportunidade para incentivar a aprendizagem auxiliando-os na compreensão da disciplina de biologia, estimulando no aprendizado e na busca por novas fontes de conhecimento.

Visto que a educação é a principal forma de “guiar” a sociedade e os cidadãos que nela estão para tornarem-se indivíduos mais conscientes e pensantes, a incorporação de métodos que viabilizem uma educação de qualidade, como a utilização de jogos com fins pedagógicos é de fundamental importância para que se possa modificar a realidade do ensino, a realidade de cada pessoa, e assim posto, mudando a construção de toda uma sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Élia. **O Lúdico no Processo Ensino-Aprendizagem**. Universidade Tecnológica Intercontinental (UTIC) Asunción (Dissertação apresentada em 01/2010).

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os Jogos Pedagógicos Como Ferramentas de Ensino**. VIII Congresso Nacional de Educação, 2008. Disponível em:

<http://quimimoreira.net/Jogos%20Pedagogicos.pdf>. Acesso em: 24 ago. 2018.

JORGE, Viviane Loureiro et al. **BIOLOGIA LIMITADA: UM JOGO INTERATIVO PARA ALUNOS DO TERCEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO**. ., [S.l.], p. 1-11, jan. 2009. Disponível em: <<http://posgrad.fae.ufmg.br/posgrad/viiienpec/pdfs/1580.pdf>>. Acesso em: 24 ago. 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Tradicionais Infantis: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LIMA, E. et al. **O uso de jogos lúdicos como auxílio para o ensino de química**. Revista Eletrônica Educação em Foco, 2011.

LOPES, M. G. **Jogos na Educação: criar, fazer e jogar**. 4º Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MELO, C. M.R. **As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento**. Información Filosófica. V.2 nº1 2005 p.128- 137.

NEVES, J. P. ; CAMPOS, L. L. ; SIMÕES, M. G. **Jogos como recurso didático para o ensino de conceitos paleontológicos básicos aos estudantes do ensino fundamental**. Terr@ Plural, Ponta Grossa, 2008 v. 2, p. 103-114.

SANTANA, E. M. **A Influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos**. In: SENEPT, 2008, Belo Horizonte. Anais... São Paulo: Universidade de São Paulo, Instituto de Física - Programa de Pós-Graduação, 2008. p. 1-12.

SOARES, M.H.F.B. **O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química**. Universidade Federal de São Carlos (tese de doutorado, 2004).

TEIXEIRA, M. C. ; ROCHA, L. J. P. ; SILVA V. S. **Lúdico** : Um Espaço para a Formação de Identidades. In: III SIMPÓSIO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE JUIZ DE FORA, 2005. Anais... Rio de Janeiro: CEDERJ, 2005. p. 1-14.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. 1ª ed. São Paulo: Loyola, 1995.

WADSWORTH, Barry. **Inteligência e afetividade na teoria de Piaget**. São Paulo: Pioneira, 1977.

ZANON, D. A. V.; GUERREIRO, M. A. S.; OLIVEIRA, R. C. **Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos**: projeto, produção, aplicação e avaliação. Ciências & Cognição (UFRJ), Rio de Janeiro, 2008 v. 13, p. 72-81.