

## PRODUÇÃO DE JOGO COMO RECURSO DE ENSINO EM ESPAÇO NÃO FORMAL - MUSEU

Keylla Laise Alves dos Santos<sup>1</sup>; Maria Danielle Araújo Mota<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Graduanda em Ciências Biológicas Licenciatura pela Universidade Federal de Alagoas – Campus A. C. Simões Maceió/Alagoas, [keke.ylla@hotmail.com](mailto:keke.ylla@hotmail.com). <sup>2</sup>Orientadora, Professora Assistente II da Universidade Federal de Alagoas – Campus A. C. Simões Maceió/Alagoas [danyestrado@gmail.com](mailto:danyestrado@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

A importância na inovação de metodologias de ensino seja de ciências ou de outras áreas, torna-se cada vez mais evidente devido a dificuldades enfrentadas na sala de aula por falta de recursos e interesse entre alunos e professores, o método de ensino somente com aula expositiva é apenas uma das estratégias aplicáveis no processo de ensino e aprendizagem (HAYDT, 1994, p. 45 *apud* CÂMARA e MURARO). Diante disso, o professor pode buscar diferentes metodologias de ensino, que possam ser utilizadas como recursos, os jogos didáticos e a mudança no espaço de ensino são alternativas interessantes que podem ser usados para diferenciar as aulas e torná-las mais produtivas e instigantes.

Diante desses recursos, o museu se destaca por ser um espaço que abrange diversas áreas e aguça a curiosidade dos alunos, como afirma Ribeiro & Frucchi (2007, p. 69 *apud* OVIGLI; FREITAS e CALUZI, 2010, p. 97),

Desde os primórdios de sua fundação, os museus estimulam a curiosidade, pois tratam de temáticas pouco conhecidas pelas pessoas em geral. Tais temáticas incluem exposições de representantes da fauna e da flora, reproduzindo seu habitat natural, coleções de espécies raras, equipamentos e outros objetos usados em laboratórios de pesquisa de biologia, química, física, astronomia, artefatos étnicos, acervos arqueológicos, dentre tantos outros.

Nessa perspectiva, o Museu de História Natural (MHN) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL) vem investindo em ações como oficinas, palestras, jogos, atrações culturais, entre outras atividades buscando atrair e integrar o público. As ações realizadas pelo museu são abertas a escolas e ao público em geral, proporcionando em diferentes temáticas, ciência, educação, cultura e lazer, aproximando sociedade e museu.

O jogo didático pode se tornar uma metodologia de ensino divertida e eficaz, pois, tira os alunos da rotina de aula expositiva, promovendo a integração dos alunos e tornando a aula mais dinâmica e interativa, segundo Miranda (2001 *apud* CAMPOS; BORTOLOTO e FELICIO, 2003, p. 48),

Mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade.

Diante disso, o trabalho teve por objetivos, elaborar, confeccionar e avaliar um jogo didático para o Museu de História Natural no período de Estágio Supervisionado I. Este estágio foi feito em espaço de ensino não formal, o material didático foi produzido neste período no setor de Herpetologia do MHN, pretendendo abordar o tema relacionado ao setor, incluindo espécies de répteis e anfíbios de maior ocorrência no estado de Alagoas, visando despertar a curiosidade dos jogadores e aproximá-los do tema.

## 2. METODOLOGIA

O jogo didático foi elaborado no período de Estágio Supervisionado I no curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alagoas, neste estágio o estudante escolhe uma instituição que pode ser utilizada como espaço de ensino não formal, para Jacobucci (2008, *apud* CASCAIS e TERÁN, 2014) este termo pode ser definido como local que proporciona a aprendizagem de conteúdos da escolarização formal em espaços como museus, centros de ciências, jardins botânicos, entre outros.

A presente pesquisa foi qualitativa, pois não exige o uso de dados estatísticos, como afirma Silva & Menezes (2000, p. 20), “[...] Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem”.

O local escolhido foi o Museu de História Natural da Universidade Federal de Alagoas, localizado na Avenida Amazonas, Prado Maceió – AL, no setor de Herpetologia. Este espaço foi escolhido por sua importância, como destaca Marandino (2001 *apud* OVIGLI, 2011, P. 139), “a formação dos professores para que possam utilizar mais eficazmente museus e centros de ciências é uma preocupação em âmbito internacional, evidenciando a necessidade desse processo na saída da escola para o museu”.

O jogo foi desenvolvido no setor de Herpetologia com auxílio da professora supervisora e curadora do setor, com pesquisas em sites, livros e acervo do setor. Após revisão de literatura e levantamento de dados o jogo desenvolvido foi nomeado de “Que bicho é esse?”, foram escolhidas 14 espécies variadas de répteis e anfíbios que mais ocorrem no estado de Alagoas, composto por 28 cartas, onde 14 são imagens das espécies e as outras 14 são compostas por características referentes a cada animal.

O objetivo do jogo é identificar qual é o animal, através de suas características, as particularidades usadas foram referentes ao seu grupo, família e sua estrutura morfológica. O jogo pode ser aplicado para todos os visitantes do museu a partir da faixa etária de 10 anos e pode ser jogado por duas pessoas ou grupos maiores. As cartas de imagens ficam viradas para cima dispostas em duas fileiras de 7 cartas, logo abaixo ficam as cartas que contém as características, estas ficam com o nome do jogo virado para cima e as características viradas para baixo seguindo a mesma organização, o jogador puxa a carta de características lendo as informações contidas nesta, deve tentar identificar as particularidades em uma das cartas imagens para acertar qual é o animal descrito. Quando o jogador acerta, pega a carta e guarda com ele, vence o jogo quem conseguir identificar mais animais, consequentemente o que obtiver mais cartas.

Na confecção do jogo, foram utilizados 28 pedaços de madeira, cortados do mesmo tamanho e forma, a madeira foi utilizada por ser mais durável. No programa Word foram editadas as imagens, características e a capa do jogo. As 14 imagens foram coladas na frente da madeira, e no verso o nome científico e popular do animal, nas outras 14 cartas, foram coladas as características e no verso o nome do jogo, que deveria ficar virado para cima durante a brincadeira, de modo que o jogador só podia ver as características quando virasse a carta. As cartas foram plastificadas visando uma maior durabilidade e guardadas em uma caixa personalizada para o museu, contendo também o manual de instruções.

Este jogo foi elaborado visando a aproximação dos visitantes do museu com a temática, por se tratar de répteis e anfíbios, muitas pessoas sentem medo e nojo, e por falta de conhecimento acabam se distanciando do setor de Herpetologia e julgado estes animais de forma errada. Com este jogo espera-se que os indivíduos percebam a importância de cada espécie e conheçam um pouco mais sobre a fauna alagoana. O jogo será aplicado no Fim de Semana no Museu, um evento que ocorre todo mês e traz temáticas diferentes, com diversas

atrações na programação, como jogos, oficinas, palestras e atrações culturais, unindo ciência e sociedade.

### 3. REUSLTADOS E DISCUSSÃO

Para Spaulding (1992), é Imprescindível repensar todo o processo de ensino em que os alunos se sintam motivados, curiosos e interessados. Diante disso, a produção do jogo didático no espaço de ensino não formal contribuiu para a construção de um ambiente de aprendizado e motivador e uma nova metodologia que pode ser utilizada como estratégia de ensino por professores e monitores do Museu de História Natural.

Além de pluralizar os materiais didáticos do setor de Herpetologia, proporcionando a aproximação dos estudantes e visitantes do museu com esta temática, que muitas vezes sofre preconceito por falta de conhecimento e julgamento popular, pois, muitas vezes apresentam uma visão negativa referente as espécies de répteis e anfíbios, como afirma Dornelles e Renner (2010 *apud* DIAS, LIMA e ANDRADE, 2018, p. 43), “[...] estas lendas e crenças que são passadas por meio do conhecimento popular contribuem para o desprezo, ou qualquer outro sentimento negativo com relação aos anfíbios e répteis”. Espera-se que através desta dinâmica, os jogadores compreendam a importância ecológica destas espécies, possam conhecer e respeitar o papel ecológico destes animais para o equilíbrio da natureza.

Com o desenvolvimento deste jogo durante o período de Estágio Supervisionado I, foi percebida a importância de se utilizar ambientes de ensino diferentes da sala de aula, considerando o museu um espaço importante, composto por várias áreas de ensino, que está aberto para visitaç o de escolas e a comunidade, com atividades variadas e jogos desenvolvidos por alunos da universidade, torna-se um espaço enriquecedor que auxilia na formaç o dos graduandos, promove a interaç o entre alunos e professores, visitantes e monitores do museu, contribuindo para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem.

Este trabalho vem destacar também a importância do Estágio Supervisionado em espaços de ensino não formais, assim também como a elaboração de jogos didáticos, tanto em sala de aula como em espaços diferentes. Ressalta-se que a elaboração de um jogo didático deve ser feita de forma cuidadosa e com bastante pesquisa e planejamento, como enfatiza Antunes (1998, p.36 *apud* SANTOS 2010, p. 21), “jamais pensar em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento”. Desse modo, o jogo além de divertido, precisa passar o contexto educativo, de forma que promova um aprendizado significativo de forma lúdica.

Espera-se que a elaboração e aplicaç o do jogo didático possam promover um aprendizado tanto para o estagiando quanto para o museu e seus visitantes, e que, com este jogo, os indivíduos se sintam mais motivados e desafiados, de forma que reflitam sobre o conteúdo e adquiram conhecimento de forma lúdica, como é ressaltado por Almeida (1998, p. 37 *apud* RODRIGUES 2013, p. 50)

“Não existe ensino sem que ocorra aprendizagem e esta não ocorre se não for pela transformação do educando pela ação facilitadora do professor, no processo de busca e construção do conhecimento que deve ser despertado no aluno. É nesse contexto que o lúdico ganha espaço”.

### 4. CONCLUSÃO

O período de desenvolvimento do jogo didático no museu contribuiu para um aprendizado significativo em diversos âmbitos, tanto na importância da utilizaç o do espaço de ensino não formal, destacando o Museu de História Natural como sendo um local rico em conhecimento que desenvolve diversas atividades educacionais para o público e comunidade

universitária, como também a utilização do jogo didático como recurso facilitador na significação do conhecimento de ciências e outras áreas. Essas atividades contribuem para o crescimento dos alunos, sociedade, graduandos e monitores do museu, onde os visitantes podem construir o conhecimento e o professor em formação refletir sobre a importância de atividades diferentes no processo de ensino e aprendizagem e na construção de sua identidade.

O jogo lúdico contribuiu para o enriquecimento de materiais didáticos no setor de Herpetologia e na divulgação do acervo do setor, promovendo o conhecimento científico e desmistificando alguns termos populares, estimulando as visitas a este setor.

Fica evidente a importância do Estágio Supervisionado I no processo de formação de professores em espaço não formal, já que possui atividades onde os futuros profissionais estarão abertos a métodos de ensino diferentes, buscando outros espaços fora daquele delimitado pela escola.

## 5. REFERÊNCIAS

CÂMARA, E. T. F; MURARO. M. **Além Da Mera Intuição: Aula Expositiva E A Utilização De Recursos Audiovisuais.** Disponível em: <[www.publicadireito.com.br/artigos/?cod=7f5fc754c7af0a63](http://www.publicadireito.com.br/artigos/?cod=7f5fc754c7af0a63)>. Acesso em 03 de setembro de 2018.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem.** *Cadernos dos Núcleos de Ensino*, São Paulo, p. 35-48, 2003. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>>. Acesso em: 31 de agosto de 2018.

CASCAIS, M. G. A; TERÁN, A. F. **Desenvolvimento de Aulas de Ciências Naturais em Espaços Educativos Não Formais.** 2014. Disponível em: <[ensinodeciencia.webnode.com.br/\\_files/200001136...](http://ensinodeciencia.webnode.com.br/_files/200001136...)>. Acesso em: 02 de agosto de 2018.

DIAS, M. A. S; LIMA, N. B e ANDRADE, C. A. F. **Análise do conhecimento etno-herpetológico dos estudantes no município de Salinas, Minas Gerais, Brasil.** 2013. Disponível em: <<[www.actabiomedica.com.br/index.php/acta/article/download/259/185](http://www.actabiomedica.com.br/index.php/acta/article/download/259/185)>>. Acesso em: 30 de agosto de 2018.

OVIGLI, D. F. B. **Prática de ensino de ciências: O museu como espaço formativo.** *Ens. Pesqui. Educ. Ciênc.* (Belo Horizonte), Belo Horizonte, v. 13, n. 3, p. 133-149, Dec. 2011. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1983-21172011000300133&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-21172011000300133&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em 27 de agosto. 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/1983-21172011130309>.

OVIGLI, D. F. B; FREITAS, D; CALUZI, J. J. **Quando os museus de ciências tornam-se espaços de formação docente.** 2010. Disponível em: < [books.scielo.org/id/bpkng/pdf/pirola-9788579830815-06.pdf](http://books.scielo.org/id/bpkng/pdf/pirola-9788579830815-06.pdf)>. Acesso em: 29 de agosto de 2018.

RODRIGUES, L. S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.** 2013. Disponível em: < [repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013\\_LidiaSilvaRodrigues.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf)>. Acesso em 31 de agosto de 2018.

SANTOS, C. S. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem.** Disponível em:

<[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos\\_Simone\\_Cardoso\\_dos.pdf?...](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_dos.pdf?...)>.

Acesso em 01 de setembro de 2018.