

JOGOS DIDÁTICOS COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA DE REVISÃO DE ESTUDOS DE CIÊNCIAS COM ALUNOS DO FUNDAMENTAL II

Maria Wirma da Costa Nascimento¹
Jaqueline Rabelo de Lima²

RESUMO

Sabe-se que uma das principais finalidades do processo ensino e aprendizagem é guiar para estudantes estratégias necessárias para que aprendizagem ocorra de maneira dinâmica, eficiente, autônoma e, sobretudo que gere uma gama de conhecimento diversificado que seja capaz de superar desafios. Nesse sentido, os jogos didáticos, tem ganhado destaque, uma vez que, podem aproximar os alunos da prática, possibilitando-os associar os conteúdos teóricos vistos em sala de aula com o seu cotidiano, e o mais importante, prezando sempre pelo lúdico. Mediante o exposto, o presente trabalho objetivou utilizar jogos didáticos como estratégia de revisão de conteúdos relacionados às temáticas: reino animal e sistemas do corpo humano com alunos do ensino fundamental II da Escola de Ensino Básico Dr. Antonio EufRASINO Neto em Novo Oriente, Ceará. A metodologia elaborada para alcance do citado objetivo foi determinada de maneira qualitativa, com o desenvolvimento de jogos em cinco turmas do ensino fundamental II. Dentre os jogos utilizados estiveram: 1) Circuito do conhecimento; 2) Quiz científico; 3) Verdadeiro ou falso. Ao final da gincana lúdica, com uma equipe denominada campeã pelo maior índice de acertos das questões, pode-se perceber que os alunos demonstraram entusiasmo em relação à metodologia utilizada para revisar os conteúdos, haja vista que, a elaboração de uma competição utilizando jogos relacionados à ciência funciona até mesmo na superação das dificuldades associadas ao desinteresse por estudar ciências, muitas vezes resultado da utilização de apenas métodos tradicionais de ensino.

Palavras-chave: Ensino de Ciências, Ludicidade, Revisão, Aprendizagem, Fixação.

¹Graduada pelo Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Ceará - UECE, wirinha201177@gmail.com;

²Graduada do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Ceará - UECE, iara.motaa@outlook.com;

³ Jaqueline Rabelo de Lima: doutora, Universidade Estadual do Ceará - UECE/Faculdade Educação de Crateús - FAEC, jaqueline.lima@uece.com.br.

INTRODUÇÃO

Segundo Pozo (2003), uma das principais finalidades que se propõe o ensino é direcionar aos discentes estratégias necessárias para se aprender de maneira dinâmica, eficiente, autônoma e, sobretudo que gere uma gama de conhecimento diversificado que seja capaz de superar desafios (PEDROSO, 2009).

Ao tratar sobre o uso de estratégias didáticas para se alcançar uma aprendizagem significativa, sabe-se que o jogo didático assume importante papel antropológico no estudo do ser humano. Esta ferramenta esteve constante em todas as civilizações, unido à cultura dos povos, à sua história, bem como às expressões de amor, arte, língua, costume e gostos, como menciona Murcia (2005, p. 9): “O jogo serviu de vínculo entre povos; é um facilitador da comunicação entre os seres humanos”. Outros pesquisadores como Torres et al. (2003), e Huizinga (2005) consideram o jogo como uma das principais bases da humanidade por atuar como recurso facilitador do processo ensino-aprendizagem, unido a outras formas como a comunicação e as interações sociais.

Aprender, portanto por meio do lúdico torna-se parte essencial do plano educacional quando o que se quer alcançar trata-se da concentração do aluno, a fim de possibilitar a contextualização do objeto em estudo, não se restringindo a uma abordagem meramente convencional (FILHO et al., 2007).

Além das atividades lúdicas atuarem como elementos úteis na construção e fixação do conhecimento de determinado objeto, elas permitem ainda o desenvolvimento em vários quesitos essenciais para aprimorar competências no contexto formativo do discente, como a comunicação, a relação com outras pessoas, atitudes de liderança que provoquem o equilíbrio da cooperação com a competição (Brasil, 2006), bem como, o desenvolvimento cognitivo (Silva e Almeida, 2016) que é de fundamental importância para o processo ensino-aprendizagem.

Os jogos são vistos como uma importante atividade lúdica no processo de ensino já desde a época de 90, como ressalta Brenelli (1996), que além do desenvolvimento das competências listadas anteriormente, a atividade lúdica também pode atuar no desenvolvimento afetivo, motor, social e moral do aluno, além do mais valioso, que é aquisição do conhecimento, propriamente dito.

Mediante a exposição da importância da atividade lúdica no ensino, Costa et al. (2011) afirma que é necessário analisar cautelosamente o método pedagógico a ser empregado, tendo em vista que o contexto da sala de aula e a turma a receber intervenção são fatores cruciais, ou

seja, não é possível pensar em estratégias metodológicas como um todo, pois elas não se tratam de uma receita de bolo, no qual todas as escolas terão sempre o mesmo resultado.

Arelado ao contexto da sala de aula e à turma, ainda é possível destacar que outros fatores influenciam diretamente na impossibilidade de realização de aulas mais atrativas, como a carga horária semanal conferida às determinadas disciplinas, a exemplo de Ciências, que por possuir conteúdo programático extenso, por vezes, desestimula os professores na tentativa de preparar aulas mais bem elaboradas, que não se sujeitem apenas ao livro didático, sem atividades lúdicas diversificadas. Nesse sentido, as aulas tornam-se meramente expositivas, o que na maioria dos casos, provocam nos alunos um desinteresse pelas aulas, por as considerarem desestimulantes e cansativas (GONZAGA et al. 2017).

É importante destacar que as novas metodologias de educação devem fazer uma relação intrínseca entre o que é aprendido na sala de aula com aquilo que o aluno vivencia em seu dia a dia. Dentre as metodologias alternativas os jogos didáticos, tem ganhado destaque, uma vez que, podem aproximar os alunos da prática, possibilitando-os associar os conteúdos teóricos vistos em sala de aula ao seu cotidiano, de forma lúdica (MOREIRA, 2009). O autor acrescenta que, além disso, os alunos podem produzir, criar, jogar, relembrar conceitos estudados num ambiente não tradicional de ensino, que muitas vezes pode tornar-se fatigante e cansativo (MOREIRA, 2009). Nesse contexto, o presente trabalho objetivou utilizar jogos didáticos como estratégia de revisão de conteúdos relacionados às temáticas: reino animal e sistemas do corpo humano com alunos do ensino fundamental II da Escola de Ensino Básico Dr. Antonio EufRASINO Neto em Novo Oriente, Ceará.

METODOLOGIA

O tipo de pesquisa utilizado no presente trabalho foi de caráter qualitativo. Para Turato (2005), trata-se de uma pesquisa que aborda valores, crenças, hábitos e opiniões, sem o propósito de quantificar. Seu objetivo principal é aprofundar seu conhecimento e entendimento do objeto de estudo em questão, sem necessariamente se prender a dados estatísticos. Cinco turmas entre 7º e 8º ano do Ensino Fundamental II, da Escola de Ensino Básico Dr. Antônio EufRASINO Neto, localizada em Novo Oriente – CE participaram de uma Gincana de Ciências (Figura 01) na qual foram utilizados uma variedade de jogos que abordavam os conteúdos trabalhados previamente em sala de aula: reinos e sistemas do corpo humano, respectivamente.

Dentre os jogos utilizados estiveram o jogo circuito do conhecimento. Neste jogo, as equipes selecionaram dois participantes como representantes, que seguiam um circuito de

obstáculos e perguntas relacionadas ao conteúdo estudo anteriormente. O aluno que chegasse ao final do circuito com o maior número de afirmações respondidas corretamente pontuaria 100 pontos para sua equipe. Outro jogo utilizado foi o quiz científico. Neste jogo, foram elaboradas perguntas sobre os conteúdos previamente discutidos em sala de aula, e colocadas dentro de envelopes. De modo sucessivo um aluno de cada equipe escolhia um envelope e respondia a pergunta que este trouxesse. A pontuação se dava através dos acertos das questões. Por último, o terceiro jogo utilizado foi o “Verdadeiro ou Falso”. Este jogo consistia no uso de plaquinhas com a letra V e letra F. Eram realizadas afirmativas sobre o conteúdo, e o aluno deveria escolher uma das plaquinhas e levantar. Conforme fossem acertando, a equipe iria pontuando.

Figura 01 – Representação dos jogos utilizados na Gincana de Ciências



Fonte: Arquivo pessoal

DESENVOLVIMENTO

De acordo com Gonzaga et al. (2017), a variedade de métodos e ferramentas a serem utilizadas em sala de aula devem ser cautelosamente analisadas, a fim de possibilitar que sejam empregados da maneira mais correta possível. Nesse sentido, o autor afirma que a realidade dos alunos precisa ser analisada por cada professor, a fim de que sejam empregados de forma correta e da melhor maneira possível. A realidade dos alunos, assim como seus interesses, deve sempre ser levada em consideração para que o método e a ferramenta supram as necessidades didáticas, auxiliando verdadeiramente no objetivo ao qual se destinam.

Gonzaga et al. (2017) afirma ainda, que nessa perspectiva, os jogos são tidos como um importante recurso a ser utilizado na educação, promovendo a participação íntegra dos alunos no processo de construção do conhecimento, possibilitando, com isso, o desenvolvimento do intelecto e do social desses alunos para que os mesmos possam compreender a sua realidade de maneira contextualizada.

Grando (2001) afirma que os jogos didáticos apresentam inúmeras vantagens no processo de ensino-aprendizagem, mas que se faz necessário antes mesmo de sua aplicabilidade, compreender o seu uso, para que assim possa fazê-lo de forma consciente, com real dimensão do objetivo que se pretende alcançar, como é o caso, por exemplo, da utilização de uma atividade dinâmica para diagnosticar o desenvolvimento do aluno no processo de aprendizagem.

Do ponto de vista de Sant'Anna e Nascimento (2011), a importância dos jogos didáticos na formação do indivíduo e sua utilização no espaço educacional segue uma linha de pensamento de cada época e sociedade. Um exemplo disso pode ser relatado na Grécia Antiga, que segundo Lima (2008), Platão indicava que a atividade lúdica era essencial para a formação das crianças. Para o filósofo, os anos iniciais da criança deveriam ser preenchidos por jogos educativos, tendo em vista a sua relevância. Já na Idade Média, os jogos chegaram a ser proibidos como afirma Perazzollo e Baiotto (2015), e tal proibição pode ter sido resultado de uma visão tradicionalista dentro da educação, a qual se fazia perpetuar um ambiente em silêncio absoluto, no qual, o professor assumia papel de autoritarismo e os alunos de passividade. Mais adiante, no século XVI, as possibilidades educativas foram se expandindo e passaram a ser incluídas na prática educacional dos Jesuítas, ganhando ainda mais espaço através das contribuições de Vygostky e Piaget (LIMA, 2008).

Maluf (2006) complementa que a utilização de jogos na prática pedagógica do docente pode aumentar o desenvolvimento da capacidade cognitiva do aluno em associar o objeto de

estudo com o seu significado, de modo a permitir a significação da aprendizagem. Valente et al. (2005), acrescenta que os jogos não devem ser vistos como atividades simples, e sim como colaboradores ativos para adoção de estratégias que permitam o desenvolvimento de senso crítico e de confiança. Além de ser um recurso que pode atuar estimulando o pensamento, incentivando trocas de ideias entre os colegas, possibilitando a aprendizagem de forma descontraída e proveitosa, indo além do simples ato de ensinar determinado assunto (SANTOS, 2001).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi realizada uma gincana com turmas de 7º e 8º ano do Ensino Fundamental II, Escola de Ensino Básico Dr. Antônio EufRASINO Neto, que participaram de jogos lúdicos abordando conteúdos de Ciências trabalhados previamente em sala de aula. Para a realização da atividade, os alunos foram levados para a quadra de futebol da escola, e as turmas foram divididas entre duas equipes que participaram de três jogos diferentes. Para o primeiro jogo, nomeado “circuito do conhecimento”, foram elaboradas 20 perguntas sobre reinos e sistemas do corpo humano, 7º e 8º ano respectivamente, que foram dispostas em obstáculos preparados antecipadamente por as profissionais de educação física.

Durante o circuito, a equipe 1 acertou 15 perguntas, correspondendo a 75% dos acertos. Este jogo foi importante para a interação entre os participantes. Foi possível evidenciar grande interação entre os membros da equipe que por vezes se agruparam, se organizaram, até chegar à resposta correta. Para Faeti (2015), essa interação é essencial, porque além de exigir o conhecimento do conteúdo, também trabalha com os alunos a formulação de estratégias para resolução de problemas.

No “quiz científico”, o uso dos envelopes chamou bastante a atenção dos estudantes, que se sentiram curiosos para descobrir as perguntas contidas em cada um, e assim, sentiram-se estimulados a responder as perguntas apresentadas de acordo com as suas escolhas. Neste jogo, o grupo 2 obteve maior pontuação e venceu a tarefa, considerando que acertou a maioria das perguntas, 60% do total. É importante ressaltar que as perguntas abordavam conteúdos distintos dos primeiros apontados no primeiro jogo. Campos et al. (2002) reconhece que atividades lúdicas atraem os alunos, e por essa razão, devem ser pensadas como uma das formas de eludir os processos de ensino-aprendizagem no ensino, uma vez que, são notórias as dificuldades encontradas para se ministrar conteúdos de ciências no ensino fundamental e médio.

Já no jogo “verdadeiro ou falso”, houve uma disputa considerável entre as duas equipes. Ambas demonstraram conhecimento sobre as perguntas relacionadas ao conteúdo explicitado, mas ao final do jogo, a equipe 1 se sobressaiu e venceu a competição. Com isso, observou-se que a estratégia lúdica utilizada os envolveu de tal modo que não os deixaram pressionados em relação ao fato de estarem sendo avaliados. De modo geral, os alunos revisaram de forma lúdica e envolvente o conteúdo anteriormente estudado, demonstrando que os jogos didáticos podem atuar como uma importante ferramenta educativa.

Para Kishimoto (2003), o jogo pode assumir duas funções básicas: a de proporcionar diversão e a educativa, tendo em vista que, através do jogo é possível realizar quaisquer atividades que complemente o ensino, seja avaliativa, de revisão ou de significação da aprendizagem por meio da fixação de conceitos. O educador deve saber equilibrar essas duas funções, de modo que uma não se sobressaia em relação à outra, e o jogo perca sua real finalidade. Os alunos mostraram-se bastante entusiasmados com a metodologia utilizada, de modo lúdica e dinâmica, para revisar os conteúdos já trabalhados em sala de aula. A proposição de revisar os conteúdos por meio de uma competição utilizando jogos relacionados à ciência demonstrou funcionar como uma importante ferramenta de superação das dificuldades associadas ao desinteresse por estudar ciências, muitas vezes resultado da utilização de apenas métodos tradicionais de ensino.

As atividades lúdicas são descritas na literatura como uma excelente metodologia no processo de ensino e aprendizagem (Antunes, 1998; Kishimoto, 2006). Todos esses trabalhos mostram que a metodologia, quando bem elaborada e bem aplicada, é eficiente para promover a construção do conhecimento de forma estimulante e disciplinar.

Nesse sentido, optar pelo desenvolvimento de jogos como ferramenta didática mais adequada para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem se baseia na afirmação de Antunes (1998), de que o jogo é a ferramenta que mais estimula a inteligência e a socialização, uma vez que existem regras que “controlam” os jogadores nos seus impulsos e estimulam suas personalidades (como raciocínio rápido, senso de liderança e organização mental, dentre outros fatores). O autor afirma ainda que os jogos educacionais (ou pedagógicos) devem provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, aptidão que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões (ANTUNES, 1998).

CONCLUSÃO

Com o desenvolvimento desse trabalho foi possível evidenciar que a utilização de jogos didáticos é uma excelente alternativa para revisão de conteúdos, contribuindo para consolidação da aprendizagem. Neste trabalho, à medida que a gincana avançou, foi possível verificar maior compreensão dos temas abordados, reforçando o potencial dos jogos como ferramenta metodológica educativa. Além disso, os jogos demonstraram atuar como importante estratégia motivadora de estudos, pois os alunos mostraram-se motivados a rever dinamicamente os conteúdos previamente vistos em sala de aula.

Ademais, é preciso enfatizar que o aluno deve sair do papel de mero espectador e se tornar um ator, agindo, interferindo e questionando, alcançando objetivos e chegando às suas próprias conclusões nas dinâmicas de atividades, como os jogos educacionais. Além disso, as atividades lúdicas têm grande destaque no que diz respeito à socialização dos alunos, pois promove a integração, a disciplina e o desenvolvimento do convívio social por meio das atividades em grupo.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 13^a ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BRASIL. **Orientações Curriculares para Ensino Médio: Ciências da natureza, Matemática e suas tecnologias**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.
- 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**. (Departamento de Educação – Instituto de Biociências da Unesp – Campus de Botucatu.), 2002.
- COSTA, A. S. F.; AKKARI, A.; SILVA, R. V. S. Educação Básica no Brasil: políticas públicas e qualidade. **Práxis educacional**, v. 7, p. 73-93, 2001.
- FAETI, P. V.; CALSA, G. C. **Jogo, competição e cooperação: articulando saberes**. EDUCERE – XII Congresso Nacional de Educação, 2015.
- FILHO, J. W. S.; BRITO, C. E. N.; SANTOS, C. L.; ALVES, A. C. M.; Schneider, H. N. **Jogo Tartarugas: objeto de aprendizagem na Educação Ambiental**. 2007. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/jwsf_cenb_cls_acma_hns.pdf. Acesso em 20 set. 2019.
- GRANDO, R. C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática**. Unicamp, p. 1-9, 2001.
- GONZADA, G et al. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, ISSN: 1904-6290. v. 17, Ed. 7, 2017.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2006.
- _____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, SP: Pioneira, 2003.
- LIMA, J. M. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008.
- MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MOREIRA, M.A. **Teorias de aprendizagem**. Pedagógica e Universitária: Porto Alegre, 2009
- MALUF, A. C. M. Atividades lúdicas como estratégias de ensino aprendizagem. **Psicopedagogia Online**, 2006. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/index.php/649-atividades-ludicas-como-estrategiasde-ensino-e-aprendizagem>. Acesso em 15 set. 2019.
- PEDROSO, C. V. **Jogos didáticos no ensino de Biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático**. IX Congresso Nacional de Educação e III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia. Curitiba-PR. p. 1-9, 2009.
- PERAZZOLLO, C. S.; BAIOTTO, C. R. **Jogos didáticos no ensino de Ciências/Biologia: um recurso que auxilia na aprendizagem**. XVII Seminário Internacional de Educação no Mercosul. p. 1-15, 2015.

POZO, J. I. Aprendizagem de conteúdos e desenvolvimento de capacidades no Ensino Médio. **In:** COLL, César et al. Psicologia da aprendizagem no Ensino Médio. Rio de Janeiro: Editora. 2003.

SANT'ANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação. **Revista Eletrônica de Educação Matemática**, v. 6, n° 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, S. M. P. Apresentação. **In:** SANTOS, S. M. P. (Org.). A ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2001.

SILVA, E. M.; ALMEIDA, M. S. A importância do lúdico no processo de desenvolvimento cognitivo da criança. **Anais do 9º Enfope – Encontro Internacional de Formação de Professores**. v. 9, n° 1, p. 1-10, 2016.

TURATO, E. R. Métodos qualitativos e quantitativos na área da saúde: definições, diferenças e seus objetos de pesquisa. **Revista de Saúde Pública**, v. 39, n. 3 p. 507-14, 2005.

TORRES, H. de C.; HORTALE, V. A.; SCHALL, V. Experiência com jogos em grupos operativos na educação para a saúde para diabéticos. **Caderno de Saúde Pública**, v.19, n. 4, p. 1.039-1.047, 2003.

VALENTE, T.; COSTA, A. R. A.; OLIVEIRA, M. G.; TAVARES, R. F.; SOUZA, T. M. F. A contribuição do lúdico no processo de ensino- aprendizagem. **Tempo & Ciência, Revista do Centro Universitário Luterano de Manaus**, n.11 e 12, 2005.