

JOGO DE CAÇA-PALAVRAS: TRABALHANDO O CONTEÚDO DE ALGAS, PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

Francisca Alves de Carvalho¹
Deisiany Cardoso da Silva²
Livia Kelly Santos Mendes³
Jocilene Borges do Lavor⁴
Lissandra Corrêa Fernandes Góes⁵

RESUMO

Esse trabalho vem mostrar a necessidade e a contribuição de aulas práticas, como jogos, para a complementação do conteúdo já explanado na sala de aula, abordando a botânica, uma disciplina muitas vezes desprezada pelos professores e alunos. A atividade foi realizada na Escola Estadual Lima Rebelo, situada na cidade de Parnaíba – PI, pelos bolsistas do PIBID. Foi aplicado um jogo de caça palavras com alunos do 3º ano do ensino médio, trabalhando o conteúdo de algas. Cada equipe recebeu um caça palavras, com palavras embaralhadas relacionadas às algas, e uma folha com suas características, que eram as dicas para achar as palavras que estavam embaralhadas. Todos participaram ativamente do desenvolvimento da prática, alcançando assim o objetivo da atividade que era reforçar o conhecimento obtido previamente nas aulas teóricas. Uma aula diferente, como a que foi proposta aqui, desperta o interesse e a curiosidade dos educandos, com isso, o assunto é assimilado mais facilmente, confirmando os relatos de muitas literaturas. É possível usar mais de um dos sentidos em jogos assim, então os alunos desenvolvem um raciocínio mais rápido e ainda interagem com os colegas, tirando dúvidas e dividindo seu conhecimento.

Palavras-chave: Prática, educandos, conhecimento, raciocínio.

¹Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, *Campus* Parnaíba, franciscacarvalhojp2015@gmail.com;

²Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, *Campus* Parnaíba, diimalscardoso@gmail.com;

³Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, *Campus* Parnaíba, livia033@gmail.com;

⁴Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, *Campus* Parnaíba, jocileny2009@hotmail.com;

⁵Professora orientadora - Curso de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, *Campus* Parnaíba, lissandrangoes72@gmail.com

INTRODUÇÃO

Ainda que a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) retrate a importância de se trabalhar um currículo mais temático no ensino de modo geral, a Biologia ainda vem sendo trabalhada em cima de antigos moldes, com o estudo de conceitos e sua memorização, tornando o ensino pouco eficiente. Para atender as demandas atuais, onde o professor tem que ser mais atrativo que os meios de comunicação aos quais os alunos tem acesso diariamente, é preciso métodos diferentes dos que funcionavam há dez ou vinte anos. Nesse método de aprender apenas os conceitos, sem entender onde usar, o aluno não é levado a refletir, a formar sua própria opinião a respeito do fato estudado (BORGES, LIMA; 2007).

O processo de aprendizagem é um grande desafio, tanto para o aluno, como para o professor, e é um evento que depende de ambos. A Biologia merece destaque, pois é uma disciplina muito aplicada no dia a dia, e que ao final do ensino médio, deve ter capacitado o aluno para entender de forma mais reflexiva, os acontecimentos biológicos do ambiente. O que leva a cada modificação em determinado meio e qual a necessidade desse processo. É preciso popularizar o ensino de ciências. É necessário meios que permitam o aluno obter o conhecimento básico e se possível, um conhecimento mais aprofundado de assuntos apresentados durante cada ano letivo (ROSSASI; POLINARSKI, 2008).

Trabalhar os conteúdos de ciências, usando métodos mais descontraídos e que se aproximem da realidade do aluno, como um jogo que ele conhece, para construir seu conhecimento, é uma forma de facilitar a compreensão do assunto. Buscar a realidade e a linguagem do aluno é um passo importante nesse processo de ensino, onde a teoria e a prática, devem caminhar juntas, para se obter um resultado satisfatório. É preciso respostas rápidas, para assim, manter o interesse do aluno, pois com ele participando da aula, o ensino se consolida (AMORIM, 2001).

O uso de jogos na sala de aula, torna-se um aliado do processo de aprendizado, uma vez que é proposto ao aluno, sair da rotina e quebrar a monotonia. Assim ele vai ligar o conteúdo a algo prazeroso e passará a ser motivado e a construir voluntariamente seu conhecimento e ter suas próprias experiências com o conteúdo abordado. Durante a atividade eles despertam para a competição, onde eles se esforçam para aprender e com isso, ganhar o jogo. Trata-se de um recurso complementar às aulas, não uma única forma de ensino. As atividades usadas devem ser de simples compreensão, visto que toda sala de aula é heterogênea e cada aluno tem sua forma e tempo para entender as coisas (FREITAS *et al.*, 2011). Dessa forma trabalhou-se o

conteúdo de algas utilizando o jogo de caça-palavras em algumas turmas, objetivando uma maior compreensão do assunto, pois a medida que os alunos vão desenvolvendo o jogo, o conhecimento vai sendo fixado de forma definitiva, com isso eles deixam de memorizar e passam a ter um verdadeiro entendimento e aprendizado.

Vários professores de Biologia buscam se esconder das aulas de botânica, por não saberem como trabalhar esse assunto, com medo de causar uma “cegueira botânica” no aluno, e acabar afastando-o em vez de aproximá-lo do conteúdo. O fato de as plantas não interagirem diretamente com o homem, muitas vezes pode ser a causa desse distanciamento que muitos têm com a botânica. Os alunos de hoje, são seres modernos, que buscam mais que aulas meramente teóricas ou demonstrativas, como as que seus pais tiveram anos atrás. É possível aproveitar o conhecimento que o aluno já tem, fazendo assim, um alargamento do seu horizonte de observação. Uma forma de se fazer isso é trabalhar um jogo que eles já conhecem e dominam, como o jogo de caça-palavras, para trabalhar o conteúdo de botânica, falando por exemplo das algas e suas características. Dessa forma ele participa da aula, se interessa pelo conteúdo e aprende por associação do jogo ao tema da aula (ARAÚJO, 2011).

O presente trabalho teve como objetivo reforçar o conteúdo de algas já repassado pela professora. Levando os alunos a relembrar o assunto e assim aplicar o conhecimento previamente obtido, no jogo de caça-palavras.

METODOLOGIA

No intuito de desenvolver uma forma complementar de reforço ao conteúdo repassado em sala de aula, foi desenvolvido um jogo de caça-palavras no Centro Estadual de Tempo Integral Lima Rebelo, na cidade de Parnaíba, com as turmas de 3º ano A e 3º ano B do turno da tarde do nível médio, trabalhando o conteúdo de algas. A aplicação do jogo foi feita em duas aulas, uma no 3ºA e outra no 3ºB. Para os alunos relembrarem um pouco o conteúdo, foi realizada uma breve revisão pelos bolsistas do PIBID, explanando os pontos mais importantes do assunto. Depois os alunos foram divididos em grupos de forma que ninguém ficasse de fora do jogo. Em seguida cada equipe recebeu um jogo de caça-palavras impresso em folha A4, com palavras embaralhadas relacionadas às algas, e uma folha com suas características, que eram as dicas para achar as palavras que estavam bem misturadas. Todos participaram do jogo, buscando encontrar as palavras, ao mesmo tempo que pesquisavam o conteúdo e liam as características que foram dadas a eles, estavam reforçando o assunto que já tinha sido trabalhado pela professora em sala.

DESENVOLVIMENTO

É um grande desafio ensinar Biologia em um século no qual a tecnologia anda junto com a ciência. Desde o século XIX, essa ligação vem se afinando a partir do momento em que tecnologia inovou nos meios industriais, químicos e na eletricidade, usando os estudos científicos e seu sistema de investigação, esclarecendo fenômenos da natureza e resolvendo questões do setor produtivo (LONGO, 2007). A origem de aulas voltadas à experimentação para as escolas se deu através das universidades que desenvolviam aulas experimentais. Essa prática de levar experimentos era pensado para que os alunos pudessem desenvolver um olhar científico e buscar formação na área (GALIAZZI, 2001).

O aluno como mero expectador se torna um aluno que não contribui para formação de habilidades para um pensamento crítico, a construção desse pensamento auxilia no distanciamento do tradicional modelo de ensino (KRASILCHIK, 2008). Os alunos, em sua maioria, sofrem com dificuldade de criar conceitos e usar métodos de raciocínio antigos para fixar esse aprendizado. A ciência e a tecnologia se desenvolvem em alta velocidade, os centros de ensino precisam conviver constantemente com essas mudanças que influenciam na realidade do aluno, e aplicar isso a seu favor (HUBNER, 2014).

As aulas com atividades práticas estão sendo usadas ainda de maneira tímida, apesar da grande necessidade de chamar a atenção do aluno, sendo que a prática serviria como complemento da teoria passada nas aulas, existiria melhor compreensão dos conteúdos e de forma mais abrangente. Instrumentos como, jogos, músicas, vídeos, entre outros construiria facilmente uma ligação entre o conteúdo dado em sala de aula com o cotidiano de cada aluno, apresentando assim formas diferentes de aprendizagem e captando a atenção de um número maior de alunos em sala de aula (BIZZO, 2007). Dentro da Biologia, o ensino de algas leva por muitas vezes um conceito errado, podendo nomeá-las como plantas. As algas fazem parte de um grupo de seres fotossintetizantes, que não evoluiu para o habitat terrestre, não tendo também um grupo taxonômico bem definido. Quando se trata de estudar o grupo de algas, se mostra essencial uma técnica mais chamativa, onde também o aluno possa praticar atividades que interaja com a turma e aja maior absorção de conteúdo (BORGES, 2012).

O que o professor almeja dentro de sala de aula é um aprendizado efetivo para cada aluno, logo esse desejo não se torna uma tarefa fácil por conta da variedade de pessoas e seus métodos de aprender (MORAIS *et al.*, 2010). O conhecimento gera mudanças positivas no comportamento e na forma de resolver problemas ou fazer alguma tarefa, e essa ideia de trazer

mudanças é algo a ser desenvolvido durante todo período do ano. É necessário que o aluno saiba o porquê de ter atividades práticas ao invés de apenas ser passado o conteúdo teórico. Entender a importância do assunto abordado pelo professor fará com que a atividade seja levada com mais seriedade e empenho por parte de cada educando (PELLEGRINI, 2000).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como é citado por Galiazzi (2001), as aulas práticas foram desenvolvidas nas universidades com o intuito de facilitar a compreensão dos conteúdos, fazendo o aluno ter um olhar diferente em relação à sala de aula, que passou a ser um ambiente mais interativo, e ele agora pode então construir seu conhecimento e prová-lo. Não só experimentos, mas jogos também podem mudar essa forma de ver a sala de aula apenas como um lugar de receber informações e memorizar. É possível perceber a necessidade de mudar os padrões de se trabalhar em sala de aula, e a tecnologia tem grande contribuição nisso, visto que o aluno pode ter acesso a tudo que você fala em sala, ao alcance de um clique no celular.

Hubner (2014) descreve as mudanças ocorridas no espaço escolar, reforçando a necessidade de adaptação dos professores para trabalhar em meio a tantas novidades e coisas mais “interessantes” que a sala de aula e o ensino teórico de sempre. Acompanhar essas atualizações nem sempre é fácil, mas as vezes usando coisas simples como um jogo na aula, já faz uma grande diferença por atrair o foco do aluno para algo que o professor não faz normalmente. Essas ferramentas podem e devem ser usadas a favor da educação.

Não é obrigatório se trabalhar sempre da mesma forma com todos os educandos, visto que trabalhado vários sentidos em conjunto, pode melhorar a absorção do conteúdo, trazer coisas novas para a velha rotina de estudo. Pode modificar a interação de toda uma turma. Como fala Bizzo (2007), temos muito o que explorar em sala de aula, e tudo que for possível de transformar em um meio de ensino é válido e deve ser usado e compartilhado com outros professores. É essa a proposta deste trabalho, mostrar que se pode trabalhar um conteúdo que poucos gostam de uma forma diferente, fazendo com que muitos passem a gostar e realmente aprendam, não apenas decorem conceitos.

De acordo com Borges (2012), o conteúdo de algas é, dentro da botânica, um dos que mais necessita dessa forma de ensino diferente. Por ser um conteúdo que chega até a ser entendido de forma errada pelos alunos e algumas vezes é inclusive repassado pelo professor incorretamente, tratando as algas como integrantes de um grupo que não é de fato o delas. Para

facilitar esse ensino, ou mesmo para reforçar, jogos como esse de caça palavras, é uma boa opção.

Mas não deve ser trabalhar um jogo desses caso o aluno não entenda o foco da atividade. O professor deve mostrar o porquê de está usando isso. Deve também mostrar o caminho para o aluno conseguir associar o conteúdo ao jogo e assim aprender. Um bom professor é sim capaz de usar formas variadas de ensino e fazer com que todas elas tenham um resultado positivo. Basta saber qual método usar em cada turma e saber relacionar corretamente o assunto. Segundo Pellegrino (2000), tendo essa boa relação de conteúdo, jogo e participação dos alunos, o resultado será satisfatório.

Como resultado das aulas práticas foi obtido uma compreensão real do assunto de algas, visto que as notas das turmas nas provas aplicadas sobre esse conteúdo foram muito boas. Os alunos passaram a participar de forma mais ativa na construção do próprio conhecimento.



Bolsistas do PIBID explicando o jogo de caça palavras, na turma do 3º ano A
Foto: Samara Oliveira



Alunos completando o jogo de caça palavras, na turma do 3º ano B.
Foto: Samara Oliveira.



Alunos completando o jogo de caça palavras, na turma do 3º ano B.
Foto: Samara Oliveira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Utilizando aulas práticas, com interação dos alunos na construção e assimilação do conhecimento, é possível desenvolver a educação de modo mais rápido e eficaz. Buscar essas formas diferentes de ensino como complemento para as aulas dadas rotineiramente, faz toda a diferença, pois o aluno é atraído pela novidade de uma aula que lhe tire da rotina. A vivência escolar deve ser rica de conhecimento, mas de nada adianta tanto conhecimento se o aluno não estiver disposto a absorver e fazer uso disso no seu dia a dia. Por isso se faz necessário mecanismos que venham a desconstruir essa falta de interesse. Dinâmicas e jogos podem desconstruir a visão dos alunos e professores em relação ao conteúdo de algas, tornando a aprendizagem muito mais agradável.

Jogos como o que foi realizado, são simples de preparar, de fácil aplicação e facilitam o aprendizado dos educandos. Só é necessário que mecanismos como esse, venham a ser mais difundidos nas escolas e mais usados, não só na Biologia, mas em todas as disciplinas. Mais pesquisas nesse campo, também são fundamentais, para entender cada vez mais a importância e a contribuição dessas formas de complemento de ensino.

Devido se tratar de uma atividade desenvolvida em sala de aula, o trabalho não está cadastrado no Conselho de Ética. Foi desenvolvida através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Não necessitando assim do cadastro, já que teve o consentimento da escola para realização da atividade.

REFERÊNCIAS

- AMORIM, A. C. R. O que foge do olhar das reformas curriculares: nas aulas de biologia, o professor como escritor das relações entre ciência, tecnologia e sociedade. **Ciência e Educação**, v.7, n°1, p.47-65, 2001.
- ARAÚJO, G. C. **Botânica no ensino médio**: 2011. 23 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (licenciado em Biologia) – Universidade de Brasília. UnB, Brasília, 2011.
- BIZZO, N. **Ciências: fácil ou difícil?** – 2 ed. São Paulo: Editora Ática, 2007. P.24-75.
- BORGES, A. T. Novos rumos para o laboratório escolar de Ciências. **Cad. Brás. Ens. Fís.** v 19, n.3, p 291-313, dez / 2002.
- BORGES, R. M. R.; LIMA, V. M. R. Tendências contemporâneas do ensino de Biologia no Brasil. **Revista eletrônica de ensino de ciências**, vol. 6, n° 1, 2007.
- FREITAS, R. L.; *et al.* **Uso de jogos como ferramenta didática no ensino de botânica**. In: X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, Curitiba, nov.2011.
- GALIAZZI, M. C.; *et al.* Objetivos das atividades experimentais no ensino médio: a pesquisa coletiva como modo de formação de professores de ciências. **Ciência & Educação**, n. 7, v. 2, p. 249-263, 2001.
- HUBNER, L. **Para que serve ensinar Ciências?** Revista Nova Escola, Ed. Abril. Maio 2014.
- KRASILCHIK, M. **Prática de Ensino de Biologia**. 4ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008
- LONGO, W.P. Alguns impactos sociais do desenvolvimento científico e tecnológico. Data Grama Zero - **Revista de Ciência da Informação**, v.8, n.1, fev. 2007.
- MORAIS, M. B.; ANDRADE, M. H. P. **Ciências: Ensinar e Aprender**. 1ª ed. Belo Horizonte: Dimensão, 2010.
- ROSSASI, L. B.; POLINARSKI, C. A. **Reflexões sobre metodologias para o ensino de biologia: uma perspectiva a partir da pratica docente**. São Paulo, Editora Duetto, 2008.