

OFICINA DE ZOOLOGIA: JOGOS DIDÁTICOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Mirelle Pereira da Silva¹
Jussara Marta da Silva²
Maria Laura da Silva³
Dayanne Lima de Melo⁴
Flávia Carolina Lins da Silva⁵

INTRODUÇÃO

Os conteúdos de zoologia fazem parte da grade curricular dentro do ensino das ciências, estando presente no ensino fundamental tanto quanto no ensino médio. A maioria dos professores faz uso do livro didático disponível pela escola nas aulas de ciências e, alguns fazem dele o único apoio para nortear as aulas, desta maneira o conhecimento torna-se monótono, pois estarão condicionados a uma única forma de aprendizagem e a aula expositiva, dessa forma, serve como único meio de aproximação ao assunto abordado.

Considera-se importante oferecer aos discentes novos métodos de aquisição de conhecimento que complementem a aula expositiva para que haja maior envolvimento do aluno ao conteúdo. Assim, faz-se necessário a utilização de formas inovadoras ao cotidiano das aulas na educação básica.

Os jogos didáticos assim como as brincadeiras são formas de atividades lúdicas, pois na sociedade os jogos são vistos como uma maneira de tornar o ambiente agradável, onde o indivíduo tem mais facilidade de aprender e demonstrar diversas habilidades (PEDROSO, 2009). Assim, é relevante que o professor forneça aos alunos formas de métodos pedagógicos para facilitar o eixo do ensino aprendizagem, inclusive que sejam diferentes do habitual, pois cria-se oportunidades de alguns alunos que tenham dificuldades em aulas tradicionais demonstrar suas habilidades de outras maneiras, podendo trazer ao docente formas dinâmicas de avaliar o aluno tendo percepção dos pontos positivos, além de observar e pontuar os pontos negativos, para que estes possam ser corrigidos e reconstruídos.

As aulas expositivas e a produção da oficina foram realizadas dentro do Programa Residência Pedagógica - PRP. Para a execução da oficina de jogos didáticos foi necessário inicialmente às aulas expositivas dialogadas dos conteúdos de zoologia. Escolhidos alguns grupos dos animais invertebrados e todos os grupos de animais vertebrados, a turma foi dividida em quatro grupos e foram designados a eles os grupos zoológicos para que produzissem o jogo, quanto ao tipo do jogo, cada grupo pôde escolher o que desejaram construir.

¹Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, mirelle.pereiramp@gmail.com

²Pós Graduada em Oceanografia pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, saramsbio30@gmail.com

³Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas da Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE, marialaura0998@hotmail.comflaviaclds@gmail.com

⁴Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas da Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE, efnss2@gmail.com

⁵Professora do Departamento de Biologia – UFRPE, flaviaclds@gmail.com

Assim como afirma Cunha (1998) os jogos didáticos podem responder dúvidas que surgem nas aulas tradicionais e, além disso, permite ao discente a integração ao meio social.

Relacionando tal situação com a vivência da produção da oficina foi possível perceber que muitos objetivos foram atingidos, como o entrosamento dos alunos ao realizar as atividades, onde muitos não eram tão participativos às aulas cotidianas. A intenção foi despertar o interesse dos discentes quanto aos conteúdos ministrados e pudessem ser direcionados para a construção dos jogos.

A produção desta oficina obteve resultados satisfatórios, foi possível observar o esforço dos alunos na produção dos seus respectivos jogos, bem como o interesse em estudar sobre o conteúdo para uma melhor produção. Surgiram dúvidas à medida que pesquisavam, também tiveram a preocupação em estudar sobre os conteúdos dos demais grupos para obterem um bom resultado, foi notória a forma em que os discentes se ajudavam e respondiam as dúvidas uns dos outros no ato da produção dos jogos.

Constata-se que a utilização de jogos didáticos torna a forma de ensinar mais flexível e divertida, os alunos afirmaram ter facilidade do aprendizado ao participarem dos jogos. Os conteúdos de zoologia não são em sua maioria abstratos, podem ser vistos a olho nu e melhor enfatizados por meio de aulas práticas, no entanto, assim como afirma Lopes, Ferreiro e Stevaux (2007) exige muitos conceitos e definições, características dos grupos e ensinamentos taxonômicos. De certa forma, exige do discente grande acúmulo de conhecimento sobre os conteúdos teóricos, os jogos didáticos apresentam-se como uma forma mais dinâmica de ensinar e neste caso proporcionou maior socialização dos alunos entre si e fixação do conteúdo.

METODOLOGIA

A oficina foi realizada na Escola Antônio Correia de Araújo no município de Camaragibe - PE, como atividade do PRP (Programa Residência Pedagógica). O projeto foi realizado em uma turma de trinta alunos do 7º Ano do ensino fundamental e teve quarenta e cinco dias de duração. Nos primeiros trinta dias houve as aulas expositivas dialogadas e nos últimos quinze dias a produção dos jogos. Durante as aulas expositivas foram ministrados os respectivos conteúdos: Cnidárias; Moluscos; Anelídeos; Artrópodes; Peixes; Anfíbios; Répteis, Aves e Mamíferos. Eram ministradas uma ou duas aulas por semana adequando ao horário das aulas de Ciências, onde cada aula possuía duração de cinquenta minutos. Na primeira aula os grupos foram divididos com seus respectivos integrantes e conteúdos, depois dos trinta primeiros dias encerraram-se as aulas teóricas, os grupos relataram qual tipo de jogo iriam realizar e fizeram a listagem dos materiais (Seis folhas de cartolina, papelão, madeira e pregos, pilotos, lápis hidrocor, canetas, tesoura, cola branca, folhas A4) que precisariam para produção dos jogos, organizou-se desta maneira: Grupo 1: Cnidários, Moluscos, Artrópodes e Anelídeos - Jogo da memória; Grupo 2: Anfíbios e Répteis - Jogo da roleta; Grupo 3: Peixes - Caça - palavras; Grupo 4: Aves e Mamíferos - Caça - palavras.

DESENVOLVIMENTO

Por muito tempo o professor foi visto como um canal de informações, onde o aluno teria acesso para adquirir conhecimento, o discente não apresentava papel importante na construção da aprendizagem, ao longo dos anos essa ideia foi se desmistificando e o aluno passou a ser considerado como agente importante na construção do saber. (SANTANA, 2019). Havendo tais mudanças nas ações de alunos e professores dentro da sala de aula, torna-se importante que haja outras formas de modelos de ensino, proporcionando ao aluno oportunidades para além de ouvir.

A partir destas perspectivas, os jogos didáticos oferecem uma maneira mais dinâmica de trabalhar o conteúdo para que ocorra a ação do docente e discente no mesmo âmbito de construção da aprendizagem. Assim como afirma Vygotsky (1989), os jogos podem permitir maior autonomia ao indivíduo em tomar as suas próprias decisões, além de estimular a diligência e a curiosidade. Segundo Santana (2019), os jogos são importantes, pois ajudam a desenvolver as habilidades do indivíduo, especialmente quando crianças, pois estão em momento de formação e os jogos em equipe promovem maior interação no meio social e a capacidade do indivíduo de situar-se e orientar-se.

Assim, consideramos que a apropriação e a aprendizagem significativa de conhecimentos são facilitadas quando tomam a forma aparente de atividade lúdica, pois os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida, resultando em um aprendizado significativo (CAMPOS; BORTOLO; FELÍCIO, p. 48, 2003).

O ensino da zoologia torna-se desafiador por abranger nomenclaturas, evoluções e características dos grupos, essas informações na maioria das vezes são transmitidas aos alunos com muitos detalhes e de forma minuciosa, trazendo dificuldades ao professor em dispor de pequena quantidade de tempo para encaixar os conteúdos nos horários disponíveis em grade curricular, tanto quanto para os alunos que relatam tais aulas como cansativas em decorrência da extensão do conteúdo. (CANDIDO; FERREIRA, 2012). Mediante tais obstáculos, atividades mais lúdicas como o jogo didático proporciona maior flexibilidade no ensino aprendizagem, servindo como ferramenta para melhor atender as necessidades de discentes e docentes, permitindo estratégias diferentes para aprender, ensinar e avaliar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente o grupo um fez o jogo da memória com imagens dos grupos zoológicos que estavam responsáveis, quando um jogador ganhava um par do mesmo animal, eram indagados se o conheciam e a que grupo pertencia, após isso a equipe explicava o conceito e características gerais do animal. Ao fim da rodada ganhava um brinde o jogador que obteve maior número de pares das fotos dos animais. O grupo dois fez uma roleta com fotos de representantes dos anfíbios e dos répteis, o jogador girava a roleta e respondia uma pergunta que correspondia ao grupo zoológico que estivesse parado o ponteiro da roleta, se respondido de forma correta, o jogador ganhava um brinde, se respondido de forma incorreta, os integrantes do grupo explicavam a resposta correta. Os grupos três e quatro fizeram caça-palavras correspondentes aos seus grupos, neles continham respostas de perguntas que os integrantes faziam aos jogadores, essas perguntas eram sobre características gerais e específicas e exemplos de representantes dos grupos zoológicos, a cada resposta os integrantes dialogavam com os jogadores sobre a resolução.

Por meio da oficina aplicada foi possível perceber que os alunos estão habituados em tal intensidade às aulas expositivas dialogadas que quando questionados sobre o que pensaram ser mais interessante na atividade, afirmaram ter gostado, pois não consideravam como aula, já que estão condicionadas as aulas tradicionais.

Como afirmado por Contin e Ferreira (2008), por intermédio do jogo didático, a educação pode despertar o sentido da imaginação, instigar o interesse pelo conteúdo e o mais importante, estimular a aprendizagem de forma descontraída.

Concordando com Casas e Azevedo (2011), diante dos obstáculos existentes dentro da sala de aula, especificamente nas aulas de ciências, percebe-se a relevância de fazer uso do lúdico no ensino, acrescentando ainda mais valor na formação pedagógica do docente.

Corroborando com Oliveira, Menezes e Canavarro (2012), é importante que o docente faça uso de materiais acessíveis ao aluno, relacionando com os conteúdos anteriormente trabalhados em sala de aula.

Com isso, percebemos que a escassez de aulas construtivistas afeta diretamente na produtividade dos alunos, causa desinteresse e deixa de despertar a curiosidade, autonomia e interação social. Fazendo assim necessário a utilização de métodos pedagógicos distintos das aulas convencionais na educação básica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da realização da oficina de jogos didáticos de zoologia foi possível confirmar que diferentes métodos de ensino interferem significativamente na construção do conhecimento e produtividade dos alunos, além de permitir ao professor a flexibilidade, distanciando-se das aulas monótonas e previsíveis. Os objetivos foram alcançados, pois os discentes demonstraram interesse aos conteúdos abordados no momento da produção da oficina e afirmaram conseguir compreender melhor a partir da dinâmica da aula. Pelas percepções obtidas a partir de comentários feitos por alunos durante a oficina, tais como "No dia dos jogos não foi uma aula, foram várias brincadeiras sobre os animais", "Eu gostei de fazer esse trabalho e é bom que não tem aula", diante destes relatos percebeu-se que os alunos estão condicionados de tal forma as aulas tradicionais que quando lhes é apresentado algo que difere desta, não é considerado por eles como uma aula. Faz-se necessário salientar que a escola poderia oferecer mais aos alunos quanto à flexibilidade nas maneiras de mediar o conhecimento, oferecendo suporte aos docentes e discentes.

Palavras-chave: educação básica, jogos didáticos, zoologia.

REFERÊNCIAS

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. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 47, p. 47-60, 2003.

CANDIDO, C; FREITAS F. J. Desenvolvimento de material didático na forma de um jogo para trabalhar com zoologia dos invertebrados em sala de aula. **Cadernos da Pedagogia**, v. 6, n. 11, 2012.

CASAS, L; AZEVEDO, R. Contribuições do jogo didático no ensino de embriologia. **Revista Areté | Revista Amazônica de Ensino de Ciências**, v. 4, n. 6, p. 80-91, 2017.

CONTIN, R. C.; FERREIRA, W. A. Jogos: instrumentos pedagógicos no Ensino da Matemática. 2008.

CUNHA, H. S. Brinquedo, desafio e descoberta. 1ª edição. AE/MEC/RJ, 1998.

LOPES, R. W; FERREIRO, M. J. M ; STEVAUX, N. M. Proposta Pedagógicas para o Ensino Médio: filogenia de animais. **Revista Polyphonia**, v. 18, n. 2, p. 263-263, 2007.

OLIVEIRA, H; MENEZES, L; CANAVARRO, A.P. Recursos didáticos numa aula de ensino exploratório: Da prática à representação de uma prática. *Investigação em Educação Matemática*, [sn] p. 557-570, 2012.

PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 9,2009. Paraná.ANAIS[...] 2009 p. 3182-3190. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2944_1408.pdf

SANTANA, J.O. Utilização de jogos educativos como estratégia de ensino, 2019. <https://www.construirnoticias.com.br/utilizacao-de-jogos-educativos-como-estrategia-de-ensino/> Acesso em: 05/08/2019.

SANTANA, J.O. Utilização de jogos educativos como estratégia de ensino, 2019. <https://www.construirnoticias.com.br/utilizacao-de-jogos-educativos-como-estrategia-de-ensino/> Acesso em: 05/08/2019.

VYGOTSKY, L. (1989) A Formação Social da mente. Editora: Martins Fontes.