

UNO NA ANATOMIA: USANDO O LÚDICO COMO INSTRUMENTO METODOLÓGICO.

João Batista Gomes Moreira ¹
Hiago Machado Silva ²
Josivan Bonifácio Rocha de Almeida ³
Marfisa Hyanchelle Cortez Costa ⁴
Luiz Otavio Silva Santos ⁵

INTRODUÇÃO

A existência do jogo é evidente, ele contribui, estimula e favorece o raciocínio, é concreto perante temas que não é possível enxergar. É palpável quando os assuntos são invisíveis ao olho nu ou são necessários laboratórios com tecnologia de ponta para se concretizar e ser visível. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo, afirmar (HUIZINGA, 1990, p.5).

Sabe-se que a afinidade dos jogos com a educação não é algo tão novo, a relação entre os dois já nos acompanha durante toda a nossa história. Essa ideia de usar o lúdico para auxiliar os docentes em sala de aula nos parece uma alternativa viável.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade. (REGINA; MARIA, 2004).

Ao questionar o uso dos jogos no ambiente escolar, levantamos as seguintes questões; será que aprender brincando seria melhor? Os alunos teriam um rendimento melhor em sala com o uso de jogos? Os jogos podem melhorar outras habilidades dos alunos? Acredita que ao se divertir, aprender-se bem mais, do que a metodologia de aulas expositivas. Sabe-se que todas as metodologias; aulas expositivas, dinâmicas, aulas de campo, aulas de laboratório, são eficazes no processo de ensino e aprendizado, mas se “Educar é ir em direção à alegria.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia do Instituto Federal - IF, j.batista.ifrn@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia do Instituto Federal - IF, josivan_bonifaci@hotmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia do Instituto Federal - IF, machado.hiago1997@gmail.com;

⁴ Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia do Instituto Federal - IF, marfisa.cortez@gmail.com;

⁵ Professor orientador: Mestre, Instituto Federal - IF, luiz.otavio@ifrn.edu.br.

Portando o jogo lúdico pode fazer com que os discentes aprendam com alegria” afirmar (REGINA; MARIA, (2004), apud SNEYDERS (1996, p.36).

O jogo UNO® possui mais de 45 anos, ele é conhecido mundialmente, assim que foi lançado virou uma febre que dura até hoje. Mas o interessante do jogo é o que ele promove, além de partidas sadias, divertidas e a competitividade, também proporciona ao indivíduo o desenvolvimento da concentração, raciocínio lógico, memorização e percepções de cores.

Ao pesquisar sobre o tema de jogos, e pela necessidade de tornar a disciplina de Anatomia mais atrativa, o trabalho teve como objetivo desenvolver um jogo, como instrumento prático para fixar o conteúdo, do curso de licenciatura em Biologia, na disciplina de Anatomia Animal Comparada do Instituto Federal de Educação, ciência e tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, campus Macau-RN.

A falta de materiais lúdicos e pedagógicos no campus, dificulta o processo de ensino e aprendizagem na disciplina de Anatomia no campus IFRN? Escolhido o conteúdo e tendo todo o apoio necessário para a aplicação que se iniciou a elaboração e a confecção do jogo “Uno na Anatomia”, pois aplicando jogos lúdicos na disciplina de Anatomia Animal Comparada, aumentará a eficácia no processo de ensino e aprendizagem nos alunos.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A primeira fase da nossa pesquisa consistiu em desenvolver dois questionários, cada um com 7 perguntas contendo perguntas abertas e fechadas. O questionário I foi aplicado com a turma de Anatomia, do quarto período, do curso de Licenciatura em biologia, com a finalidade de nos dar um direcionamento nas fases seguintes. Com o resultado da aplicação em sala de aula do questionário I com os 6 alunos voluntários da turma, os pesquisadores decidiram desenvolver um instrumento educativo, usando a ideia do UNO® como base chegamos a um protótipo “Uno na Anatomia”. Foi confeccionado o jogo, as cartas do UNO® foram alteradas por imagem impressas e plastificadas, as imagens foram relacionadas com o conteúdo da disciplina, que foi selecionado os Sistemas: Ósseo, Muscular, Respiratório e Digestório. A cada carta foi colocada uma imagem com uma sinalização de uma seta, para os alunos ao jogar com o protótipo do “Uno na Anatomia”, ele terá que responder a sinalização da seta que indicará na imagem e o mediador fará suas contribuições no decorrer da partida. Após confeccionarmos o jogo, iniciou a sequência de teste do nosso protótipo. Foi realizado duas partidas com os 6 alunos que responderam o questionário I, cada partida durou em média 10 minutos, os pesquisadores observaram a aplicação do protótipo e coletaram os dados da aplicação. A

seguinte fase da metodologia consistiu na aplicação do questionário II, para validarmos ou não, o modelo do jogo com os voluntários que respondeu o questionário I e que se disponibilizou a serem analisados.

DESENVOLVIMENTO

Para termos propriedade em trabalhar com jogos em sala de aula, e desenvolver um instrumento lúdico que possa ser usado pelos professores, é necessário que tenha algum embasamento teórico para compreender um pouco sobre a essência do jogo e como devemos desenvolver e manipular com mais precisão.

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". (HUIZINGA, 1990. P.23).

Como o jogo é uma atividade voluntária, com suas regras obrigatória o docente pode usar como estratégia para melhorar o desempenho dos alunos em certos conteúdos, que as vezes não são fácil para memorizar, dificultando assim o aprendizado, mas como o jogo lúdico permite aprender brincado acaba sendo mais fácil realizar o exercício, é de primordial importância a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas, como afirmar (REGINA; MARIA, 2004).

Entretanto sabemos que as dificuldades para lecionar em qualquer disciplina de escolas públicas, ou não, são múltiplas e os futuros professores devem saber como lidar quando forem lecionarem. Por vezes sofrerão com a falta de materiais didáticos e pedagógicos nas instituições, como em algumas disciplinas contêm conteúdo abstratos, só com as aulas tradicionais não serão suficientes.

Estes processos envolvem conteúdos abstratos e, muitas vezes, de difícil compreensão e, ainda hoje, sofrem influências da abordagem tradicional do processo educativo, na qual prevalecem a transmissão-recepção de informações, a dissociação entre conteúdo e realidade e a memorização do mesmo. (REGINA; MARIA, 2004).

Para isso precisamos desenvolver instrumentos que possam auxiliar a falta de material didático e pedagógico, o jogo didático constitui-se em um importante recurso para o professor ao desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos e atender às características da adolescência, como relata (MARIA, BORTOLOTO E FELÍCIO).

Mas para desenvolver um indivíduo aos diversos tipos de inteligências e alcançar o seu potencial maior de aprendizagem, é necessário além do conteúdo dado pelo professor com aula expositivas, serão importantes que novas metodologias sejam desenvolvidas.

Neste sentido, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Ele pode ser utilizado como promotor de aprendizagem das práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico, levando-os a ter uma vivência, mesmo que virtual, de solução de problemas que são muitas vezes muito próximas da realidade que o homem enfrenta ou enfrentou. (MARIA, BORTOLOTO E FELÍCIO).

Os métodos de ensino e aprendizado são amplos para cada disciplina e cada turma e é necessária uma metodologia diferente, por terem níveis de inteligência que diferem de um indivíduo para outro, pois uns tem facilidade em aprender, outros nem tanto por terem uma educação básica ruim, ou por terem déficit em alguma inteligência. Sendo assim, cabe ao mediador do conhecimento identificar nas suas sondagens em sala de aula o nível de conhecimento dos alunos, pois dessa maneira ele usará o melhor método para lidar com as situações que se encontram, a metodologia de ensino pode ser entendida, então, como a aplicação dos princípios gerais de uma ciência, traduzidos nos seus métodos de investigação nas situações de ensino. Concretiza-se pela aplicação dos métodos de ensino em seus pressupostos teóricos, para (FERNANDES, 1993).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo os dados coletados sobre o conhecimento prévio dos alunos acerca do uso de jogos lúdicos em sala de aula, 4 dos 6 voluntários marcaram nas perguntas fechadas a alternativa “ótima” e 2 dos 6 voluntários marcaram a alternativa “bom”, e apresentaram justificativas diferentes, ao utilizar o jogo lúdico em sala de aula foram resumida em; que é viável e facilita o aprendizado em sala de aula, sai um pouco do método do ensino tradicional e prende a atenção dos alunos. Essa mesma conclusão é relatada por RODRIGUES et al. (2014):

Segundo os bolsistas a utilização de jogos é uma prática atrativa e eficaz de aprendizagem, pois o aluno consegue assimilar melhor o conteúdo. Esta metodologia lúdico-pedagógica desenvolve a capacidade de resolução de problemas. Em relação ao ensinar, é gratificante ajudar o aluno a resgatar o conhecimento perdido e fixar novos conteúdos.

Os outros 2 participantes a respeito do uso de jogos lúdicos em sala de aula justificaram, que ajudava no processo de ensino e aprendizagem e toda metodologia diferenciada auxilia nesse processo de ensino. Ao serem perguntados se as metodologias usadas na disciplina de

Anatomia eram suficientes, 3 responderam que “sim” e 3 responderam que “as vezes”. Percebemos que não é suficiente para todos os alunos.

Na pergunta sobre conhecimento teórico sobre jogos lúdicos, 3 responderam “não” não tinha conhecimento teórico, 1 disse que “sim” por meio de leituras de artigos e viu um pouco na disciplina de Didática e 2 responderam “pouco” e relato que sabia muito pouco, mas se interessava pela área. Na questão em que avaliavam se gostavam ou não do conteúdo de Anatomia, todos responderam que “sim” e cada um justificaram suas respostas sendo resumido assim: porque nos mostra as estruturas anatômicas humanas e fazem comparação com outros seres e compreende cada característica e função de cada parte do nosso corpo.

Em outra questão foi perguntado qual eram as dificuldades encontradas na disciplina, 2 dos 6 responderam que não viam dificuldades, mais 4 dos 6 disseram que um ponto negativo era a grande quantidade de conteúdo, mas ressaltou que a metodologia usada pelo professor tornava a aula mais interessante e que se tivesse mais aulas práticas facilitaria a aprendizagem. Logo após ser testado o protótipo do “Uno na Anatomia”, aplicamos o questionário II com o objetivo de avaliar o instrumento. Na primeira pergunta foi perguntado se ao jogar tinha facilitado a compreensão do conteúdo, todos responderam que “sim”, que tinha facilitado.

Ao perguntarmos depois de jogar “Uno na Anatomia”, como educador vocês usariam? Relataram que “sim” e todos justificaram suas respostas. 2 dos 6 relataram que deixaria a aula mais dinâmica, mais 2 dos 6 descreveu que era uma metodologia diferente e que despertava a /curiosidade do educando quanto ao assunto, os 2 últimos responderam que no início estava um pouco confuso quanto as regras, porém quando eles mesmo citaram uma regra que não tinha o jogo, ele ficou mais interessante, pois ficou muito compreensível e mais dinâmico a associação do conteúdo com o jogo.

Em seguida perguntamos se foi fácil jogar “Uno na Anatomia” e se foi divertido jogar, todos responderam que “sim”. Alguns alunos no término do teste perguntaram se nós tínhamos para vender, respondemos não, ainda é um protótipo.

Posteriormente foi perguntado se os jogos usados como instrumento metodológicos, deixavam as aulas mais dinâmicas e divertidas, todos os 6 alunos responderam que “sim”, e cada um justificou sua resposta, que foram reunidas em duas dimensão: 1) Características da atividade lúdica, como citam: divertido, animado, curiosidade, e etc. e 2) Metodologias, como citam: muda a dinâmica da aula saindo do método tradicional para uma aula pratica.

Logo após foi perguntado os pontos negativos do protótipo, todos responderam que as regras devem ser analisadas para atender melhor as perguntas e resposta acerca do assunto que deve ser discutido no jogo. Mas ao decorrer das partidas foram alteradas algumas regras que veio atender a essa crítica. Os pontos positivos do jogo cada um respondeu diferente, o primeiro descreveu que o jogo

“aguçar a curiosidade do aluno de forma divertida”, o segundo “envolvimento com o assunto de maneira divertida”, o terceiro “as figuras serem bem expressivas e faz com que a identificação seja melhor”, o quarto “fácil conhecimento do jogo e metodologia”, o quinto “despertou grande interesse no conteúdo” o último “o jogo nos estimula a ter espírito competitivo e com isso acelera a vontade de responder corretamente”. Podemos dizer que estamos felizes com os resultados após o teste do nosso protótipo, esperamos que esse projeto der continuidade para patentear esse jogo o quanto antes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir como foi muito perceptível a função educativa do jogo durante a sua aplicação com os discentes de Anatomia, percebendo que além de transmitir o conhecimento o jogo também favorece a absorção do conteúdo de maneira mais agradável, como foi falado durante a partida “o jogo proporcionar aprender brincando”. Pela experiência obtida, compreendemos que o uso do jogo lúdico deveria merecer um espaço e tempo maior nos planejamentos da prática pedagógica dos docentes. A última parte do trabalho, também é considerada uma das mais importantes, tendo em vista que nesta sessão, deverão ser dedicados alguns apontamentos sobre as principais conclusões da pesquisa e prospecção da sua aplicação empírica para a comunidade científica. Também se abre a oportunidade de discussão sobre a necessidade de novas pesquisas no campo de atuação, bem como diálogos com as análises referidas ao longo do resumo.

Palavras-chave: Jogo; Alunos, Aprendizagem, Ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

FERNANDES, Marisa Nunes. **As metodologias de ensino e o processo de conhecimento científico.** Educ. rev. no. 9. Curitiba. Jan./Dec. 1993.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1990.

MARIA, L. L. C.; 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.**

RODRIGUES.Z.G.M et al. **PIBID e a formação de saberes docentes: percepções dos licenciandos sobre o uso de jogos educativos como estratégias para o ensino da matemática.** II Congresso Nacional de Formações de Professores. 2014.

REGINA, S. D.; MARIA, S. S. M. **O lúdico na educação: jogar, brincar, uma forma de educar.** Revista de divulgação técnico científico do ICPG, v. 1, n. 4, -jan-mar-2004.