

APLICAÇÃO DE JOGO LÚDICO NO ESTÁGIO: UTILIZAÇÃO DE BOLICHE DIDÁTICO PARA IDENTIFICAÇÃO DAS ANGIOSPERMAS

Luka de Melo Sarmiento ¹
Lucyana Sobral de Souza ²

INTRODUÇÃO

O ensino de Botânica se apresenta com poucos materiais para auxílio do professor em suas atividades didáticas, e que segundo Minhoto (2007) é possível modificar essa situação desde que esse ensino se torne mais agradável e que o professor motive o discente em sua aprendizagem.

De acordo com Melo (2012) o ensino de ciências é marcado por vários entraves, sendo o principal deles o desinteresse dos alunos por esse conteúdo, acarretado pela falta de desenvolvimento de atividades práticas e de materiais didáticos, além das aulas serem complexas, com vários termos para serem decorados deixando as aulas exaustivas.

Para Reinoso (2012) a educação é o suporte fundamental para desenvolver a nação, por isso é cada vez mais necessário a aplicação de metodologias dinâmicas e interativas para se distanciar do ensino tradicional, que é muitas vezes cansativo, repetitivo e desinteressante. Dessa maneira, atividades envolvendo jogos se apresentam como uma estratégia metodológica viável em substituição às práticas tradicionais de ensino de ciências/biologia.

Huinzinga (2019) caracteriza uma atividade lúdica como qualquer atividade que gera prazer na sua aplicação, ou seja, entretenimento. Se essa atividade tiver regras então ela pode ser considerada um jogo lúdico.

Como é apontado por Miranda (2001), as atividades lúdicas são bastante utilizadas no ensino brasileiro durante os anos iniciais de aprendizagem, porém pouco utilizada no ensino fundamental 2, que corresponde do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, e ainda menos no ensino médio e superior. Esse fenômeno é provavelmente causado pela ideia de que não se pode aprender brincando, ou mais provavelmente, pelo fato de os próprios professores perderem sua

¹ Graduando do curso de licenciatura em ciências biológicas- Instituto Federal da Paraíba- IFPB, Cabedelo. Email: luka.sarmiento@academico.ifpb.edu.br

² Professora orientadora: Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande de Norte (UFRN), Professora do Instituto Federal da Paraíba- IFPB, Cabedelo, lucyana.souza@ifpb.edu.br

ludicidade; com muitos professores não tendo tempo para desenvolverem essas atividades, especialmente aqueles que trabalham em múltiplas escolas.

Por esses motivos, este presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência desenvolvido em campo de estágio de ensino de ciências, onde desenvolvemos a aplicação de um jogo didático em uma sala de aula. Como objetivo específico buscou-se verificar a sua aceitação e efetividade como ferramenta de aprendizagem para os alunos. O jogo didático utilizado é uma adaptação do trabalho de Fernandes (2018) intitulado “Boliche vegetal”.

O assunto trabalhado foi *plantas angiospermas*, que de acordo com Forzza (2010) são as plantas que tem como suas principais características sementes cobertas por frutos e presença de flores.

O ensino de botânica especialmente sofre de metodologias expositivas e falta de recursos apropriados como laboratórios, equipamentos e materiais didáticos, tornando as aulas desses assuntos muito desestimulantes para os alunos. Então, entendemos que o jogo didático pode trazer uma aula mais interessante, já que trabalhos similares como os de Branco (2011) demonstraram resultados positivos.

METODOLOGIA

Aplicação do jogo:

A adaptação do jogo “Boliche Vegetal” foi elaborado por um estudante do curso de licenciatura em ciências biológicas do Instituto Federal da Paraíba- *Campus Cabedelo* e foi aplicado para discentes de duas turmas do 7º ano do fundamental em uma escola da rede pública do município de João Pessoa, no estado da Paraíba, durante o turno matutino. Previamente durante as atividades de estágio do graduando ocorreram aulas expositivas sobre o assunto de angiospermas com o auxílio do livro didático usado na escola e de outros materiais.

Para a aplicação do jogo foi utilizado um set de pinos e uma bola de boliche de brinquedo que o graduando já possuía em casa. Sendo reutilizados para as funções do jogo.

Regras:

Os alunos da sala se dividiram em grupos, onde eles elegeram um representante entre eles que giraram um dado para dizer a ordem dos grupos. O grupo que tirou o maior número começou primeiro e assim seguiu os outros grupos em ordem decrescente.

Depois desse primeiro passo, cada representante dos grupos jogou a bola e derrubou um dos pinos que continham um dos temas; cada grupo precisou seguir o mesmo procedimento até que cada um possuísse um pino, depois disso foi acionado um cronômetro. Cada grupo então teve 10 minutos para analisar e discutir entre si a respeito sobre o tema do pino; para a pesquisa sobre o tema eles puderam utilizar o livro didático ou a internet (aqueles que tiverem acesso). Quando o tempo esgotou, o professor estagiário interrompeu a pesquisa dos grupos e solicitou para os representantes do grupo (na mesma ordem de antes) a realizarem uma apresentação sobre o assunto.

Os assuntos que estiveram no pino foram: morfologia das angiospermas, reprodução, ciclo de vida, características das flores e características dos frutos.

O objetivo da proposta foi estimular os alunos a pesquisarem sobre o assunto, além de incentivar a socialização e colaboração entre os alunos. Tudo isso com base na ideia do aluno como protagonista da aula e dele ser um ser comunicativo, onde a ação de brincar é o seu maior desejo. Assim, ensejamos que o jogo lúdico pudesse contribuir positivamente para a formação escolar e social do aluno.

Para análise dos resultados da aula foi entregue um questionário para os alunos após a finalização do jogo, contendo várias questões com o objetivo de saber as opiniões dos discentes a respeito do jogo e como foram seus desempenhos a partir da atividade lúdica proposta.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo lúdico ocorreu no dia 20 de junho em duas turmas do 7º ano, e no geral, o trabalho desenvolvido no estágio supervisionado de ensino de ciências superou as expectativas, visto que propomos a realização de uma atividade lúdica que tem como premissa básica a interação, a participação ativa dos estudantes e a motivação para o aprender.

Por meio do estágio supervisionado vislumbramos possibilidades reais que empregam sugestões didáticas diferenciadas e com custo baixo. Essas que permitem uma oxigenação da aprendizagem, a superação de aulas puramente expositivas, inserindo possibilidades colaborativas e interativas, tal como o jogo proposto proporcionou.

As turmas reagiram de maneira atenta, engajada e entusiasmada à proposta revelando empenho e dedicação ao jogo aplicado no estágio supervisionado.

O estágio se apresenta como uma oportunidade para articulação de saberes desenvolvidos ao longo da graduação, com a vivência de aulas no campo de estágio de práticas que tornam o

conteúdo compreensível por parte dos estudantes do ensino fundamental. Para Pimenta e Lima (2012) “a profissão do educador é uma prática social”, portanto, cabe ao estudante em formação intervir nesta realidade social promovendo situações significativas que de fato mobilizem a aprendizagem dos estudantes.

Nessa direção, a atividade proposta viabilizou ao estagiário em formação, uma condição ímpar para refletir sobre a situação de aprendizagem dos estudantes em relação ao ensino de ciências e a propositura de uma ação pedagógica mediatizada por meio de um jogo lúdico, de fácil elaboração e aplicação, tendo por finalidade a efetivação do ensino e da aprendizagem dos estudantes.

A aplicação do jogo lúdico para identificação das angiospermas corroborou para a facilitação na aprendizagem, no entendimento de conceitos, reforço do conteúdo e desempenho de habilidades e competências como: trabalho em grupo, espírito de criatividade e de competição, além do respeito ao próximo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aula de botânica é uma área das ciências que necessita de um investimento no desenvolvimento de propostas lúdicas e criativas que despertem a atenção, a criatividade e principalmente a participação ativa dos estudantes em sua aprendizagem. As atividades desenvolvidas por estagiários de ensino de ciências se apresentam como possibilidades não apenas formativas para os graduandos, mas também, como meio de idealização de propostas de baixo custo que ressignificam a maneira de ensinar e de aprender dos estudantes do ensino fundamental, em especial nas aulas de ciências.

É importante ressaltar que esse tipo de atividade não foi feita para substituir outros métodos de ensino. Essa metodologia é melhor implementada quando os alunos já tiveram aulas prévias, para que eles já tenham uma base sobre o assunto. Então é melhor pensar nesse tipo de metodologia como um complemento atrativo para as aulas de botânica.

Ensejamos que propostas como essa sejam difundidas e implementadas no ensino de ciências e testadas outras possibilidades de ferramentas atrativas para o ensino das angiospermas, essas que de fato permitam ao estudante uma compreensão efetiva sobre o assunto abordado. Entendemos que cada turma reage de maneira diferenciada, dessa maneira, estudos futuros pretendemos realizar, apresentando propostas comparativas a partir da aplicação do jogo proposto em escolas públicas diferenciadas, buscando assim perceber se em



ambas são perceptíveis aspectos similares em relação à interação e feedback dos estudantes participantes da proposta do jogo lúdico.

Palavras-chave: Jogo lúdico, Metodologia, Angiospermas, Estágio, Botânica.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à escola campo de estágio que possibilitou a experiência formativa para o estagiário em ensino de ciências, ao professor supervisor de ensino de ciências e aos estudantes participantes das aulas.

REFERÊNCIAS

BRANCO, Amanda; VIANA, Ivan; RIGOLON, Rafael. A utilização do jogo “Perfil Botânico” como estratégia para o ensino de botânica. *In: VIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, VIII, 2011. Anais.* Disponível em: http://abrapecnet.org.br/atas_enpec/viiiienpec/resumos/R1295-1.pdf. Acesso em: 15 jun. 2022.

FERNANDES, João *et al.* Jogo didático boliche vegetal, identificando as briófitas e pteridófitas. *In: V CONEDU CONGRESSO NACIONAL DA EDUCAÇÃO, V, 2018, Recife. Anais.* Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD4_SA16_ID8925_17092018235148.pdf. Acesso em: 15 jun. 2022.

FORZZA, RC., (org.), *et al.* Instituto de pesquisas Jardim botânico do Rio de Janeiro. **Catálogo de plantas e fungos do Brasil [online]**, Rio de Janeiro, Vol 1, p. 78-89, 2010. Disponível em: <https://fernandosantiago.com.br/angiobra.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2022.

HUINZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

MELO, E. A., ABREU, F. F., ANDRADE, A. B., & Araujo, M. I. O. (2012). A aprendizagem de botânica no ensino fundamental: Dificuldades e desafios. **Scientia Plena**, 8(10). Disponível em: <https://www.scientiaplena.org.br/sp/article/view/492>. Acesso em: 15 jun. 2022.

MINHOTO, Miguel José. Ausência de músculos ou por que os professores de biologia odeiam botânica. *In: Biologia Vegetal.* nov. 2012. Disponível em: <https://aigoloib.wordpress.com/2012/11/13/ausencia-de-musculos-ou-por-que-os-professores-de-biologia/>. Acesso em: 18 jun. 2022.



MIRANDA, Simão. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Ciência hoje**, Brasília v. 28, p. 64-66, 2001. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/2989>. Acesso em 15 jun. 2022.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e Docência**. 7. ed. 3; reim. São Paulo: Cortez, 2012.

REINOSO, Luiz; NETO, Calixto; LOPES, Luis. Principais Características dos Games para serem inseridos como Ferramenta Educacional. **Anais SULCOMP**, v. 6, 2013. Disponível em: <http://periodicos.unesc.net/sulcomp/article/view/1041>. Acesso em: 15 jun. 2022.