



PIBID BIOLOGIA/UFMG E A ADOÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS NO PROCESSO DE REVISÃO DE CONTEÚDOS

Alex Bruno da Silva Farias (1); Thamyres Brito do Nascimento (1); Fernanda Rumão da Silva (2); Mayara Ramalho de Andrade (3); Flávio Nóbrega Gonsalves (1)

Universidade Federal de Campina Grande/Centro de Saúde e Tecnologia Rural/ silva.ab2@gmail.com
Universidade Federal de Campina Grande/Centro de Saúde e Tecnologia Rural/ thamyresbn@hotmail.com
Universidade Federal de Campina Grande/Centro de Saúde e Tecnologia Rural/ fernandamartins73@live.com
Universidade Federal de Campina Grande/Centro de Saúde e Tecnologia Rural/ flavionobrega72@gmail.com
Universidade Federal de Campina Grande/Centro de Saúde e Tecnologia Rural/ Mayara-r.a@hotmail.com

RESUMO

O ensino de Biologia, geralmente, está centrado no tradicional que segundo a teoria de Libâneo (2006) a autoridade do professor é o que predomina e se exige uma atitude receptiva dos alunos, impedindo qualquer comunicação entre os mesmos durante a aula. Essa abordagem presente em muitas escolas propicia um ambiente de desmotivação e assim dificulta o processo de ensino-aprendizagem. Uma alternativa bastante interessante e que consegue despertar o interesse dos alunos são os jogos que, pela sua característica prazerosa, pode vir a tornar um elo para a fixação e revisão de conteúdo. Partindo disso, bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Federal de Campina Grande/ Centro de Saúde e Tecnologia Rural (UFCG/CSTR), realizaram numa escola estadual da cidade de Patos/PB, ações com três tipos de jogos, todos com o objetivo de revisar conteúdos vistos em aulas expositivas com o professor. Os jogos foram os seguintes: Bingo (abordando os filos zoológicos Porífera, Cnidários e Platelminhos), Jogo roda a roda (conteúdos de Bioquímica) e Caminhos da revisão (assuntos de Biologia geral). É importante ressaltar que os jogos não têm a finalidade de substituir os livros didáticos nem tampouco as aulas expositivas, pois ambos são importantes e necessários para a introdução de um novo assunto, eles atuam então em conjunto com tudo isso na busca de facilitar ainda mais o processo de aprendizagem dos alunos. A partir de conversas informais com os alunos foi constatado o quanto os jogos contribuíram para uma melhor fixação e revisão dos conteúdos, além disso, foi bastante evidente a socialização e interação entre todos da turma. Dessa forma os jogos conseguiram prender a atenção dos alunos ao mesmo tempo em que desempenhavam sua função educativa.

Palavras-chave: jogos educativos, ensino-aprendizagem, práticas educacionais, revisão de conteúdo.

INTRODUÇÃO

O ensino de Biologia ainda, infelizmente, está organizado no estudo de conceitos e memorização de conteúdo. Essa prática é desmotivadora para o aluno e assim dificultando o processo de ensino-aprendizagem (GONÇALVES et al., 2014). Com essa abordagem tradicional de ensino, o estudante é apenas um receptor de informações que está sujeito a aceitar tudo o que é repassado (SANTOS et al., 2015). Tende em mente que os conceitos biológicos são muitas vezes por natureza de enorme dificuldade por parte dos alunos, nesse sentido, esse fato deveria servir como incentivo para tentar abordar os conteúdos de outras maneiras, como a utilização de materiais alternativos ao ensino tradicional (UMBELINA, 2012).



O ensino de Biologia deve ser voltado levando em conta a realidade do aluno para que ele possa levantar reflexões, interpretações e soluções a respeito dos acontecimentos que os cercam, entretanto, muitas vezes isso não acontece e fica restrito ao uso do livro didático e sem levar em consideração o contexto no qual o aluno está inserido (CARNEIRO et al., 2016).

Ensinar não significa aprender apenas um único caminho, mas instruir o aluno a escolher aqueles, dentre vários, que melhor se adequa à sua vida cotidiana e sua concepção de mundo (MELO et al., 2017).

Apesar de novas tecnologias da educação se fazerem presentes no nosso dia a dia, tais inovações ainda não estão sendo postas de maneira efetiva no cenário escolar e nas práticas pedagógicas. Isso evidencia a dificuldade que a escola possui para se adequar às rápidas mudanças da sociedade (UMBELINA, 2012).

Em face disso e indo contra os avanços da sociedade, muitos professores diariamente travam uma batalha diária, não sabendo lidar com a nova geração de alunos, os nativos digitais, de requer uma forma mais dinâmica e interativa de aprendizagem, dessa forma, os próprios alunos enxergam a escola como distante de sua realidade (UMBELINA, 2012).

Pensar em estratégias que de fato envolva, mobilize e resgate o aluno para o aprendizado é um desafio que cabe ao professor (MELO et al., 2017).

Para que o aluno tenha uma educação de qualidade e uma aprendizagem que o ajude nas situações cotidianas, é preciso prazer e motivação e essas atitudes podem ser alcançadas através de atividades lúdicas como os jogos (MELO et al., 2017). Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, devem ser favorecidas estratégias de ensino que possibilitem aos alunos melhor compreensão (ZUANON et al., 2010). Os Parâmetros Curriculares para o Ensino Médio citam o jogo didático como uma maneira de abordar temas complexos e científicos (BRASIL, 1999)

A utilização dos jogos é interessante para preencher lacunas deixadas nas aulas expositivas pelo professor, que muitas vezes não tem tempo para poder aplicar outras metodologias, contribuindo para melhorar o desempenho em alguns conteúdos de difícil assimilação (GONÇALVES et al., 2014).

Importante frisar que os recursos não têm o intuito de substituir as aulas expositivas, isso é um equívoco

pois elas servem para introduzir um assunto novo (ALVES et al., 2016).

Os jogos didáticos, quando bem elaborados, despertam curiosidade e desejo em adquirir mais conhecimento (CARNEIRO et al., 2016).

A partir de jogos, podemos atingir objetivos como o desenvolvimento da inteligência, personalidade, socialização, criatividade, laços de amizade e afetividade. O professor, ao mesmo tempo pode auxiliar o aluno ativando seus conhecimentos prévios e articulando as novas informações para uma melhor compreensão e interiorização do conhecimento e tudo isso a partir de uma aprendizagem envolvente e motivadora (MELO et al., 2017).

Adotar um processo de ensino-aprendizado que envolva a participação do aluno e que provoque nele reflexões é a chave para sair da rotina tradicional do atual sistema de ensino rumo a um mais dinâmico, onde se tenha uma maior preocupação com o aluno, levando em conta a sua realidade e assim poder contextualizar melhor os assuntos. Em consonância com tudo isso, esse trabalho visou a adoção de jogos didáticos, com assuntos previamente expostos pelo professor em sala de aula, para revisão com a proposta dos alunos aprenderem se divertindo.

METODOLOGIA

Este trabalho trata de três ações que foram desenvolvidas por bolsistas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da universidade Federal de Campina Grande/ Centro de Saúde e Tecnologia Rural. Os jogos foram aplicados na Escola Estadual Monsenhor Manuel Vieira, uma das parceiras do programa no ano de 2016, na cidade de Patos, estado da Paraíba. Os jogos tiveram por objetivo a revisão de conteúdos e abordaram os seguintes assuntos: Bingo dos Filos Zoológicos (filos zoológicos: Poríferos, Cnidários e Platelmintos); Jogo roda a roda (Bioquímica: Proteínas, Carboidratos, Lipídios, Ácidos graxos); Jogo caminhos da revisão (versava sobre conteúdos de Biologia geral).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os alunos foram previamente expostos a todos os conteúdos abordados nos jogos através de aulas expositivas pelo professor, e as afirmações necessárias ao desenvolvimento dos mesmos foram elaboradas pelos bolsistas com a supervisão do professor para que garantíssemos que as questões estariam em consonância com o que haviam visto na sala de aula.



Jogo 1: Bingo dos filós Zoológicos

Para esse jogo, primeiramente houve a formação de grupos compostos por 5 a 6 alunos e foram distribuídas as cartelas. (Figura 1)

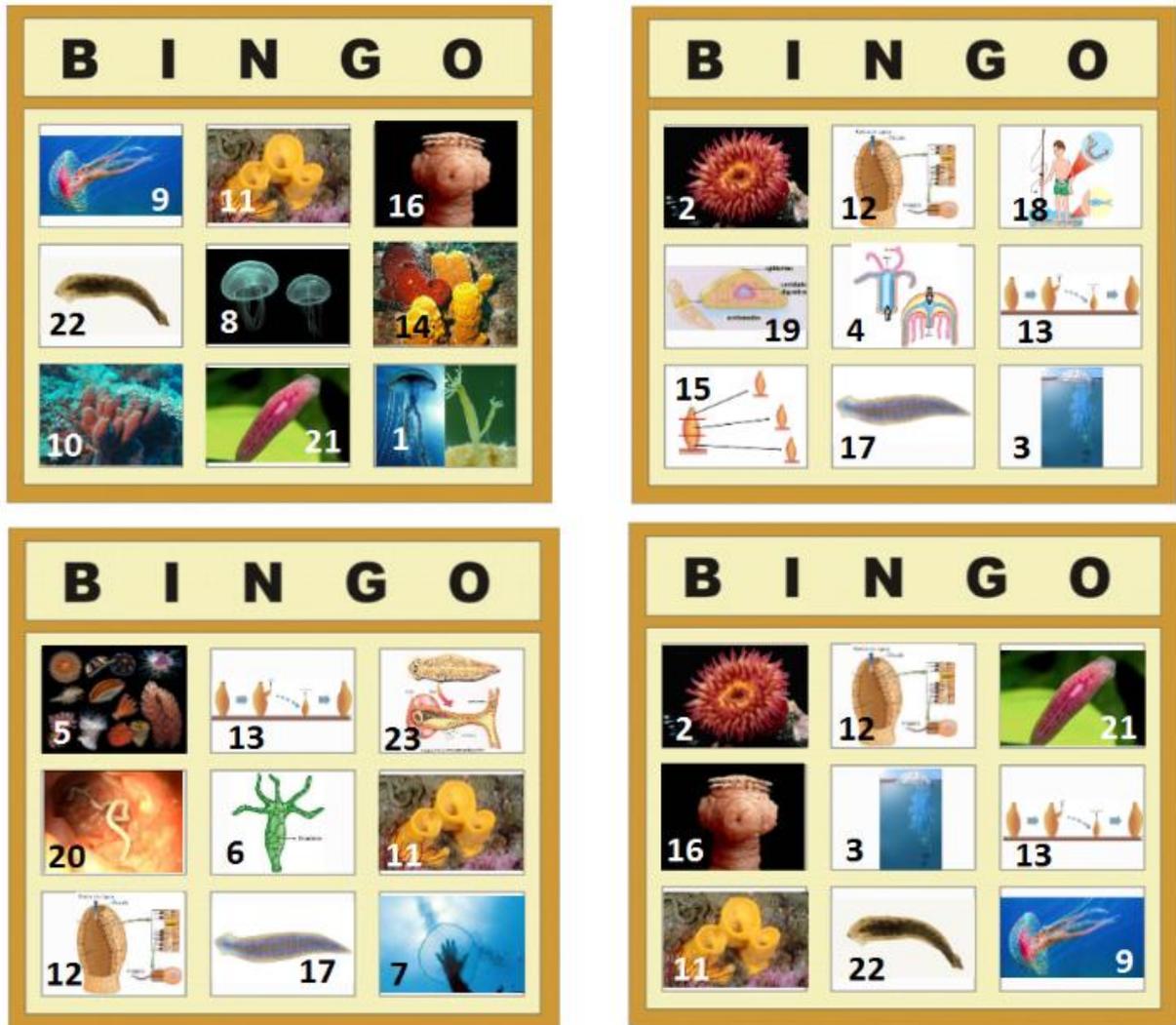


Figura 1. Cartelas utilizadas no jogo.

Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2016.

Com os grupos formados e os integrantes podendo ter uma ajuda mútua foi dado início ao sorteio dos números através de um aplicativo baixado no celular de um dos bolsistas do PIBID, em seguida, o número sorteado era conferido pelos alunos na cartela e caso tivessem, anotavam a resposta numa folha a parte. Quando alguém bateu (preencheu toda a cartela), o jogo parou e a correção da cartela teve início, pois o vencedor além de preencher toda a cartela primeiro também tinha que acertar as respostas

relativas às afirmativas correspondentes ao número. Como Kishimoto (2010) afirma, os jogos possibilitam a perceber a sensibilização do trabalho em grupo, nesse sentido, fizemos essa constatação. (Figura 2)



Figura 2. Aplicação do jogo e trabalho em grupo.

Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2016.

Jogo 2: Roda a roda

Com regras bem simples e bastante conhecidas. Inicialmente os alunos foram separados em equipes, cada uma com 5 integrantes, logo depois teve sorteio para saber a ordem das equipes e então o jogo teve início (figura 3): um representante de cada equipe rodava a roleta e falava uma letra por determinado valor, previamente fixado no quadro branco, pontuando se tivesse a letra, vale lembrar que as palavras estão no quadro só com a quantidade de letras e uma pista. A equipe vencedora é a que acertar mais palavras e consequentemente tiver maior pontuação. As palavras versaram sobre conteúdos de bioquímica e ao mesmo tempo o professor foi tirando as possíveis dúvidas que surgiam a respeito do assunto.

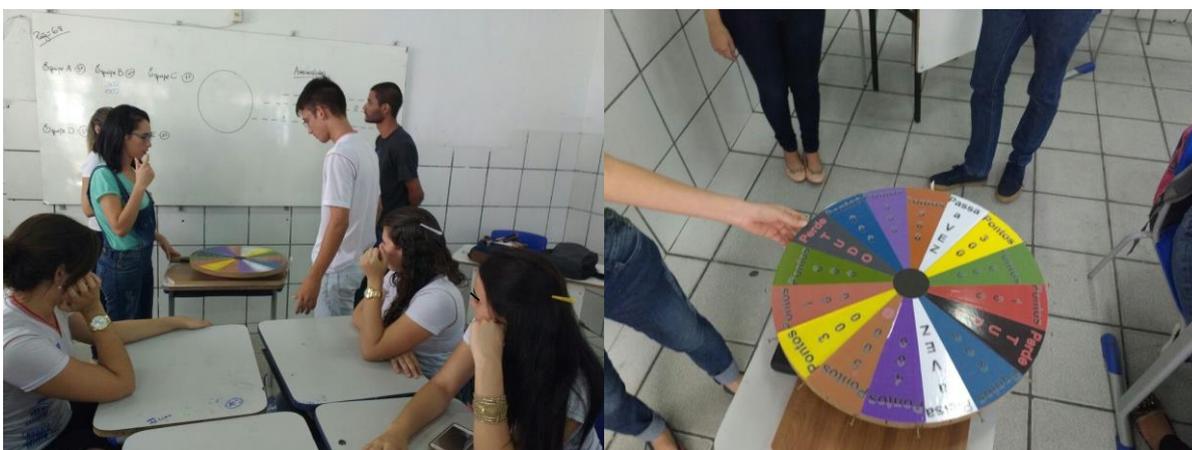


Figura 3. Aplicação do jogo.

Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2016.

Jogo 3: Caminhos da revisão

Abordando assuntos de Biologia geral, esse jogo se mostrou muito pertinente para relembrar assuntos vistos durante todo o ano pelos alunos. É um típico jogo de tabuleiro (figura 4) onde os alunos ficaram bastante envolvidos e a competitividade-saudável- se mostrou presente.

O conhecimento prévio dos alunos a respeito das temáticas foi mediado através do professor, que assume esse papel importante de unir o prévio ao conhecimento científico (CONDE et al., 2013).



Figura 4. Jogo de tabuleiro.

Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2016.

CONCLUSÕES

A função educativa pôde ser observada com facilidade no momento da aplicação dos jogos, resultando num processo prazeroso e interativo de ensino-aprendizagem, características essas que o lúdico é capaz de proporcionar (ALMEIDA, 2007).

Em conversas informais com os estudantes, nós bolsistas, pudemos perceber que as opiniões dos alunos a respeito dos jogos foram positivas e de fato eles conseguiram atrair a atenção, interesse e houve uma boa interação entre todos da turma, portanto, os jogos contribuem significativamente para a fixação de conteúdos e são ótimas ferramentas para revisão.

Vale salientar a importância do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) nas escolas brasileiras e como ele contribui



significativamente para a formação de licenciados, colocando-os dentro da sala de aula para articular, sob orientação do professor, ações que visam cada vez mais aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e mais que isso, fazendo a ponte entre o científico e a realidade dos alunos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. Língua portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar. Mestrado em língua portuguesa – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, 2007.

ALVES, E. M.; NASCIMENTO, L. M. C. T.; FRENEDOZO, R. C.; SCHIMIGUEL, J. Recursos didático-pedagógicos no ensino de Ciências e Biologia. Ciclo revista: Experiências em formação no IG Goiano. 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. 1999.

CARNEIRO, C. C. M.; CÔRTEZ, B. M.; BORGES, P. V.; CAMPOS, M. R. C. Elaboração de jogos educativos para o ensino de célula eucarionte. Arquivos do MUDI, v20, n 1, p.51-63, 2016.

CONDE, T. T.; LIMA, M. M.; BAY, M. Utilização de metodologias alternativas na formação dos professores de Biologia no IFRIO- Campus Ariquemes. Revista Labirinto, n.18, 2013.

GONÇALVES, R. R.; MARTELLO, A. R.; EPPLE, B.; LAURENCE, C.; DESBESSEL, J.; POST, P. Bingo da célula: Uma ferramenta metodológica para o ensino de Biologia Celular. Revista Ensino e Pesquisa, v12, n.01, 2014.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. FE-USP, 2010.



LIBÂNEO, José Carlos. Democratização da Escola Pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos. 21ª ed. São Paulo: Loyola, 2006.

MELO, A. C. A.; ÁVILA, T. M.; SANTOS, D. M. C. Utilização de jogos didáticos no ensino de Ciências: um relato de caso. Ciências atual, v9, nº1, pag. 02-14. 2017.

MAYER, K. C. M.; PAULA, J. S.; SANTOS, L. M.; ARAÚJO, J. A. Dificuldades encontradas na disciplina de Ciências Naturais por alunos do ensino fundamental de escola pública da cidade de Redenção-PA. Revista Lugares de Educação, v.3 n. 6, p230-241. 2013

SANTOS, J. W. R.; SILVA, M. R.; BENASSI, V. M.; AMARAL, H. F. Bioquiz: Jogo eletrônico de Biologia para o ensino médio. Revista UFG- Ano XV nº 16- 2015.

UMBELINA, V. Redes Sociais: Aliadas ou vilãs da educação?. Hipertextus Revista Digital, n.9, 2012.

ZUANON, A. C. A.; DINIZ, R. H. S.; NASCIMENTOS, L. H. Construção de jogos didáticos para o ensino de Biologia: um recurso para integração dos alunos à prática docente. R.B.E.C.T., vol3, nº3.2010.