

## A BIODIVERSIDADE DA CAATINGA: O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NA APRENDIZAGEM.

Ana Carla Campos de Oliveira (1); Bruna Marcela Teixeira de Andrade (1); Caroline Gessica Gomes de Novaes (2); José Anderson da Silva (3); Otacílio Antunes Santana (4).

1. Universidade Federal de Pernambuco, [carla.campos.oliveira@hotmail.com](mailto:carla.campos.oliveira@hotmail.com); 2. Universidade Federal de Pernambuco, [brunateixeira22@gmail.com](mailto:brunateixeira22@gmail.com); 3. Universidade Federal de Pernambuco, [carol.novaes13@gmail.com](mailto:carol.novaes13@gmail.com); Universidade Federal de Pernambuco, [andersonsilvagerlach@gmail.com](mailto:andersonsilvagerlach@gmail.com); 4. Universidade Federal de Pernambuco, [otaciliosantana@gmail.com](mailto:otaciliosantana@gmail.com)

**Resumo:** As aulas, carecem de ser vistas como um processo, e não apenas como um produto acabado. É fundamental recriar e idealizar novas estratégias de aprendizagem que permita ao aluno construir seus saberes, de forma prazerosa, possibilitando a criatividade, o relacionamento interpessoal, o pensamento crítico. O presente trabalho tem como objetivo propiciar aos alunos aprendizado lúdico, motivador, desenvolvendo habilidades, além de revisar, fixar, avaliar conteúdos, propiciar a integração dos alunos; despertar no educando o espírito de trabalho em grupo e para os docentes inovação no processo de ensino e aprendizagem. Através da implementação de uma brincadeira muito conhecida a “Forca” readaptada, essa brincadeira tradicional que pode ser aplicada a temática da biodiversidade da caatinga. A amostra foi composta por uma turma de alunos (27 alunos) da 4ª série do 5º ano que frequentam a Escola Militar de Pernambuco, situado na Rua Henrique Dias localizada em Recife, PE. A faixa etária dos sujeitos da pesquisa variou entre dez e onze anos. O jogo foi avaliado a partir da interação, participação e motivação dos alunos. A competição sadia estimula ao aluno a querer ganhar mostrando aos colegas que conseguiu. O jogo foi satisfatório, estimulando-o, sendo uma aula diferenciada sem nomes ou imagens decoradas é sim um momento prazeroso de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Lúdico; Caatinga; Aprendizagem

### INTRODUÇÃO

Nota-se que as aulas de Ciências estão concentradas nos conteúdos, possuindo o livro didático como ferramenta elementar. As aulas são em sua grande maioria expositivas, e a matéria é fragmentada como se os assuntos fossem divididos por porções com funções separadas. E na percepção dos alunos estão as figuras do livro, lista de nomes que precisam decorar. Logo o planejamento é feito seguindo o livro didático, leitura do texto, explicações, questionários, às vezes, um experimento para diferenciar a aula, não possuindo elementos novos que possam agregar novos conhecimentos além de tornar aulas mais atrativa e dinâmicas.

As aulas, carecem de ser vistas como um processo, não apenas como um produto acabado. O ensinar não se restringe a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele que o professor considera o mais acertado. Se faz necessário apresentar múltiplos instrumentos para que o aluno possa optar, entre muitos caminhos, aquele que for mais viável para seu aprendizado. É fundamental recriar, idealizar novas estratégias de aprendizagem que permita que o aluno construa seus saberes, de forma prazerosa,

possibilitando a criatividade, o relacionamento interpessoal, pensamento crítico. Além de contribuir para um novo método de avaliar o aluno na sua totalidade, conhecimento da aula e de mundo. Estimulando o processo de autonomia para resolver os conflitos, estabelecendo concentração, desenvolvimento das percepções acerca do papel dele como estudante.

Então a escola desempenhará bem seu papel na medida em que, partindo daquilo que a criança sabe (o conhecimento que ela traz do seu cotidiano, suas ideias a respeito dos objetos, fatos e fenômenos suas “teorias” acerca do mundo) ela for capaz de ampliar e desafiar a construção de novos conhecimentos na linguagem Vygotskiana, incidir na zona de desenvolvimento potencial dos educandos (REGO, 1995).

O processo de inserir em sala de aula, dinâmicas, jogos e outras formas de estimular o conhecimento é muito oportuna para o aprendizado do aluno, pois seguindo a ideia de que o aprendizado se dá por interações, o jogo lúdico permite que haja uma atuação na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, ou seja, cria-se categorias para que determinados conhecimentos e/ou valores sejam concretizados ao exercitar no plano imaginativo capacidades de imaginar situações, representar papéis, seguir regras de conduta de sua cultura.

O sentido real, verdadeiro, funcional, da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000).

Segundo Tezani (2006) em seu trabalho intitulado “*O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos*”. Ressalta a importância de estimular o desenvolvimento da criança através de uma aula dinâmica através de diversas técnicas e recursos como os jogos, brincadeiras entre outros, no ambiente escolar onde se pode estimular o crescimento, o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula o indivíduo a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que vive.

No espaço escolar, o jogo pode ser uma atração para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos. O professor deve estimular esse tipo de didática em sala de aula. Então mais importante que isso é definir os objetivos que se deseja alcançar, para que esta ocasião seja, de fato, significativa e promova o desenvolvimento de habilidades que envolvem o indivíduo em todos os aspectos: cognitivos, emocionais e relacionais.

Com base nos estudos realizados sobre modelos e na prática pedagógica, este trabalho, propõe a construção e utilização da ferramenta lúdica, para poder

auxiliar no processo de construção do conhecimento nas aulas de Ciências, aos alunos de 4ª série do 5º ano do Ensino Fundamental sobre a caatinga. Este trabalho foi sugerido nas aulas da disciplina de Práticas de Laboratório do Ensino das Ciências (PLEC) e Metodologia Científica do Professor Otacílio, para que pudéssemos propor metodologias diferentes para o ensino das ciências. Com temas que poderia ser proposto inserindo o contexto da biologia, como forma de propiciar uma aula diferenciada. Desde modo evidenciamos o assunto sobre a biodiversidade da caatinga, trabalhando de forma lúdica para que os estudantes pudessem aprender sobre o assunto de forma prazerosa sem decorar ou copiar, mas ter a compreensão de fato sobre a temática em questão, onde a brincadeira é uma forma de fixação do conteúdo, aonde os estudantes apreendem brincando.

Diante disso o termo “caatinga” é de origem Tupi e significa “mata branca”, reporta-se ao aspecto da vegetação durante a estação seca, quando a maioria das árvores perde as folhas e os troncos esbranquiçados e brilhantes dominam a paisagem (Prado, 2003).

O Ministério do Meio Ambiente em seu *site* destaca que a caatinga ocupa uma área de cerca de 844.453 quilômetros quadrados, o equivalente a 11% do território nacional. Engloba os estados Alagoas, Bahia, Ceará, Maranhão, Pernambuco, Paraíba, Rio Grande do Norte, Piauí, Sergipe e o norte de Minas Gerais. Rico em biodiversidade. A caatinga tem um imenso potencial para a conservação de serviços ambientais, uso sustentável e bioprospecção que, se bem explorado, será decisivo para o desenvolvimento da região e do país.

O presente trabalho tem como objetivo propiciar aos alunos aprendizado lúdico e motivador, desenvolvendo habilidades cognitivas (atenção, observação, interação, participação) além de revisar, fixar, avaliar conteúdos, propiciar a integração dos alunos; despertar nos estudantes o espírito de trabalho em grupo é para os docentes inovação no processo de ensino e aprendizagem. Através da implementação de uma brincadeira muito conhecida a “Forca” readaptada, essa brincadeira tradicional que pode ser aplicada a temática.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

A pesquisa caracterizou-se através de uma proposta em sala de aula através da disciplina de PLEC (Práticas de Laboratório de Ensino em Ciências) Metodologia Científica para a realização de uma didática diferenciada em sala de aula de forma dinâmica e criativa que abordasse a temática caatinga. Estabeleceu a escolha de um jogo muito conhecido que é o

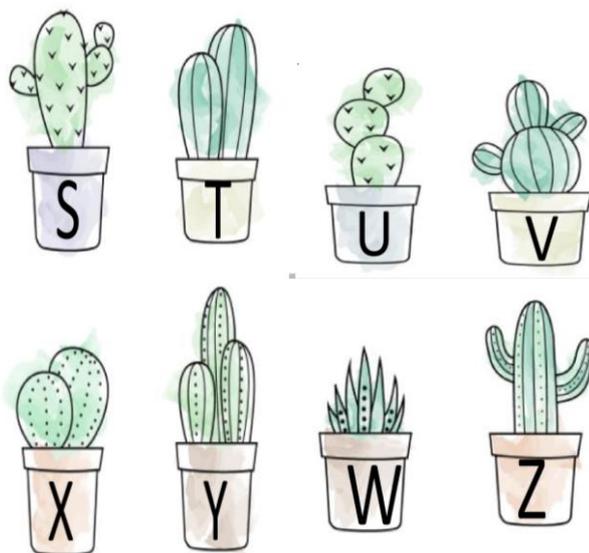
jogo da “Forca”, porém realizando adaptações de regras e design, de acordo com a temática abordada, caatinga.

Logo após a confecção do jogo é definido as regras, foi escolhido um local para aplicação do jogo. A amostra foi composta por uma turma de alunos (27 alunos) da 4ª série do 5ª ano que frequentam a Escola Militar de Pernambuco, situado na Rua Henrique Dias localizada em Recife, PE. A faixa etária dos sujeitos da pesquisa variou entre dez e onze anos.

Para a confecção do jogo foi realizado uma adaptação com regras e design característico da temática da caatinga, onde houve a confecção de letras do alfabeto de A a Z com características do tema (Figura 1), foram elaboradas as regras quanto ao uso das letras para a elaboração do jogo “Forca”

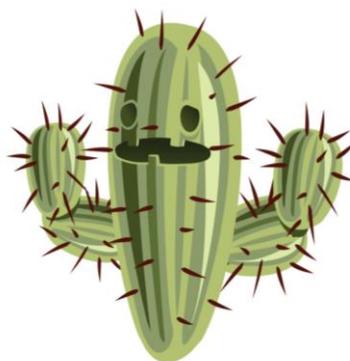
**Figura 1** - Imagem das letras utilizadas como base do jogo.





A aula foi iniciada com uma aula expositiva sobre a caatinga, abordando as espécies de animais presentes, evidenciando exemplos de vegetação, realizando questionamentos prévio a respeito dos conhecimentos e o entendimento sobre a temática.

**Figura 2** – Cacto utilizado para a realização da Forca



Na sequência, informou aos alunos como seria essa brincadeira da “Forca” adaptada a temática, quais seriam as regras adotadas.

### **Regras**

1. Dividir a turma em grupos de quatro alunos;
2. Cada grupo realizará uma pesquisa para nomes e dicas para o jogo para desafiar os outros grupos;
3. Depois que cada grupo criou 4 dicas para 4 palavras relacionadas a caatinga o primeiro grupo desafiará os outros e assim por diante;

4. A ideia é utilizar o quadro negro para desenhar a força (opcional) ou utilizar a imagem do desenho em papel A4 com as imagens fragmentadas e à medida que os grupos forem acertando as letras, as mesmas seriam adesivadas no quadro;

5. Cada grupo poderá falar apenas uma letra por vez, caso erre um dos integrantes deverá fazer a melhor pose de cacto por cinco segundos;

6. Ganha o grupo que mais acertar palavras;

7. Todo grupo poderá dizer a palavra completa na sua vez da rodada, porém caso erre o grupo será eliminado daquele circuito;

8. O boneco da força não será um boneco que leve referências ao ser humano, e sim a imagem representativa da caatinga no caso o cacto, cada palavra errada, uma parte do cacto será adesivada ao quadro; existirá no quadro uma força para cada equipe, então se a turma for dividida em cinco times, o primeiro desafia os outros, e terão quatro Forças no quadro. Cada equipe que errar uma letra, colocará uma parte do cacto na sua força específica que terá o nome da equipe.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

O jogo foi avaliado a partir da interação, participação e motivação dos alunos. A competição sadia, estimula ao aluno a querer ganhar é mostrar aos colegas que conseguiu. O jogo foi satisfatório, constituindo uma aula diferenciada sem nomes ou imagens decoradas é sim um momento prazeroso de aprendizagem. Fazendo com que houvesse o despertar no aluno o aprendizado sobre a temática caatinga através de uma brincadeira popular fazendo com que eles aprendessem é não apenas decorasse o assunto proposto. Na **Figura 3**, mostra as crianças no momento da apresentação das regras e o objetivo do jogo.

**Figura 3** – Apresentação das regras e objetivo do jogo



O professor, despertou no aluno o interesse em aprender brincando para que eles pudessem realizar a atividade com êxito. A atividade com os alunos durou aproximadamente 80 minutos (duas horas aulas). Na construção das equipes, os estudantes conseguiram completar a sua missão associando corretamente a temática caatinga distribuídos em palavras que constituíam a fauna/flora ao bioma explorado.

Uma das equipes justificou que não conseguiu cumprir o objetivo devido às poucas pistas recebidas. A observação dos alunos revelou-nos alguns pontos positivos. Um deles foi a formação de equipes. Juntos, os alunos interagem em busca das pistas para solucionar a missão. Essa interação proporcionada pelo jogo culmina com um avanço no desenvolvimento cognitivo e sócio afetivo dos alunos que em muitos momentos vivenciaram situações importantes para a vida cotidiana como estabelecimentos é cumprimento de regras, tomada de decisões em conjunto, necessidade de cooperar com o grupo. Conferimos esse resultado, corroborando com Huizinga (2008), onde à essência do aspecto lúdico do jogo relacionadas às sensações de alegria, prazer e satisfação de jogar e essa constatação vai ao encontro dos resultados.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Mediante o que foi exposto, podemos concluir que o uso de jogos didáticos como ferramenta facilitadora para o ensino de Biologia é uma forma diversificada de expor, estudar e assimilar os conteúdos em sala de aula, para os estudantes uma brincadeira. Incorporando instrumentos de aprendizagem como os jogos para tornar aula dinâmica e prazerosa para os estudantes, de extrema importância para o ensino é formação dos alunos esse tipo de recurso didático, estimulando fatores como a motivação, argumentação, reforça o conhecimento, raciocínio, intensifica valores como o respeito, amizade, companheirismo, cordialidade. Os professores têm nos jogos elementos importantes para favorecer aprendizagem, o uso desse recurso pode contribuir para qualificar é transformar as aulas expositivas que ainda persisti no ambiente escolar em aulas estimulantes em que o aluno sinta vontade de aprender.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo N. Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

HUIZINGA, J. (2008). Homo ludens - O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

\_\_\_\_\_. Ministério do Meio Ambiente. Biomas, Caatinga. Disponível em: <<http://www.mma.gov.br/biomas/caatinga>> Acesso em: < Maio 2017>.

PRADO, D. 2003. As caatingas da América do Sul. In: I.R. Leal, M. Tabarelli & J.M.C. Silva (eds.). Ecologia e conservação da Caatinga. pp. 3-73. Editora Universitária, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Brasil a da biodiversidade da caatinga, 2003.

REGO; Teresa Cristina. Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

TEZANI; Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. Educação em Revista, Marília, 2006, v.7, n.1/2, p. 1-16. Disponível em: < <http://www.bjis.unesp.br/ojs-2.4.5/index.php/educacaoemrevista/article/view/603/486>>. Acesso em: <Maio. 2017>.