



## ENSINO LÚDICO DA MICOLOGIA EM EVENTOS CIENTÍFICOS

Mayara Luiza de Sousa Pereira<sup>1</sup>  
Cristina Maria de Souza-Motta<sup>2</sup>

### INTRODUÇÃO

O ensino de Ciências exige uma relação constante entre a teoria e prática, entre o conhecimento científico e o senso comum, uma vez que a disciplina de Ciências é subentendida como uma ciência experimental, de comprovação científica, articulada a pressupostos teóricos (Rui; Amado, 2013).

O jogo didático caracteriza-se como uma atividade diferenciada daquela aplicada cotidianamente em sala de aula tendo um papel muito importante como alternativa na construção da aprendizagem do aluno por ser uma atividade lúdica. Os jogos elaborados com cunho didático são muito importantes “por proporcionarem práticas educacionais atrativas e inovadoras, na qual o aluno tem chance de aprender de forma mais ativa” constituindo assim, um método eficaz no ensino de conteúdos complexos, servindo, por exemplo, no ensino da Micologia (Almeida et al., 2016).

Tendo em vista a dificuldade de se ensinar algumas matérias de Biologia, jogos e modelos didáticos surgem como alternativa viável para o aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem, de acordo com o baixo custo para sua produção e pelo fato de serem adaptados pelos próprios alunos, proporcionando, assim, uma maior assimilação do assunto estudado (Coelho et. al, 2010).

Nesse sentido o presente trabalho apresenta jogos lúdicos com o tema Micologia, aplicados em eventos científicos. Os jogos foram, quebra-cabeça, jogos da memória, jogo de conexão e exposição temática. Durante o desenvolvimento do jogo foi abordado o conteúdo sobre os fungos, sua morfologia, importância, aspectos ecológicos e curiosidades. Os jogos foram aplicados com o objetivo de ensinar micologia de forma lúdica, e apresentou grande aceitação do público participante.

---

<sup>1</sup> Mestranda em Biologia de Fungos da Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, [maylsp25@gmail.com](mailto:maylsp25@gmail.com);

<sup>2</sup> Professora na Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [cristina.motta@ufpe.br](mailto:cristina.motta@ufpe.br).  
Resultado de projeto de extensão financiado pela PROExC.



## REFERENCIAL TEÓRICO

A complexidade do processo ensino-aprendizagem exige a utilização de novas práticas educativas, buscando proporcionar métodos eficientes de ensino, que diminuam as circunstâncias maçantes desse processo. A utilização didática do jogo proporciona dinâmica ao conteúdo trabalhado, além de proporcionar à criança ou jovem, o convívio com as regras e funções dentro do jogo, além de desenvolver a capacidade de tomar decisões e aceitar os resultados, além de melhorar as relações entre aluno e professor, por proporcionar um ambiente agradável e prazeroso, para todos os envolvidos na atividade. Conforme Pedroso (2009), citado por Almeida em 2016, para os jogos atingirem seu real potencial didático, ele não deve ser apenas lúdico, mas também educativo, deve conter, mesmo que velado, um objetivo específico relacionado ao tema apresentado na aula em questão (Almeida et al., 2016).

Com foco em facilitar o ensino de Micologia, foram desenvolvidos jogos didáticos sobre os fungos, e aplicados em eventos científicos, com público de nível fundamental, médio e superior.

## METODOLOGIA

Este trabalho foi realizado por alunos do mestrado e doutorado de Biologia de Fungos do Departamento de Micologia, da Universidade Federal de Pernambuco. Através do projeto de extensão Micologia nas escolas: o grande reino dos fungos.

Foi selecionado assuntos de Micologia tratados nas escolas e nas faculdades, como composição celular, reprodução, ecologia e importância. Assim os jogos puderam ser adaptáveis para os diferentes níveis de ensino. Foram desenvolvidos, quebra-cabeça, jogos da memória, jogo da conexão e exposição temática, expondo vários alimentos e produtos industrializados que utilizam os fungos na sua produção, como sabão em pó, pão, vinho e outros.

Esses jogos foram aplicados em dois eventos científicos, no Dia Internacional dos Microrganismos, dia 17/09/2019. Onde os jogos foram expostos e aplicados para os alunos do Centro de Biociências da UFPE. E no 5º CLicBio (Congresso de Literatura em Biologia), no dia 18/11/2019, no Centro de Educação, na UFPE, com participação dos alunos da universidade e também de alunos do fundamental de escolas públicas de Recife.



## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dos jogos realizados nos eventos, o quebra-cabeça possui 35 peças de tamanho mediano, sobre o fungo *Amanita muscaria* (um dos fungos mais venenosos do mundo), assim, os alunos foram expostos e conseguiram aprender a identificar um fungo que é frequentemente o fungo escolhido, por ser visualmente muito bonito, para ser retrato em desenhos e livros.

O jogo da memória foi constituído de 7 gêneros, que foram coletados e depositados sobre papel filtro contido em placas de Petri, isolados com papel filme, e devidamente identificados. Foram montadas 20 placas, 10 pares, cada gênero com duas placas iguais. Até quatro jogadores podiam jogar por partida. Vira-se as placas de cabeça para baixo, a parte coberta pelo papel filtro fica para cima, para não ver qual o fungo que está dentro da placa e, se mistura as placas, os jogadores então procuravam duas placas iguais, quando todos os pares tivessem sido encontrados o jogo terminava e quem tivesse conseguido mais pares ganhava o jogo. Os fungos escolhidos para esse jogo, foram fungos de fácil acesso, que estão presentes nos troncos ao longo dos parques, das árvores nos terraços das casas, como o fungo conhecido por orelha-de-pau. Assim os participantes passaram a reconhecer os fungos que eles já viam no dia a dia mas não sabiam o que era. E conheceram novos fungos.

Um segundo jogo da memória foi formado por 16 pares, cada par formado por um produto e seu produtor, como por exemplo, em uma carta tinha a imagem de um pão e do fungo utilizado na sua produção, uma levedura. Assim puderam aprender sobre que fungos estão presentes na produção de alimentos que comem frequentemente e descobriram novos alimentos que nem imaginavam ser preciso de fungos na produção, como por exemplo, o sabão em pó.

O jogo de conexão, foi um jogo construído sobre um pedaço 20 cm x 20 cm de MDF e funciona a base de bateria, constituído por dois fios e uma única luz pisca-pisca. Nesse jogo várias estruturas celulares fúngicas foram representadas. No MDF foi colado figuras e seus respectivos nomes, com um fio você encosta em um dos nomes, e com o outro fio esconta em uma das imagens, se a resposta for correta, se o nome equivale a estrutura na imagem, uma luz se acenda e assim você sabe que sua resposta está certa. Assim conhecendo estruturas celulares dos fungos.

Também foi realizada exposição temática, onde os participantes puderam conhecer produtos que utilizando fungos em seu processo de produção, como vinho, queijo, pão, sabão em pó, cerveja, cachaça, e outros. Muitos dos participantes não sabiam que os fungos eram



utilizados em tantas mercadorias. Também foram expostos um álbum composto por folhas contaminadas por fungos, apresentando assim o lado fitopatogênico da micologia.

Nesses dois eventos a maioria dos participantes foram alunos da Universidade Federal de Pernambuco, mas no 5º CLicBio também estavam presentes alunos do ensino fundamental. E avaliando a participação e atenção durante os jogos, ambos os grupos de diferentes idades, conseguiram entender, participar e compreender as atividades sem dificuldade.

Os jogos foram confeccionados com material de baixo custo e fácil acesso, como papelão, papel filme, e outros. Mostrando como é possível fazer atividades educativas com materiais comuns, podendo reciclar materiais, criando novos jogos.

Notoriamente as atividades lúdicas, como as brincadeiras, os brinquedos e os jogos, são reconhecidas pela sociedade como meio de fornecer ao indivíduo um ambiente agradável, motivador, prazeroso, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades (Pedroso, 2009). Esses efeitos foram percebidos durante os eventos, observou-se movimentação na mesa de apresentação do grupo, visto que o material é visualmente chamativo, propicia utilização em grupo, e gera curiosidade por ser algo diferente. As opiniões recebidas de quem participava das atividades foram bem motivadoras.

Em geral obteve-se um respaldo positivo e um bom aproveitamento das atividades lúdicas. O projeto visa sempre melhorar as atividades, com participação de público de várias idades.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

É importante estudar micologia, porque os fungos estão presentes no nosso dia a dia, nos ambientes que frequentamos, nos produtos que usamos, sendo assim importante conhecer e compreender esse microrganismo. E através dos jogos lúdicos, descritos neste trabalho, foi possível gerar esse entendimento.

Existem várias vantagens no uso de jogos didáticos no ambiente escolar, tais como: facilitar a aprendizagem de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno, introduzir e desenvolver conceitos de difícil compreensão, desenvolver estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos), favorecer a tomada de decisões e saber avaliá-las, dar significados para conceitos aparentemente incompreensíveis, propiciar o relacionamento de diferentes disciplinas (interdisciplinaridade), ter a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento, favorecer a socialização entre os alunos e a conscientização do



trabalho em equipe e o desenvolvimento da criatividade, assim como senso crítico (Oliveira et al., 2015).

Espera-se que esse trabalho tenha mostrado a importância do lúdico no ensino, já que facilita o processo-ensino aprendizagem, tornando os assuntos de difícil compreensão mais fáceis de serem entendidos.

Todos os jogos e atividades foram efetivos para promover a ciência, estimular a curiosidade sobre o tema tratado e estimular novos saberes e percepções dos micro-organismos fúngicos.

**Palavras-chave:** Micologia, Fungos, Ensino, Lúdico, Ciência.

## AGRADECIMENTOS

A universidade Federal de Pernambuco, Departamento de Micologia, e a PROExC.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A.; JAKSON, F. S.; JARDEL, B.; RAFFAELLA, P. D.; ALIFER, P.; DIANA, P. P.; LUCIANA, G. **Jogo didático para ensino de líquens e do filo Zygomycota**. Revista da SBEnbBio, VI Enebio e VIII Erebio Regional, n. 9, 2016.
- COELHO, F. S.; Zanella, P. G.; Ferreira, F. C.; Barros, M. D. M.; Feres, T. S. **Jogos e modelos didáticos como instrumentos facilitadores para o ensino de biologia**. V Seminário de Extensão da PUC Minas: Campus Coração Eucarístico. 2010.
- OLIVEIRA, N. C; SERAFIM, N. T; TEIXEIRA, M. R; FALONE S. Z. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Biologia: contribuições e perspectivas**. 2015.
- PEDROSO, C. V. **Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático**. IX Congresso Estadual de Educação-EDUCERE; III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia. 2009.
- PEREIRA, M. L. S. **Micologia nas escolas: o grande reino dos fungos**. 2018. 45 f. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Ciências Biológicas) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018.
- RUI, H. M. G; AMADO, M. V. **Ensino de ciência: os fungos no nosso cotidiano**. 2º ed. Vitória: Ifes, 2013. 74 p.