

O JOGO COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Erivelton Barbosa de Oliveira¹; Mayra Lima do Nascimento²; Adriana Conceição da Silva³

1 Graduando do Curso de Ciências Biológicas no Centro Universitário Facex – UNIFACEX,
erioliveira35@gmail.com

2 Graduando do Curso de Ciências Biológicas no Centro Universitário Facex – UNIFACEX,
mayralimanasc@gmail.com

3 Professora do Curso de Ciências Biológicas no Centro Universitário Facex – UNIFACEX,
adrimm32@hotmail.com

RESUMO: Sabe-se que o processo de ensino não se restringe a transmitir informações ou apresentar apenas um caminho, mas é ajudar o aluno a tomar consciência que se pode sim aprender, inclusive com novas formas diferentes do que é rotineiro, em sala de aula, conforme pensamento de Oliveira (1999). O presente artigo mostra que o uso do jogo no ensino de Biologia, pode ser uma ferramenta para um melhor aprendizado dos discentes, este trabalho científico tem como objetivo geral mostrar o jogo como uma ferramenta ativa no ensino da Biologia, para alunos do Ensino Médio, e como objetivos específicos temos: descrever como um quiz pode ser um facilitador do processo ensino-aprendizagem dos discentes, e como o jogo pode ser uma empolgante ferramenta de aplicação dos conteúdos. O universo deste estudo é formado por 35 alunos frequentes da turma vespertina, do 1º ano, da Escola Estadual Varela Barca localizada na Rua Serra do Botucatu S/N – Conjunto Soledade II no bairro Potengi, zona norte de Natal/RN. As atividades foram aplicadas aos alunos do 1º primeiro ano do Ensino Médio do turno vespertino. Antes das atividades serem iniciadas - com o auxílio do professor da turma - conseguimos elaborar a atividade junto ao cronograma. Foram necessários 3 (três) encontros com a turma de 45 (quarenta e cinco) minutos cada. Dentre os resultados alcançados tem-se a certeza que as atividades lúdicas são de suma importância com papel essencial para o aprendizado, para utilização como ferramenta metodológica e de trabalho em grupo no ensino médio.

Palavras-chave: Atividades lúdicas, Ferramentas metodológicas, Ensino de biologia.

1.INTRODUÇÃO

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (1998), a maioria das práticas educativas vêm sendo baseadas na transmissão de informação - uma relação ensino-aprendizagem receptiva e passiva -, tendo como recurso individual o livro didático e sua transcrição na lousa.

Em um momento marcado pela excelência e competição, em que os avanços tecnológicos se fazem cada vez mais presentes, a atividade de sala de aula deve ser ativa e inovadora, e ser desenvolvida em espaço e tempo determinado previamente.

Sabe-se que o ensino não se restringe a transmitir informações ou apresentar apenas um caminho, mas é ajudar o aluno a tomar consciência que se pode sim aprender com novas formas diferentes do que é rotineiro em sala de aula, conforme pensamento de Oliveira (1999). Devem-se

oferecer várias ferramentas para ajudar no aprendizado do aluno, para que ajude no seu desenvolvimento e expansão de seus conhecimentos, nesse sentido o professor precisa deixar de ser o mero transmissor de conhecimentos científico e agir como investigador das ideias e experiências de seus alunos.

Uma forma de ensino cativante e ativa para os alunos é o uso do jogo, o lúdico pode ser utilizado como promotor da aprendizagem nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico. Nesse sentido, trabalhar com ludicidade se constitui um importante recurso para o professor desenvolver a habilidade de resolução de problemas, a favorecer a apropriação de conceitos e atender aos anseios daqueles que ainda estão em processo de desenvolvimento (CAMPOS, 2008).

Isso posto, este trabalho científico tem como objetivo geral mostrar o jogo como uma ferramenta ativa no ensino da Biologia, para alunos do Ensino Médio, e como objetivos específicos temos: descrever como um quiz pode ser um facilitador do processo ensino-aprendizagem dos discentes, e como o jogo pode ser uma empolgante ferramenta de aplicação dos conteúdos.

Este trabalho de pesquisa se justifica uma vez que o lúdico é uma importante ferramenta que possibilita um ensino ativo e interativo, no qual a criança alia o lúdico ao aprendizado e de forma consciente e problematizadora aprofunda seus conhecimentos sobre o conteúdo trabalhado, para a comunidade acadêmica este trabalho torna-se de fonte importante de consulta para aulas baseadas nas metodologias ativas.

Quanto à metodologia aplicada, trata-se este trabalho de uma pesquisa bibliográfica, tendo como técnicas de coleta de dados uma observação participante com alunos de uma escola pública do município de Natal, no Rio Grande do Norte, com alunos do 1º primeiro ano do ensino médio do turno vespertino com 35 alunos frequentes na turma.

2. O ENSINO DA BIOLOGIA DE FORMA ATIVA

Em nossa sociedade atual existe um ponto de vista negativo muito grande no conhecimento de ciências e biologia, que em certo ponto gera danos aos conhecimentos aplicados em sala de forma de rustica, tendo em vista as dificuldades tanto para os professores quanto alunos.

No que se refere à interação no ensino de biologia Krasilchik (2004) afirma que ao observar aulas de biologia percebe-se que cerca de

85% do tempo é atribuído à fala do professor e os outros 15% são preenchidos, na maior parte das vezes, pelo silêncio ou pela exposição das dúvidas dos alunos em relação às atividades que devem executar. Neste cenário, verifica-se a inexistência de interação em sala de aula, tanto entre o professor e o aluno, quanto entre aluno-aluno. Para superar este obstáculo, de acordo com a referida autora, faz-se necessária a substituição de aulas estritamente expositivas por aulas que estimulem o diálogo e a discussão de ideias, intensificando a participação dos alunos.

De acordo com Gardner (1985), a teoria das múltiplas inteligências propõe que cada estudante aprende de uma forma distinta e cabe a cada professor descobrir alternativas de ensino e aprendizagem, que contribuam para o desenvolvimento das competências dos alunos. Esse fator, associado à dificuldade de se ministrar alguns conteúdos de Biologia, indica a necessidade de atividades, que possibilitem a aprendizagem efetiva (MORATORI, 2003).

Para o trabalho com a perspectiva lúdica, precisam ser consideradas ferramentas para não deixar o ensino monótono, independentemente da faixa etária do estudante. É por isso que Friedmann (1996) enfatiza que para a ocorrência de uma aprendizagem significativa deve ser oferecida aos alunos uma quantidade diversificada de tarefas, e, para isso, o professor deve conhecer muitas técnicas e recursos, portanto, ser mantenedor de metodologias diferenciadas.

De acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio,

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006, p. 28).

Metodologias possuem tem como o principal objetivo a inserção do aluno como responsável pela sua aprendizagem. Na aprendizagem ativa o professor atua como orientador facilitando o processo de aprendizagem do aluno.

Sendo assim, este presente trabalho apresenta resultados de uma atividade lúdica didática com conteúdo de fisiologia humana no ensino médio, como agregação nas práticas pedagógicas dos professores no ensino de Ciências e Biologia, com uma atividade lúdica no ensino de aprendizagem. Trazendo perguntas sobre a temática proposta e fazendo uso de jogos, como também de fazer com que os alunos trabalhassem seus conhecimentos em grupo e ao

mesmo tempo aprendessem entre si, buscando adquirir e fixar o conhecimento e atenção dos alunos.

3. METODOLOGIA

Este artigo é o resultado de uma pesquisa qualitativa, exploratória realizada sobre o uso do jogo como ferramenta de ensino-aprendizagem no ensino da Biologia para alunos do Ensino Médio.

Vieira (2002, p.23) destaca que “a pesquisa descritiva expõe as características de determinada população ou fenômeno, mas não tem o compromisso de explicar os fenômenos que descreve, embora sirva de base para tal explicação”. O método de pesquisa exploratório escolhido justificou-se pela necessidade da pesquisa verificar algumas variáveis e identificar eventuais fatores que podem ser relevantes para a compreensão do problema deste trabalho.

O universo deste estudo é formado por 35 alunos frequentes da turma vespertina, do 1º ano, da Escola Estadual Varela Barca localizada na Rua Serra do Botucatu S/N – Conjunto Soledade II no bairro Potengi, zona norte de Natal/RN.

As atividades foram aplicadas aos alunos do 1º primeiro ano do Ensino Médio do turno vespertino. Antes das atividades serem iniciadas - com o auxílio do professor da turma - conseguimos elaborar a atividade junto ao cronograma. Foram necessários 3 (três) encontros com a turma de 45 (quarenta e cinco) minutos cada.

No primeiro encontro, foram lembrados junto com os alunos os conteúdos que o professor havia dado em sala de aula, buscando dessa forma os conhecimentos prévios da turma sobre o funcionamento do corpo humano. Explicamos sobre sistema respiratório e digestório com auxílio de algumas imagens que levamos impressas coloridas para que melhor pudessem associar o funcionamento com as estruturas.

No segundo, continuamos com os sistemas reprodutores e suas funcionalidades da mesma forma que fizemos com o respiratório e digestório, levamos imagens com os respectivos órgãos para no terceiro e último encontro aplicarmos um jogo lúdico de perguntas e respostas.

No último encontro, a turma foi dividida em grupos de 7 (sete) pessoas dando um total de 5 (cinco) grupos, elaboramos um quis (anexo A), com 12 (doze) perguntas para os grupos responderem. Usando a referência do programa Show Do Milhão foi feito um sorteio para escolher um representante de cada grupo onde os

outros poderiam ajudar caso fossem solicitados pelo representante do grupo, tinham a opção de passar a vez ou mudar a pergunta uma vez em casa rodada.

No final da atividade, para trabalhar a consciência ambiental, os alunos do grupo que ficaram com menos pontos, tiveram que plantar uma muda frutífera no jardim da escola, onde também ficaram com a responsabilidade de cuidar todos os dias, conforme vemos no quadro 01:

Quadro 1 - Alunos plantando as mudas



Fonte: autores, 2018

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para (Paula e Rocha, 2014), trabalhar o lúdico em sala de aula possibilita experimentar a criatividade dos alunos, quando se fala em educação o julgamento inicial são sempre os desafios a serem enfrentados e a função do lúdico é dar a chance ao indivíduo aprender de forma leve e divertida.

A atividade – que deu origem a este artigo - foi animada e dinâmica, os alunos participaram de todas as formas do começo ao fim, tiram algumas dúvidas que ficaram diante de algumas respostas e conseguimos concluir junto com o professor da turma que os jogos são ótimas ferramentas de ensino-aprendizagem.

Para conduzir as atividades lúdicas, o professor tem o papel fundamental de fazer com que os alunos consigam atingir os objetivos propostos pela atividade, de acordo com o conteúdo, conseguindo assim fazer os alunos se socializarem e estimular a capacidade de assimilar o conteúdo (PAULA e ROCHA, 2014).

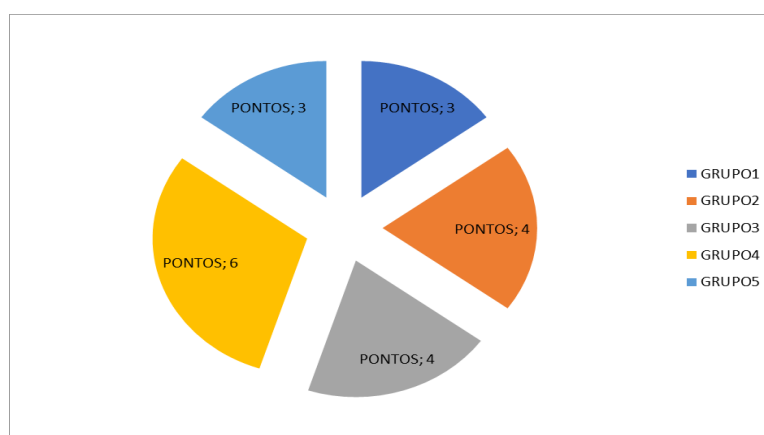
Os alunos foram os maiores incentivadores à utilização do jogo dentro de sala de aula, uma vez que proporcionou uma revisão divertida e simples e por isso, foi um importante auxiliador do aprendizado escolar. Com os resultados preliminares obtidos. Em relação à funcionalidade do jogo, todos os alunos disseram ser um bom instrumento de revisão e ampliação do conhecimento. De acordo com suas justificativas, o jogo permitiu que eles revisassem conceitos na série atual e anteriores e assimilassem conteúdos que antes não entendiam.

Quando analisados os resultados observamos que a questão que falava sobre os órgãos do sistema reprodutor masculino, obtivemos o máximo de acertos. Verificamos que 60% da turma tiveram mais dificuldades quando perguntados pelo hormônio produzido pelo sistema reprodutor masculino, todos justificaram dizendo que “confundiram com as respostas”.

Sobre as dificuldades na execução do jogo alguns alunos apresentaram mais dificuldades se comparada às demais. As justificativas apresentadas pelos alunos foram as mais diversas: “Não gosto de Biologia; o tempo foi muito curto; o tema era difícil; não gosto da matéria que caiu; os conceitos de Biologias são muito difíceis”.

Na figura abaixo, vemos o desempenho de acertos no quiz aplicado aos grupos nos dias das atividades.

Figura 2 - Desempenho dos alunos no final da atividade



Fonte: Autores, 2018

5. CONCLUSÃO

Trabalhar como ferramentas lúdicas possibilita aos professores e alunos uma aula dinâmica, divertida e com uma apreensão mais aprofundada dos conteúdos apresentados. Nessa atividade, visava-se ajudar aos alunos de forma mais lúdica e tranquila através de jogos e da dinâmica de imagens um jeito simples e eficiente de aprendizagem, também para que eles trabalhassem em grupo para ouvir um ao outro, esse objetivo claramente alcançado.

Através da nossa percepção e dos dados dos acertos podemos concluir que a maioria dos alunos tiveram facilidade em responder as perguntas do quiz, alguns tiveram um pouco de dificuldade, mas com a ajuda dos próprios colegas conseguiram se ajudar, o trabalho em grupo e o jogo foram de grande importância.

Essas atividades ativas e interativas contribuem para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos, também foi observado - que de forma simples -, com poucos recursos, os alunos puderam aprender de forma lúdica e divertida. Por isso, levar em consideração sempre a importância de metodologias ativas de ensino que alcancem a realidade dos alunos.

De acordo com os resultados, entendemos que o jogo deveria merecer um espaço e um tempo maior na prática pedagógica cotidiana dos professores, e com tudo ajude a contribuir para a apropriação de conhecimentos e para a importância do aprendizado de forma lúdica, motivando a elaboração de novos jogos para ajudar no ensino.

REFERÊNCIAS

BRASIL. MEC. – Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental. Brasília; MEC/SEF, 1998.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio**: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias. Brasília: MEC/SEB, 2006. 135 p.

CAMPOS, L.M.L.; BORTOLOTO, T.M.; FELICIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos**

para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. 2008.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender** - o resgate do jogo infantil. Moderna, São Paulo, 1996.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

PAULA E SOCHA. **A Importância Das Atividades Lúdicas Na Educação Infantil.** Disponível em: <file:///C:/Users/Luiz%20Carlos/Downloads/350-3479-1-PB.pdf> Acesso em: 23 de maio 2018.

KRASILCHIK, M. Prática de Ensino de Biologia. 4.ed. São Paulo: Edusp, 2004.

Anexo A – Quiz

ESCOLA ESTADUA PROFESSOR VARELA BARCA

QUIZ SHOW DA ANATOMIA

1 Analise as alternativas abaixo e aponte aquela que contém apenas órgãos do sistema digestório.

- a) Coração, artérias, veias e sangue.
- b) Boca, pulmões, traqueia e brônquios.
- c) Ossos, músculos, articulações e tendões.
- d) Boca, estômago, intestino delgado e fígado.

2 Qual o maior órgão do corpo humano.

- a) Pele
- b) Intestino
- c) Estômago
- d) Coração

3 Analise as alternativas abaixo e aponte aquela que contém apenas órgãos do sistema respiratório.

- a) Coração, artérias, veias e sangue.
- b) Boca, pulmões, traqueia e brônquios.
- c) Ossos, músculos, articulações e tendões.
- d) Boca, estômago, intestino delgado e fígado.

4 Qual o nome da substância que o pâncreas libera para ajudar na digestão de alimentos.

- a) Suco pancreático
- b) Ácido gástrico
- c) Lamelas gástricas
- d) Lipídios gástricos

5 Para a frase “É um tubo muscular membranoso, que se comunica com a boca, através do istmo da garganta e na outra extremidade” estamos falando de qual órgão do sistema digestório.

- a) Esôfago
- b) Laringe
- c) Faringe
- d) Língua

6 Qual principal órgão do sistema respiratório.

- a) Traqueia
- b) Pulmão
- c) Epiglote
- d) Cavidade nasal

7 Para a frase “É um tubo situado abaixo da laringe e formado por quinze a vinte anéis cartilagosos que a mantêm aberta. É revestido por uma membrana mucosa, e nela o ar é aquecido, umidificado e filtrado” estamos falando de qual órgão do sistema respiratório.

- a) Traqueia
- b) Brônquios
- c) Laringe
- d) Cavidade pleural

8 Quais as 3 doenças podem atingir o sistema respiratório

- a) Gastrite, renite, artrite
- b) Pneumonia, tuberculose, enfisema pulmonar.
- c) Resfriado, diabetes, gastrite.
- d) Pneumonia, gripe, artrite.

9 Quais os órgãos que compõem o sistema reprodutor masculino

- a) Epidídimo, espermatozoides, canais iguais, uretra, pênis.
- b) Testículos, epidídimos, canais deferentes, vesículas seminais, próstata, uretra, pênis.
- c) Canal urinário, testículos, pênis.
- d) Pênis, testículos, próstata, epidídimo.

10 Qual o hormônio produzido pelo sistema reprodutor masculino.

- a) Estrogênio
- b) Progesterona
- c) Testosterona
- d) Insulina

11 Quanto tempo dura o período de menstruação

- a) 15 dias
- b) 25 dias
- c) 28 dias
- d) 30 dias

12 Qual a principal função do sistema reprodutor

- a) Responsável por liberação de gametas e absorção de alimentos
- b) Responsável pela fecundação e multiplicação dos hormônios
- c) Responsável por manter o equilíbrio entre os outros sistemas
- d) Responsável pela continuação da espécie através do processo reprodutivo.