

PLANTSTAR: UMA ALTERNATIVA METODOLÓGICA PARA UMA ABORDAGEM NO ENSINO DE BOTÂNICA.

Andrezza Maria Ribeiro Ramos¹; Pollyana de Andrade Sales²; Bruna Larissa Cavalcanti Juvenal³, Otacilio Antunes Santana⁴

Universidade Federal de Pernambuco, andrezza_ribeiro@hotmail.com¹, pollyandradesales@gmail.com²,
brunalarissacj@gmail.com³, otaciliosantana@gmail.com⁴

INTRODUÇÃO

O ensino de ciências atualmente vem ganhando espaço nas discussões acadêmicas no âmbito educacional, em função da necessidade de utilização de estratégias e métodos alternativos mais atrativos para os alunos. O lúdico através do ensino pode ser uma das práticas utilizadas como facilitadoras e promotoras da aprendizagem nas atividades escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico. Segundo Ferrari *et al.* (2014):

“O lúdico proporciona à criança seu desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. No brincar, a criança desenvolve sua personalidade, sua imaginação, sua autonomia. No jogar, a criança aprende a respeitar regras, condição essencial para uma vida em sociedade.”

É importante considerar como Kishimoto (1996) diz: “A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico”. Assim, o seu uso pode contribuir no processo ensino-aprendizagem dos estudantes, tendo em vista as problemáticas encontradas diariamente pelos professores na sala de aula.

Partindo de uma análise realizada dos primeiros organismos fotossintetizantes até as Pteridófitas, realizada no livro didático “Biologia 3 Edição, 2009” do autor José Mariano Amabis, foi identificado que a abordagem é simples, no sentido de que o livro não enfatiza características específicas dos grupos do Reino Plantae, ou sua classificação. O livro retrata os principais grupos, informando poucas de suas características, que se supõe ser o bastante para alunos dessa faixa etária.

A partir dessa análise, o referido trabalho tem por objetivo principal proporcionar a expansão do conhecimento dos alunos por meio do lúdico, pois segundo Roloff (2010):

“A ludicidade entra no espaço escolar como integrador e facilitador da aprendizagem, como um reforço positivo, que desenvolve processos sociais de comunicação, expressão e construção de conhecimento; melhora a conduta e a autoestima; explora a criatividade e, ainda, permite extravasar angústias e paixões, alegrias e tristezas, agressividade e passividade, capaz de aumentar a frequência de algo bom.”

A diferença de um jogo didático para um material pedagógico é que o primeiro tem o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens junto com o aspecto lúdico, enquanto o segundo é utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos e melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (GOMES *et al.*, 2001).

No ensino de botânica, é perceptível a desatenção e desinteresse por parte dos alunos acerca

de um tema imprescindível para as questões ambientais, sem essa base os mesmos ficam impossibilitados de opinar e ter atitudes conscientes para a sustentabilidade, se tornando preocupante a falta de conhecimento ambiental, exemplificada pela incapacidade de reconhecimento de organismos simples que estão frequentemente no nosso dia a dia. Por isso é fundamental que o docente encontre métodos alternativos que possam auxiliar e motivar o interesse em sala de aula, desempenhando o papel de motivador e promovendo desafios estimulando a participação coletiva. Proporcionando o desenvolvimento da aprendizagem diante de métodos atrativos para que as aulas sejam interessantes e significativas para os alunos e professores.

Assim, os objetivos propostos neste trabalho são: i) Identificar as estruturas das plantas e relacionar às mesmas; ii) Relacionar as estruturas e organismos às suas respectivas classes; iii) Aplicar o conhecimento obtido em sala de aula no jogo, para que o mesmo flua sem grandes dificuldades; iv) Utilizar o jogo como fixação das informações referentes ao assunto.

O jogo didático carteadado intitulado, “PlantStar”, tem como vantagens o conhecimento das regras por parte da maioria dos alunos, por sua semelhança com jogos preexistentes, fácil confecção, adaptação e aplicação.

METODOLOGIA

Haveria determinada dificuldade de abordar esse assunto e conseqüentemente aplicar esse jogo no ensino fundamental, pois esse conteúdo é tratado de forma superficial, impedindo a dinamicidade do jogo. O público alvo desse recurso didático seria o Ensino Médio e talvez o Superior, pois o aprofundamento desse conteúdo, fornecido pela modalidade de ensino acima citada, permitem que o jogo seja eficiente como auxílio da aprendizagem.

Para a realização do jogo é necessário um professor orientador, três grupos de alunos - até 12 alunos por grupo e as cartas confeccionadas do “PlantStar”. O jogo consiste num baralho de 24 cartas que formam 6 quartetos (Cianobactérias, Briófitas, Samambaias, Licófitas, Trimerófitas e Cartas Coringa). O Layout das cartas e o modo de jogo são inspirados em jogos de cartas preexistentes.

Existem três tipos de cartas: as cartas mestre (ciano), as cartas comuns (rosa) e as cartas coringa (verde). As cartas mestres representam os grupos de organismos, as cartas comuns representam as características referentes a algum grupo de organismos contido entre as cartas mestre, e as cartas coringas possuem características inerentes a todos os grupos abordados no jogo, sendo útil para completar qualquer mão - jogada. Cada carta, exceto as cartas coringa, possuem estrelas de nível, e cada quarteto possui cartas do nível 1 ao 4. Para se completar uma mão - jogada, é necessário se ter cartas de nível 1 a 4, ou sem nível, que são as cartas coringa, não podendo se ter duas cartas do mesmo nível. Os níveis auxiliam os alunos a não completarem uma mão com características de grupos diferentes. Cada carta é composta por quatro itens: **nome**, na parte superior; **foto**, na parte central; **descrição**, na parte inferior e a **identificação de nível** ou a indicação de carta **coringa**.

O modo de jogar consiste em um deck de cartas, com todas as cartas de face para baixo. Cada jogador (ou grupo de jogadores) saca quatro cartas desse deck, onde estarão misturadas todas as cartas do jogo. O turno de cada jogador consiste em puxar uma carta do deck, avaliar se ela lhe é conveniente de acordo com as quatro primeira que já se tinha na mão e descartar de face para cima uma das cartas, retornando ao número inicial de quatro cartas na mão. No turno no próximo

jogador, ele pode pegar uma carta de face para baixo, como o primeiro jogador fez, ou pegar uma das que foram descartadas de face para cima e deverá descartar uma de suas cartas, para que ao fim do turno se tenha novamente quatro cartas. Ganha quem formar um quarteto completo, ou se substituir as cartas comuns por cartas coringa, sendo obrigatório para a vitória ter uma carta mestre.

A avaliação seria coletiva, pois em cada jogada haveria uma discussão entre os grupos, com o intuito de observar se a aprendizagem está sendo realizada, tendo assim a realização de forma prática dos conhecimentos obtidos em sala por cada aluno. Uma jogada errada não acarretaria perda de pontuação, pois desenvolveria um debate em busca da resposta correta, debate esse que envolveria todos os alunos, trazendo benefícios para todos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante do jogo proposto, espera-se que os estudantes apresentem um melhor desempenho acerca do tema trabalhado, uma maior participação entre os colegas de sala, promovendo uma união entre si e cooperando para uma prática competitiva de forma saudável e educativa.

Para Marinho *et al.* (2007):

“A ludicidade deve ser um dos eixos norteadores do processo ensino aprendizagem, pois possibilita a organização dos diferentes conhecimentos numa abordagem metodológica com a utilização de estratégias desafiadoras. Assim, a criança fica mais motivada para aprender, pois tem mais prazer em descobrir e o aprendizado é permeado por um desafio constante.”

A importância do uso de jogos didáticos na educação referida no presente trabalho corrobora com os trabalhos de Vygotski, que considera o brincar uma atividade que estimula a aprendizagem, já que ela cria uma zona de desenvolvimento proximal no discente, retirando um pensamento onde os jogos são vistos como apenas distrações, mas sim como auxiliares e facilitadores da transmissão dos conhecimentos em sala de aula.

CONCLUSÃO

Observa-se que o lúdico tende a contribuir para em diversas etapas da vida da criança, e por este motivo também se configura enquanto parte essencial dentro do processo educativo proporcionado pelas escolas. A construção de um jogo educativo feito em sala de aula com a temática Botânica dá suporte significativo na aprendizagem dos alunos, facilitando o trabalho do educador sendo um material didático de fácil construção e organização do processo metodológico.

REFERÊNCIAS

AMABIS, José Mariano; MARTHO, Gilberto Rodrigues. *Biologia*. 3. ed. – São Paulo: Moderna, 2009, pags. 156- 170.

FERRARI, Karimone Paula Galio; SAVENHAGO, Suzana Dambros; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. A contribuição da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da criança a educação infantil. **Unoesc & Ciência – ACHS**, Joaçaba, v. 5, n. 1, p. 17-22, jan./jun. 2014.



GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. In: **EREBIO**,1, Rio de Janeiro, 2001, Anais, Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. **Cortez**, São Paulo, 1996.

MARINHO, Hermínia Regina Bugestem, *et al.* Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade. 2.ed. – Curitiba: **Ipbex**, 2007.

ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. In: X Semana de Letras, 2010, Porto Alegre. **Anais da X Semana de Letras. PUC**, ISSN: 2237-1591 2010. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-MargareteRoloff.pdf>> . Acesso em 07 de Julho de 2017.