

JOGO DA MEMÓRIA COMO INSTRUMENTO LÚDICO NO ENTENDIMENTO DAS ANGIOSPERMAS E SUAS ESTRUTURAS

Ellen da Silva Santiago¹
Emillayne Paloma Santos Sedícias²
Karoline Barbosa da Silva³
Maria do Socorro Souto Braz⁴

RESUMO

O uso de ferramentas lúdicas vem sendo cada vez mais utilizado nas escolas, onde, atreladas às aulas tradicionais proporcionam aos alunos um melhor aprendizado. Os professores optam cada vez mais por novas metodologias, as quais apresentam resultados positivos. Atualmente, as Angiospermas são as plantas com maior diversidade no mundo, possuindo cores, formas e aromas diversificados. Suas estruturas são as mais complexas e evoluídas, por isso são as mais estudadas. Este trabalho foi desenvolvido na Escola Municipal Terezinha Barbosa da Costa e Silva, localizada no município de Bom Jardim-PE. O público alvo foi a turma do 7º ano do Ensino Fundamental, totalizando 30 alunos. O objetivo deste trabalho foi de explicar a importância das estruturas vegetativas e reprodutivas das Angiospermas, através de uma atividade lúdica para os alunos do 7º ano do Ensino Fundamental da referida escola. Através da metodologia aplicada percebeu-se que o jogo da memória ilustrado é de imensurável eficácia no entendimento das Angiospermas e suas estruturas, isto porque, notou-se que os alunos tiveram resultados positivos e satisfatórios.

Palavras-chave: Aprendizagem, Botânica, Jogos, Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Atualmente, sabe-se que o processo de ensino-aprendizagem de Botânica na sala de aula tem se demonstrado bastante desconectado da realidade dos alunos da Educação Básica. Observa-se que tanto o professor, quanto os alunos são sentem-se motivados para ensinarem e aprenderem esses conteúdos em sala de aula. Os docentes por sua vez, alegam a falta de tempo e material para realizarem as atividades práticas. Já os alunos, alegam não gostarem dos conteúdos de Botânica, achando as aulas desinteressantes e monótonas.

Dentre as estratégias didáticas que poderiam ser utilizadas em sala de aula, acredita-se que o lúdico destaca-se como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades escolares, pois a brincadeira é algo inerente na criança, e, de certa forma, é um meio de refletir e descobrir o que mundo que a cerca (NADALINE, FINAL 2013, p. 04).

¹ Graduanda do Curso da Universidade de Pernambuco - UPE, ellenssantiago08@gmail.com;

² Graduanda do Curso da Universidade de Pernambuco - UPE, emillaynesedicias@hotmail.com;

³ Graduanda do Curso da Universidade de Pernambuco - UPE, karoline.barbosa.1428@outlook.com;

⁴ Doutora pelo Curso de Biologia da Universidade de Pernambuco - UPE, mssbraz@hotmail.com;

Os jogos e brincadeiras proporcionam as crianças, aprender de forma prazerosa. Por meio de jogos e brincadeiras as crianças interagem umas com as outras desenvolvendo suas habilidades, ampliando seu intelecto sem ter a obrigação de aprender. (ORTEGA, SOUSA, JESUS, 2016, p. 01). Com isso, acredita-se que cada vez mais os jogos devem estar atrelados as aulas tradicionais, buscando um aprendizado mais significativo.

A ludicidade é uma importante ferramenta para formação do educando (BORDIGNON, CAMARGO, 2013 p. 03). O professor, enquanto mediador do conhecimento deve observar as dificuldades que seus alunos apresentam, tentando repará-las da melhor maneira. As atividades lúdicas são grandes facilitadoras do conhecimento e são bastante utilizadas por professores que buscam a melhoria em suas aulas.

Um dos possíveis mediadores do processo ensino-aprendizagem seria a atividade lúdica, figurando-se como método alternativo que auxilie esse processo. Nesse sentido, verifica-se que o lúdico contempla os critérios para uma aprendizagem efetiva. (COSCRATO, PINA, MELLO 2010 p. 258). Dentre as atividades lúdicas, o jogo mostra-se como uma estratégia didática, bastante eficaz no processo de aprendizagem do aluno, pois de acordo com Murcia (2005 p. 26) o jogo é um comportamento de caráter simbólico e de desenvolvimento social, uma forma natural de trocar ideias e experiências.

Quanto a importância do processo ensino-aprendizagem do componente curricular, a Botânica na Educação Básica é de fundamental importância, pois de acordo com Ferreira, Furlan e Motta (2012, p. 9) destacam-se que as plantas e seus derivados estão presentes em vários momentos do nosso dia-a-dia, desde o despertar até a hora de dormir, mas nem sempre percebemos. O emprego de vegetais como alimento, medicamento ou cosmético se perde na história do homem na face da Terra (BRANDELLI, LIMA 2017 p. 147).

As Angiospermas têm seu nome derivado do grego *angio*=urna e *sperma*=semente. Esses termos fazem alusão à presença do fruto envolvendo as sementes (FORZZA, et al., 2013, p. 02). Dentre 350 mil espécies de plantas, 250 mil são angiospermas. Essa grande variedade justifica-se devido sua complexidade, isto porque essa espécie de planta são as mais evoluídas em questão estrutural.

Dentro do Reino Plantae, as Angiospermas são as únicas plantas que apresentam em sua estrutura a presença de flor e fruto, o que lhe faz diferente das demais plantas. Por esse fato, essa espécie é encontrada em maior abundância no mundo e também a mais estudada. Ainda nesse aspecto, Ferreira, Furlan e Motta (2012, p. 10) afirmam que na alimentação é indiscutível a utilização e a importância dos vegetais, tanto na ingestão *in natura* de frutos, folhas, raiz,

caule, flores e sementes como produtos beneficiados na forma de farinhas, óleos, azeites, aromas, adoçantes e condimentos em geral.

A raiz, o caule, a folha, a flor, o fruto e a semente são as estruturas morfológicas vegetativas e reprodutivas das Angiospermas, onde, cada uma dessas estruturas apresentam características peculiares e distintas entre si. Além disso, são grandes geradoras de economia

Diante do exposto, este trabalho teve como objetivo explicar a importância das estruturas vegetativas e reprodutivas das Angiospermas, através de uma atividade lúdica para os alunos do 7º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Terezinha Barbosa da Costa e Silva.

METODOLOGIA

A escola selecionada para realização da atividade foi a Escola Municipal Terezinha Barbosa da Costa e Silva, localizada no município de Bom Jardim, Agreste Setentrional de Pernambuco. Para o público-alvo selecionou-se a turma do 7º ano do Ensino Fundamental, totalizando 30 alunos participantes. Escolheu-se essa turma devido o componente curricular Reino Plantae, especificamente as Angiospermas, ser estudado nesta etapa do ensino fundamental.

Essa pesquisa trata-se de uma abordagem qualitativa descritiva de avaliação observacional, onde, inicialmente, para maior aproximação com a turma, foi discutido um texto conforme verifica-se na figura 1, o qual teve sua fundamentação teórica retirada de fontes da internet, intitulado por “As Angiospermas relacionada a nossa alimentação”. A discussão deste texto teve como objetivo mostrar para o público alvo que as Angiospermas se fazem presentes no nosso cotidiano mais do que imagina-se, isto porque, ela está inserida nos nossos costumes, na nossa alimentação e na economia em geral.

Figura 1. Discussão do texto com a turma.



Fonte: SANTIAGO, SEDÍCIAS, SILVA, 2019.

Após discussão do texto com a turma, aplicou-se a atividade lúdica intitulada “**Jogo da Memória Ilustrado**” (Figura 2), o qual foi elaborado e confeccionado pelas autoras da referida pesquisa. Os materiais usados para confecção do jogo foram: Papel E.V.A, tesoura, cola, piloto, caneta e figuras impressas. Todas as figuras que estavam presentes no jogo da memória, foram retiradas do livro *Companhia das Ciências*, 2013, livro este já utilizados pelos alunos na aula de Ciências, o que facilitou a aplicação da atividade.

O jogo funcionou da maneira convencional, porém, no “Jogo da Memória Ilustrado”, os alunos teriam que associar a ilustração a sua respectiva estrutura, estruturas essas que formam as Angiospermas. A turma foi dividida, onde a dinâmica do jogo seria entre um aluno e outro (Figuras 3 e 4). Não foi proposto um tempo limite, então, o jogo só estaria concluído quando todos os pares fossem encontrados. Cada aluno teve a oportunidade de participar desta atividade, onde, aprenderam sobre o tema de uma forma lúdica e prazerosa. Considerou-se o vencedor de cada rodada do jogo, aquele que formasse mais pares da figura com sua respectiva estrutura de maneira correta, atingindo com êxito o objetivo da atividade.

Figura 2. Jogo da memória ilustrado aplicado.



Fonte: SANTIAGO, SEDÍCIAS, SILVA, 2019.

Figura 3. Uma das duplas desenvolvendo o jogo.



Fonte: SANTIAGO, SEDÍCIAS, SILVA, 2019.

Figura 4. Uma das duplas desenvolvendo o jogo.



Fonte: SANTIAGO, SEDÍCIAS, SILVA, 2019.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da metodologia aplicada observou-se que, no momento da discussão do texto os alunos mostram-se pouco interessados, onde, através da leitura e explicação não houve dúvidas ou participação quaisquer, isto deve-se pelo fato dos alunos não terem uma aproximação com a leitura como deveria-se ter. Foi ainda na explicação da atividade lúdica que os alunos começaram a demonstrar interesse pelo momento ali proposto, visto que algo diferente estavam lhes chamando atenção.

Tanto durante quanto depois da aplicação do Jogo da Memória Ilustrado os discentes se mostraram ativos, atentos e principalmente felizes por participarem de um momento fora do comum do seu dia a dia escolar, visto que as aulas lúdicas ainda se fazem pouco presentes na Escola Municipal Terezinha Barbosa da Costa e Silva. Mas, sabe-se que, cede aos docentes buscar melhorias em suas aulas, tentando sempre promover resultados satisfatórios aos seus alunos.

Enquanto aos resultados, eles foram extremamente positivos. Através da observação, foi notável que os alunos compreenderam e assimilaram bem aquilo que foi proposto, isto porque, eles obtiveram êxito em associar os pares das figuras impressas as suas respectivas estruturas, atingindo assim, o objetivo da atividade que lhes foi proposta.

Segundo Murcia (2005 p. 26) o jogo é um comportamento de caráter simbólico e de desenvolvimento social, uma forma natural de troca de ideias e experiências. A partir disso, percebe-se que os alunos entregam-se mais a atividades que envolvem jogos ou outros afins, onde se mostram mais motivados, interessados e mais felizes em realizar tais atividades, conseguindo assim, aprender com mais facilidade e qualidade. Por sua vez, Braga (2007, p.5) destaca que “nos dias atuais [...] os jogos podem ser utilizados como um ótimo recurso para a aprendizagem dos alunos”. Porto, Ramos e Goulart (2009, p.59) também afirmam que “os jogos colocam a criança em contato com outras formas de linguagens oportunizando vivência de regras em grupo e uma aprendizagem mais lúdica.”

Com isso, prova-se que o uso de atividades lúdicas no aprendizado de Angiospermas e suas estruturas é de extrema eficácia. Por isso, o uso de didáticas como essa deve está cada vez mais inserida na vida escolar dos alunos. Porém, não se deve abandonar as aulas tradicionais, uma vez que as mesmas também contribuem de maneira ímpar para o aprendizado de cada aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos resultados observados através da metodologia aplicada, percebeu-se que a atividade lúdica apresenta uma eficácia significativa ao que diz respeito ao estudo das Angiospermas e suas estruturas, promovendo uma facilitação na compreensão do assunto para os alunos. Porém, cabe ao professor perceber e construir caminhos propícios para o benefício do seu público, uma vez que dentro da sala de aula encontram-se alunos com variadas formas de aprender.

É de extrema importância que estes profissionais da educação encontrem maneiras e métodos para fazer uso das aulas lúdicas mesmo quando as escolas não disponibilizarem de boas condições para oferecê-los essa prática, isto porque, já foi comprovado que os docentes apresentam bons resultados quando aprendem de maneiras diferentes e interessantes.

Vale salientar que as aulas tradicionais não devem ser excluídas do dia a dia das escolas, mas sim, devem estar atreladas as aulas lúdicas em busca de um aprendizado mais proveitoso e prazeroso para os discentes.

REFERÊNCIAS

BORDIGNON, C. G. J.; CAMARGO, B. G. **Ludicidade e educação: uma parceria que contribui para a aprendizagem**. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. v.1 Paraná, 2013.

BRAGA, A. J. **Uso de jogos didáticos em sala de aula**, 2007.

BRANDELI, C. L. C.; LIMA, F. G. Plantas tóxicas. In: MOTEIRO, S. C; BRANDELLI, C. L. C. **Farmacobotânica: aspectos teóricos e aplicação**. Porto Alegre: Artmed, 2017.

COSCRATO, G.; PINA, C. J.; MELLO, F. D. **Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura**. Acta Paul Enferm, São Paulo, 2010.

FORZZA, C. R. et al.; **As Angiospermas do Brasil**. Instituto de Pesquisas Jardim Botânico do Rio de Janeiro. v.1 Rio de Janeiro, 2010.

FURLAN, C. M.; SANTOS, D. Y. A. C; CHOW F. **A botânica do cotidiano**. v. 5. São Paulo: Instituto de biociências da USP, 2008.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NADALINE, M.; FINAL, A. R. **O lúdico como facilitador nas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem na língua portuguesa**. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. v.1 Paraná, 2013.

ORTEGA, N. V. L; SOUSA, P. T.; SOUSA, P. T.; JESUS, A. **Jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil**. Instituto Superior de Educação de Moto Grosso, v.6 Mato Grosso, 2016.

PORTO, A; RAMOS, L; GOULART, S. **Um olhar comprometido com o ensino de ciências**. 1 ed. Belo Horizonte: Editora Fapi. 2009.