

O USO DO TABULEIRO HUMANO EM BIOLOGIA COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Antonia Maria Alves¹
Manoel Bruno Alves Sales²
Raimundo Nonato Gomes Reis³
Roseline Marques dos Santos⁴
João Marcos de Góes⁵

INTRODUÇÃO

A educação atual no Brasil vem passando por várias mudanças em nível estrutural e educacional, em que as informações e o acesso ao conhecimento estão em constantes modificações. Nesse sentido, mudanças nos paradigmas educacionais são necessárias, em comum acordo com os professores, escola, objetivando buscar meios ou métodos alternativos de ensino para um desenvolvimento ativo dos estudantes frente aos conteúdos abordados em sala de aula, sendo através de inovações nas atividades, principalmente no eixo prático pedagógico.

No ensino de biologia, os estudantes se deparam com diversos conteúdos complexos, dificultado sua compreensão e aprendizado, sendo necessário que os docentes busquem estratégias inovadoras de ensino, para facilitar esse processo. Conforme Souza e Resende (2016), os jogos são recursos ou ferramentas necessárias para promover o desempenho dos discentes, em relação aos múltiplos conteúdos repassados em sala de aula, através da utilização de metodologias inovadoras que favoreçam a interatividade entre os estudantes. Esse fato pode resultar em um bom desenvolvimento escolar, proporcionando aos estudantes motivação, uma vez que tal atividade possibilita aprender os conteúdos de maneira divertida, ajudando no processo de ensino.

O ensino de ciências biológicas aborda conteúdos complexos dos mais diversos temas, assim as práticas pedagógicas têm como intuito de promover um melhor desenvolvimento dos conteúdos tratados em sala de aula visando um aprimoramento do conhecimento dos alunos, já que tal recurso vem sendo utilizado como instrumento de auxílio nesse processo de ensino e aprendizagem. Assim, o uso de jogos didáticos é importante para assimilação dos conteúdos promovidos pelos docentes em sala de aula, por serem atrativos e facilitadores na absorção de conhecimento, sendo recursos que estimulam o aprimoramento frente às questões problemáticas repassadas aos mesmos. De acordo como relata Franco (2015), o processo de aprendizagem varia em diferentes vertentes contemplando uma troca múltipla de ensinamentos em suas respectivas áreas, assim a prática pedagógica vem sendo utilizado como instrumento de

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí – *Campus* Parnaíba UFPI-CMRV, antoniaama937@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí – *Campus* Parnaíba UFPI-CMRV, alvesb446@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí – *Campus* Parnaíba UFPI-CMRV, rhaymunndo12345@gmail.com;

⁴ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí – *Campus* Parnaíba UFPI-CMRV, santosrosyrm@gmail.com;

⁵ Professor Orientador: Dr. do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí – *Campus* Parnaíba UFPI-CMRV, jmarg@uol.com.br. Fomento Capes, programa Pibid.

promoção do aprendizado de discentes, evidenciando um ambiente favorável para a sua aprendizagem ao longo da vida escolar.

Nessa perspectiva, objetivou-se demonstrar que as práticas pedagógicas como o jogo de tabuleiro são importantes instrumentos para o desenvolvimento dos alunos e auxiliam no processo de ensino e aprendizagem em ciências biológicas.

METODOLOGIA

A presente prática pedagógica foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID/Biologia) da Universidade Federal do Piauí (UFPI), *Campus* Ministro Reis Velloso (CMRV), aplicada a alunos de turmas de 2º ano do Ensino Médio da Escola CETI Lima Rebelo, localizada no município de Parnaíba, norte do Piauí.

Para a estruturação da prática “tabuleiro humano”, confeccionou-se um tabuleiro gigante a partir de materiais de fácil acesso, como TNT e E.V.A., em que os alunos atuariam como peças funcionais do jogo (cada aluno seria uma “peça” ativa durante a aplicação da atividade lúdica, deslocando-se a depender de suas respostas).

O tabuleiro era regido por símbolos e/ou números que determinavam as regras e/ou desenvolvimento do jogo: um cadeado (o discente ficava sem jogar uma vez à medida que ele parasse naquele lugar do tabuleiro), setas (dependendo da direção o grupo avançaria ou voltaria uma casa), o número dois (o discente deveria avançar duas casas).

A aplicação do jogo ocorreu no pátio da escola durante o horário de intervalo. Procedeu-se à formação de três equipes (compostas por alunos dos 2º anos “A”, “B” e “C”), cada uma delas representada por um (a) líder. Após a divisão e organização das equipes, deu-se um sorteio para determinar qual grupo iniciaria o jogo. Logo depois, o (a) líder sorteado lançaria o dado ao azar, percorrendo o tabuleiro a depender do número sorteado e das respostas da equipe envolvendo os temas Algas e Protozoários. Para a finalização da atividade prática, venceria a equipe composta por participantes com melhor desenvolvimento, respondendo corretamente as perguntas e chegando ao fim do percurso do tabuleiro, somado ao fato de seguirem as regras impostas durante a realização do jogo.

DESENVOLVIMENTO

No ensino atual de ciências, o uso de jogos didáticos e/ou atividades lúdicas proporcionam o interesse dos estudantes em relação aos conteúdos trabalhados em sala de aula, funcionando assim, como ferramentas facilitadoras na construção de conhecimentos e, inclusive, tornam-se meios mediadores no processo de ensino-aprendizagem, promovendo o senso crítico e a interação entre os sujeitos. Dessa forma, as práticas pedagógicas são instrumentos capazes de modificar a relação e a compreensão dos conteúdos por parte dos estudantes na sua vida escolar (CAMPOS; BORTOLOTO; FELICIO, 2003).

Dentre as atividades lúdicas, podemos citar os jogos de tabuleiro, que segundo Gehlen e Lima (2013), são instrumentos utilizados com a finalidade de estimular os estudantes ao raciocínio cognitivo, evidenciando a diversificação da educação no seu cotidiano, assim, promovem o respeito mútuo entre os competidores e a interação entre os mesmos, estimulando o processo de ensino-aprendizagem na inter-relação entre alunos e professores, além da capacidade de assimilação de quaisquer conteúdos de forma simples, ajudando o indivíduo no seu crescimento educacional.

Nessa linha de raciocínio, os jogos didáticos são recursos responsáveis por possibilitar aos alunos uma interação entre professores e escola, com intuito de promover uma construção de conhecimentos mais eficaz, tendo em conta que apenas aulas teóricas não são suficientes um processo de ensino-aprendizagem eficaz. Nesse sentido, os jogos lúdicos estimulam os

alunos a uma socialização no ambiente escolar e sua coletividade (ROCHA; RODRIGUES, 2018).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao início da aplicação do jogo “tabuleiro humano”, alguns dos estudantes mostraram-se envergonhados e/ou intimidados, situação que inicialmente pareceu atuar como barreira para a dinâmica de aplicação da atividade lúdica. Tal fato pode ser justificado, em certos termos, pela presença massiva de muitos alunos da escola, já que a atividade foi realizada durante o intervalo, contexto que permitiu a presença de outros alunos da escola. Nesse contexto de timidez, Axia (2003), considera a timidez uma condição humana universal, manifestando-se em muitas situações, especialmente, às circunstâncias novas, diferentes e desconhecidas. Apesar disso, ao longo do desenvolvimento da prática, os alunos foram pouco a pouco se envolvendo, demonstrando constante empolgação e motivação. Apoiando este achado de motivação, Ferri e Soares (2015), pontuam que o ensino deve proporcionar aos estudantes um ambiente escolar motivado para sua aprendizagem, favorecendo um desenvolvimento do pensamento crítico, assim a educação colaborativa na escola promove uma troca de conhecimentos entre professor-aluno.

Ao longo do desenvolvimento da atividade lúdica, registrou-se uma plena interação entre os integrantes de cada equipe, que discutiam entre si e chegavam a uma resposta consenso à medida que as perguntas eram lançadas, reforçando o valor de trabalho em grupo, promovendo a construção de conhecimentos de forma mais eficaz e o respeito entre os colegas. Nesse contexto, evidenciou-se a preocupação dos alunos em responder corretamente as perguntas e sua dinâmica, contribuindo a que esta atividade lúdica se estruturasse como um momento de descontração ao mesmo tempo em que contribui para a construção de conhecimento das turmas envolvidas. Seguindo esta via de pensamento da importância de atividades lúdicas, Pereira, Fusinato e Neves (2009), as atividades lúdicas são ferramentas que proporcionam aos estudantes um ambiente favorável ao senso crítico, estimulando o seu desenvolvimento cognitivo, a vida social e representando, assim, uma importante contribuição na aprendizagem.

Ao final do jogo, a turma de 2º Ano “C” apresentou melhor desempenho em relações as demais. Entretanto, cabe destacar, que todas as equipes contribuíram com a construção de conhecimentos ao longo de toda a aplicação da prática pedagógica. Em adição, os estudantes de todos os grupos envolvidos demonstraram conhecimento prévio em relação às perguntas que surgiam durante o desenvolvimento da atividade, havendo, inclusive, a possibilidade de fazer relação entre os conhecimentos teóricos aprendidos em sala de aula e sua aplicação durante a atividade lúdica. Somado a isto, foi perceptível que os estudantes conseguiram assimilar o conteúdo mencionado no jogo prático pedagógico, agregando vivências e experiências ao conhecimento intelectual para sua vida escolar. Dessa forma, as práticas pedagógicas surgem como auxílio para um melhor aprendizado dos alunos, quebrando paradigmas educacionais causado pelas dificuldades de assimilação dos conteúdos por parte dos discentes (BARROS; JOROSKY, 2015).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho abordamos o uso do tabuleiro humano em biologia como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem, com abordagens no cotidiano escolar, visando contribuir com uma melhor fixação dos conteúdos tratados em sala de aula, na escola CETI Lima Rebelo, isso possibilitou aos discentes um aprendizado frente aos assuntos de protozoários e algas, fazendo uso de instrumentos não convencionais de ensino. Além disso, a

aplicação do jogo didático, no ensino de ciências, proporciona o despertar da consciência no âmbito educacional, sendo na formação dos futuros docentes, em que as atividades de cunho lúdico favorecem esse contato de aluno, professor e escola, em busca de soluções nos paradigmas educacionais e seus respectivos conteúdos pragmáticos no processo de ensino aprendizagem. Portanto, o uso de práticas pedagógicas no ensino de biologia, são recursos a serem utilizados para um melhor desenvolvimento do aprendizado dos conteúdos tratados pelo docente, sendo uma ferramenta diferenciada de introduzir as mais diversas temáticas educacionais aos alunos.

Palavras-chave: Educação, Práticas pedagógicas, Jogos lúdicos, Ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- AXIA, G. **Timidez:** Um dote precioso do patrimônio genético humano. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
- BARROS, F. C. O. M.; JOROSK, N. H. Práticas pedagógicas e formação de professores: vivências humanizadoras em sala de aula. In: XII CONGRESSO NACIONAL DA EDUCAÇÃO, 2015, Curitiba, **Anais...** Curitiba: EDUCERE, 2015.
- 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. Cadernos dos Núcleos de Ensino, p. 35-48, 2003.
- FERRI, K. C. F.; SOARES, L. M. A. O jogo de tabuleiro como recurso didático no ensino médio: uma contextualização do ensino de química. In: SEMANA DE LICENCIATURA, 2015, Jataí, **Anais...** Jataí: IFG, 2015. p. 315-327.
- FRANCO, M. A. S. Práticas Pedagógica de Ensinar-Aprender: Por entre resistências e resignações. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 41, n. 3, p. 601-614, 2015.
- GEHLEN, S. M.; LIMA, C. V. **Jogos de Tabuleiro:** Uma forma lúdica de ensinar e aprender. Paraná: Cadernos PDE, 2013.
- PEREIRA, R. F.; FUSINATO, P. A.; NEVES, M. C. D. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. In: VII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, Florianópolis, 2009, **Anais...** Florianópolis, 2009. p. 12-23.
- ROCHA, D. F.; RODRIGUES, M. S. Jogo didático como facilitador para o ensino de BIOLOGIA no ensino médio. **CIPPUS**, v. 8, n. 2, p. 1-8, 2018.
- SOUZA, I. A.; RESENDE, T. R. P. S. Jogos como Recurso Didático - Pedagógico para o Ensino de Biologia. **Scientia Cum Industria**, v. 4, n. 4, p. 181-183, 2016.