

UTILIZAÇÃO DE JOGOS DE BOTÕES COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM BIOLOGIA

Diego Almeida de Freitas¹
Jordania Nunes Cardoso²
Raimundo Nonato Gomes Reis³
João Marcos de Góes⁴

INTRODUÇÃO

Muito se tem discutido sobre a importância de se buscar formas alternativas de se tratar o conhecimento no processo escolar, e isso tudo visando um melhor aprendizado e uma obtenção do conhecimento de forma lúdica, onde os estudantes aprendam o conteúdo de forma mais dinâmica. Sabemos que, uma grande problemática vivenciada atualmente nas instituições de ensino, é a ausência da utilização de meios que propiciem motivação e o interesse dos alunos. Uma das propostas que vem sendo utilizadas ultimamente é o uso de jogos pedagógicos dentro das instituições de ensino, onde o aluno vai compreender o assunto de uma maneira diferenciada e com isso vai proporcionar ao estudante um interesse pelo tema que está sendo abordado durante a realização dessa tal atividade.

Conforme Palavezzini (2016), o jogo apresentado em sala de aula pode contribuir para que a mesma desenvolva uma dinâmica e, através disso, despertar o interesse do educando para que haja um desenvolvimento social e afetivo pelo assunto abordado durante a realização da atividade. Jogando, o aluno passa a utilizar meios e estratégias que possibilite ao mesmo vencer o jogo. Outro ponto importante que cabe ressaltar, é que através dos jogos pedagógicos, os estudantes desenvolvem o raciocínio, pois é através dessas atividades lúdicas que os estudantes despertam uma motivação pra aprender a temática abordada, e com isso conseguir vencer o jogo.

O objetivo de tal artigo foi o de demonstrar a importância de jogos no processo de ensino de ciências biológicas na escola de rede pública CETI Lima Rebelo, na cidade de Parnaíba. Essa atividade intitulada com o tema de “classificação dos seres vivos”, teve como intuito, complementar o conteúdo acerca da temática já citada durante as aulas de biologia.

METODOLOGIA

O Jogo de classificação dos seres vivos foi aplicado em uma escola de ensino médio, de tempo integral, da rede pública, localizada no município de Parnaíba – Piauí, em dias específicos dos meses de fevereiro e março de 2019. Essa prática pedagógica foi realizada em turmas dos alunos dos segundos anos A, B e C. Inicialmente, foi realizada uma prática pedagógica, denominada de jogo de botões, utilizando botões de roupas, que foi produzido pelos bolsistas do Pibid (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), atuantes na escola CETI Lima Rebelo. Logo após, a turma foi dividida em equipes, ou melhor, foram

¹ Graduando (a) do Curso de licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do piaui – *Campus* parnaiba UFPI-CMRV, diego.freittas20171997@gmail.com;

² Graduando (a) pelo Curso de licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do piaui – *Campus* parnaiba UFPI-CMRV, jordaniakardoso@hotmail.com;

³ Graduando (a) do Curso de licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do piaui – *Campus* parnaiba UFPI-CMRV, rhaymunndo12345@gmail.com;

⁴ Professor Orientador: Universidade Federal do piaui – *Campus* Ministro Reis Velloso, Parnaíba, jmarg@uol.com.br - Fomento: CAPES, programa Pibid.

feito grupos de quatro a cinco pessoas, em seguida foi pedido para eles classificarem os botões da forma que lhes eram conveniente ou correta.

DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento de tal atividade deu início quando a turma foi dividida em equipes com quatro a cinco pessoas, após isso foi pedido para que os alunos classificassem os botões de roupa da maneira que os mesmos achassem correta, alguns classificaram os botões pelo tamanho, outros classificaram pelas cores, e alguns classificaram pelo formato, pois alguns apresentavam pequenas divergências.

Seguidamente, cada grupo foi classificando e separando os mesmos de forma diferente, nessa perspectiva, dois grupos sempre classificavam da mesma forma, ou pela cor, ou o mais próximo daquela tal tonalidade.

Posteriormente, foi explicado o conceito de classificação, qual sua importância e quais eram as hierarquias de classificação: classe, ordem, família, gênero, espécie. Depois das perguntas elaboradas, pelos bolsistas, para os alunos, cada equipe recebeu figuras impressas de animais, e foi pedido para eles classificarem as mesmas, na qual, na maioria das vezes, eles sempre classificavam as imagens segundo o ambiente de cada animal, por exemplo, os animais aquáticos eles sempre separavam no grupo que tinham somente os animais que vivem em água, os animais terrestres separavam somente no grupo dos terrestres, e assim por diante.

O Jogo foi produzido utilizando botões com diferentes características, como por exemplo, divergência de tamanho, de cor, de textura, e formato, como por exemplo: retangulares, circulares, triangulares, entre outros. Essa atividade veio como complemento acerca dos conteúdos explicitados durante as aulas de biologia, através do profissional responsável pela matéria citada anteriormente.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A realização de jogos educativos nas escolas pode contribuir no processo de aprendizagem, afim de uma melhor compreensão com relação a determinado conteúdo estudado dentro de sala de aula, contribuindo assim, para um melhor desempenho por parte do educando. Dessa forma, a aplicação de tais atividades elaboradas pelos bolsistas do Pibid, vem apresentando bons resultados no quesito domínio dos assuntos tratados. Nesse sentido, a autora Kiya (2014), comenta que nessa perspectiva, para melhor auxiliar o desenvolvimento cognitivo do aluno, o docente deve buscar maneiras motivadoras e inovadoras para proporcionar situações para uma melhor aprendizagem no processo de ensino. Desse modo, é interessante uma prática docente voltada para uma ação reflexiva, na qual o professor vai analisar suas ações e, se conseqüentemente, os seus educandos estão realmente absorvendo tal conteúdo que está sendo abordado durante sua atividade docente, e com isso melhorando sua práxis e se habituando às possíveis problemáticas que possam vir a surgir nesse processo ensino-aprendizagem.

Nessa perspectiva, foi notória a real significância da utilização desse tipo de recurso, no caso dos jogos educativos na escola, onde os alunos passam a apresentar um maior engajamento, interesse pelo tema tratado nessas atividades de caráter lúdico. Para as autoras Silva; Amaral (2011), o jogo pedagógico é uma dentre as varias estratégias que podem ser utilizadas para um melhor aprendizado dos discentes, uma vez, que a mesma tem como principal objetivo auxiliar o aluno na construção do saber, utilizando as práticas como uma alternativa para melhorar o desempenho cognitivo dos estudantes em determinados conteúdos de difícil absorção, aumentando, dessa maneira, sua bagagem de conhecimento. Essa práxis obriga de certa forma, os alunos a tomarem partida de decisões, e isso acaba por proporcionar

a revisão do conteúdo e desenvolver a parte psíquica do aluno, efetivando maneiras de solucionar uma situação-problema, além do fato de que com a utilização desse tipo de atividade, o professor incentiva o aluno a estimular atitudes de participação, cooperação e iniciativa.

Nas palavras de Kiya (2014), o aproveitamento de jogos e atividades lúdicas se desenvolve como estratégia de ensino, podendo contribuir e despertar o interesse dos discentes pelas atividades da escola e melhorar o desenvolvimento dos mesmos, facilitando a aprendizagem, sendo assim, tais atividades práticas são de grande importância para o aprendizado, de forma mais interessante e objetiva.

Diante disso, é perceptível a importância dessas atividades de jogos pedagógicos dentro da instituição de ensino, onde o Pibid está inserido, uma vez que é notável um desenvolvimento dos alunos durante a realização desses tipos de aplicações. Segundo Fiorentini; Miorim (1990), aos educandos devem ser dados o direito de obter um aprendizado significativo, do qual o mesmo tenha uma interação com esse processo de aprendizagem, raciocinando, compreendendo, visando que o aluno supere essa visão ingênua e fragmentada da realidade, em que o mesmo está inserido. Nesse sentido, o aluno não deve simplesmente receber um aprender mecânico, nem repetitivo, sem saber o que faz e porque faz, ou seja, sem saber o principal objetivo daquele aprendizado.

Portanto, é notável a importância da utilização desses jogos educativos dentro de instituições de ensino, seja ela de cunho infantil, fundamental ou médio, para se auxiliar na construção de um saber por parte dos alunos, uma vez que, com o uso desses recursos pedagógicos, se é promovido ao aluno uma melhor maneira de adquirir conhecimento, facilitando a compreensão dos assuntos teóricos tratados em aula, já que trata o conteúdo de uma forma lúdica e mais atrativa. Nas palavras de Pereira; Sousa (2015), alguns recursos pedagógicos são importantes, pois, podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem dos indivíduos na escola. Entre esses recursos, estão os jogos, que prendem o interesse dos discentes, permitindo um melhor desenvolvimento de habilidades, a partir dessa atividade aplicada aos alunos, uma vez que são atividades lúdicas.

Inicialmente, houve uma participação dos estudantes, ocorrendo uma interação entre os alunos e o jogo, pois o mesmo se tratava de classificação dos seres vivos, e foi utilizada uma forma simples para os educandos compreenderem a temática em si. Além desse envolvimento por parte dos discentes com a execução da atividade, cabe ressaltar também, que foi uma dinâmica confeccionada com materiais simples, e foi possível um melhor entendimento pelos estudantes, e que através da aplicação do jogo, conseguiram estabelecer uma relação com os pesquisadores e taxonomistas, uma vez que eles também tiveram que escolher critérios para analisar e classificar os animais, identificando os mesmos pela morfologia, o tipo de nutrição e o tipo de digestão dos seres vivos, entre outros. Segundo Coelho (2010), o docente, enquanto agente com poder transformador na sociedade, deve ter a plena consciência da importância dos jogos nas práticas educacionais, reconhecendo o mesmo como um recurso viável e eficaz na aprendizagem dos alunos que possam vir a apresentar alguma necessidade especial. Nesse sentido, através dessa atividade lúdica, os estudantes podem usar desse recurso como meio de estabelecer uma inclusão cultural, fora e dentro da instituição escolar.

Desta maneira, os alunos fizeram o mesmo procedimento com os botões, classificando-os através da forma, do tamanho, textura, e formato dos mesmos. Nesse sentido, após a realização da prática, foram feitas perguntas a respeito de classificação dos seres vivos, e os estudantes responderam todas de forma correta, no tempo determinado de um a dois minutos. Dessa maneira, percebeu-se que os mesmos obtiveram conhecimento de uma forma diferenciada de aprender a respeito dos assuntos abordados nas aulas teóricas e também nas práticas desse tema. Segundo Farias (2008), o jogo é uma importante ferramenta de ensino,

sendo utilizada dessa forma, como um importante aliado das práticas realizadas na escola, possibilitando ao aluno uma estratégia de melhor se desenvolver com relação aos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Partindo desse pressuposto, os jogos pedagógicos podem ser uma ferramenta que proporciona ao aluno aprender tal assunto tratado, de maneira que o mesmo se sinta motivado a aprender a temática que está sendo trabalhada. Nesse sentido, é interessante que o professor, que trabalhe em qualquer modalidade de ensino, utilize de tal atividade e assim, possa contribuir, para que o estudante conheça novas formas para compreender o conteúdo de forma dinâmica e eficaz, fugindo dessa forma, do ensino baseado no modelo tradicionalista.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista, que os jogos é um recurso bastante viável e que foge um pouco da metodologia que os assuntos geralmente são trabalhados em sala de aula, o mesmo pode ajudar os alunos no seu desenvolvimento de uma forma mais atrativa perante o tema abordado, desta maneira, os estudantes podem compreender o conteúdo de forma mais dinâmica e eficaz.

Todavia, cabe destacar, que a utilização dessa ferramenta para ensinar a classificação dos seres vivos tem importância, uma vez que a mesma proporciona um maior envolvimento por parte dos alunos e, com isso, uma maior interação com o processo de aprendizagem. Com essa prática desenvolvida na escola, espera-se que os alunos obtenham um maior rendimento escolar, e almeja-se que mais professores se inspirem e passem a utilizar desse tipo de recurso nas instituições de ensino, visando uma melhor compreensão, não somente dos assuntos de biologia, mas de todas às áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Aprendizagem, Prática Docente, Atividades Lúdica, Desenvolvimento Cognitivo, Ferramenta Motivadora.

REFERÊNCIAS

- COELHO, V. M.; SOUZA, E. **O Jogo Como Prática Pedagógica na Escola Inclusiva**. 2010. 25 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Educação Especial, Universidade Federal de Santa Maria, Conselheiro Lafaiete, 2010.
- FARIAS, M. R. P. **O jogo e a Brincadeira como Promotores de Aprendizagem**. 2008. 22p.
- FIorentini, D.; MIRORIM, M. A. **Uma Reflexão sobre o Uso de Materiais Concretos e Jogos no Ensino de Matemática**. Boletim da SBEM-SP, São Paulo, v. 4, n. 7, 1990.
- KIYA, M. C. S. **O Uso de Jogos e de Atividades Lúdicas como Recurso Pedagógico Facilitador da Aprendizagem**. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. Paraná. V. II. 2014.
- PALAVEZZINI, S. **A Importância dos Jogos como Estratégia Pedagógica no Ensino de Jovens e Adultos**. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. Paraná. V. II. 2016.
- PEREIRA, D. R.; SOUSA, B. A.; **A Contribuição dos Jogos e Brincadeiras no Processo de Ensino Aprendizagem de Crianças de um Cmei na Cidade de Teresina**. Fundamentos. Teresina, PI. V.3. 2015.
- SILVA, T. C.; AMARAL, C. L. C. **Jogos e Avaliação no Processo Ensino-Aprendizagem: Uma Relação Possível**. **REnCiMa**, V.2. P. 1-8. Jan/Jun. 2011.