



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF
II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

O USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM DE BIOLOGIA: UMA EXPERIÊNCIA DIDÁTICA

Ana Laysla S. Lemos¹

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB/PIBID/CAPES)

aninha_laysla@hotmail.com

Profa. Ms. Evanize Custódio Rodrigues²

Secretaria de Estado da Educação da Paraíba (SEED-

PB/UEPB/PIBID/CAPES)

nizecr@hotmail.com

Profa. Dra. Márcia Adelino da Silva Dias³

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB/PIBID/CAPES)

adelinomarcia@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

A metodologia de ensino que permeia a prática de alguns professores ainda é caracterizada pela transmissão/recepção, muito mais do que pela construção do conhecimento, condição que faz aflorar diversas dificuldades, principalmente quando consideramos os avanços comunicacionais e informacionais da contemporaneidade. Atualmente ainda são aplicados métodos de ensino que não estimulam a curiosidade e não favorecem a construção do saber pelo estudante.

O ensino, nesse contexto, tem se mostrado pouco sedutor para os jovens estudantes, devido à complexidade dos temas abordados em Biologia. A aprendizagem se torna mais fácil quando se torna mais prazerosa a forma de se aprender (DARRÓZ et al., 2007). É necessário que o professor de Biologia esteja ciente das limitações dos estudantes, no sentido de favorecer sua aprendizagem a partir de estratégias pedagógicas inovadoras que atendam suas expectativas e contribuam para superação das dificuldades de aprendizagem em Biologia.

As atividades lúdicas constituem ferramentas interessantes na promoção da aprendizagem. A utilização de jogos didáticos em sala de aula pode trazer vantagens pedagógicas aos fenômenos diretamente ligados à aprendizagem, tais como: cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade (MIRANDA, 2001).

Durante as observações das aulas de Biologia em turmas da 1ª Série do Ensino Médio em uma escola pública estadual despertamos para uma preocupação sobre a didática inserida no processo de ensino/aprendizagem na disciplina Biologia.

O objetivo principal desse trabalho é analisar sobre a importância da elaboração de um jogo didático como estratégia pedagógica que auxilie no processo de aprendizagem do estudante do ensino médio. Nossa intenção é, pois, observar as implicações da utilização de um jogo didático no desenvolvimento de conteúdos de Biologia voltado à aprendizagem significativa.

METODOLOGIA

O estudo aconteceu na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Dr. Hortensio de Sousa Ribeiro, em uma turma da 1ª Série do Ensino Médio composta por 26 estudantes.

Foi utilizado um jogo didático intitulado “Carboidratos: a receita das biomoléculas”, elaborado com base no conteúdo teórico “Carboidratos” explorando aspectos como a composição química das moléculas de carboidratos, a nutrição e os fatores positivos e negativos do consumo de alimentos ricos em carboidratos.

No primeiro momento foi realizado um pré-teste com os estudantes contendo quatro perguntas, com o intuito de avaliar o conhecimento aprendido na aula teórica com vistas à comparação com o que foi absorvido após a participação no jogo. O pré-teste foi composto pelas seguintes perguntas: *1. O que você entende por carboidratos? 2. Em quais alimentos encontramos carboidratos? 3. Qual a importância dos carboidratos para o organismo? 4. Quanto mais carboidrato melhor. O que você acha?*

No segundo momento foi aplicado o jogo “Carboidratos - a receita das biomoléculas”. A turma foi dividida em dois grupos e foi escolhido um representante. Foram divididas no chão da sala de aula seis casas para cada grupo como um tabuleiro. Com o auxílio de um dado eram indicadas as perguntas, o número obtido no dado seria referente ao número da pergunta para o grupo. As regras do jogo didático foram: 1. Cada grupo tem direito a

uma resposta, se o grupo não souber responder faz opção por uma “prenda”; 2. A prenda deve ser realizada pelo representante do grupo que deve fazer uma mímica relacionada ao assunto; 3. Cada resposta correta o grupo ultrapassa uma casa; e 4. No final do jogo vence o grupo que obtiver mais resposta corretas.

No terceiro e último momento, foi aplicado um questionário com o objetivo de avaliar a prática do jogo didático e saber qual a opinião dos estudantes sobre o uso de jogos no cotidiano de sala de aula. As questões versaram sobre a opinião dos estudantes quanto ao uso de práticas de jogos como forma de ensino; sobre se gostaram do jogo didático *Carboidratos: a receita das biomoléculas*; e sobre sua opinião para melhorar a prática do jogo didático.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Optamos em apresentar nesse trabalho apenas os resultados referentes à vivência no jogo didático, enfocando a percepção dos estudantes sobre sua importância para o desenvolvimento da aprendizagem de conceitos biológicos.

Então, sobre a participação no jogo didático *Carboidratos: a receita das biomoléculas* os estudantes sinalizaram que o jogo foi “muito bom”, “ótimo” e “muito legal” ao responder a pergunta - O que vocês acham do uso de práticas de jogos como forma de ensino? Alguns estudantes apresentaram respostas mais completas como: “muito bom, pois sai um pouco de nossa rotina”; “aprendemos e nos divertimos ao mesmo tempo”; e “o jogo prende nossa atenção ao assunto”. As evocações dos estudantes indicam sobre como a aplicação do jogo foi importante.

Quanto à pergunta sobre *O que eles gostaram do jogo Carboidratos: a receita das biomoléculas?* Observamos que a maioria destacou que a melhor parte foi à interação com os colegas, a disputa entre os grupos e a descoberta de que podem aprender brincando. E sobre o questionamento *o que você não gostou do nosso jogo?* As respostas se concentraram em “não gostei, pois foi rápido” e “só não gostei de perder” ou até mesmo “nada, gostei de tudo do jogo”.

Por fim, foi lhes perguntado: *Qual sua opinião para melhorar a prática do jogo?* E os estudantes responderam “gostaria que durasse mais” e “que todos fossem premiados”. Levantou-se, pois a ideia que seria interessante a “cada assunto dado em sala, ter por sequência um jogo”, que seria preciso “dificultar mais os jogos”. Num consenso geral a turma apontou que o uso de jogos poderia estar mais presente na rotina escolar deles.

Segundo Chateau (1954), o contexto lúdico favorece ao estudante o domínio de si, a criatividade, a afirmação da personalidade e o imprevisível. O jogo se torna algo sério para o estudante, e o induz na busca da resposta certa que garanta a sua vitória. Com os resultados positivos obtidos, a partir das respostas de cada estudante para cada questão apresentada, bem como pela euforia demonstrada por eles, foi facilmente observado que uso do jogo didático apresentou uma significativa função educativa naquele momento.

É evidente que ao se deparar com situações problemáticas, os estudantes tentam elaborar hipóteses que satisfaçam seus questionamentos e deem conta dessa nova situação. E é nessa perspectiva que ocorre a construção do conhecimento (SOLE, 2006).

. A utilização de jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar coma motivação interna típica do lúdico (KISHIMOTO, 1996). Observando cada fator relacionado, entende-se que o jogo é uma grande ferramenta no que diz respeito a uma aprendizagem dos assuntos complexos e abstratos, permitindo indagações e questionamentos entre os estudantes e conseqüentemente, a elaboração do conhecimento num processo dialógico e divertido.

CONCLUSÃO

Enfim, podemos observar que o uso do jogo didático favorece aos estudantes, a interação, o aprimoramento do senso crítico sobre o trabalho coletivo, o desenvolvimento da capacidade de formulação de hipóteses, à curiosidade pela resposta concreta, entre outros aspectos essenciais no processo de aprendizagem. Situações estas que comprovaram que o objetivo do jogo foi alcançado.

Almeja-se que o uso de jogos em sala de aula se torne frequente nas escolas e que os professores percebam que é importante dar espaço a novas metodologias de ensino para o aprimoramento intelectual dessa nova geração. A experiência didática vivenciada estimulou a continuidade dos estudos no contexto da utilização do jogo didático numa perspectiva inovadora.

REFERÊNCIAS

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. Trad. Guido de Almeida. São Paulo, Summus (Ed. Original: 1954), 1987.

DARRÒZ, Amanda Lis; OLIVEIRA, Cristiane de CHAVE, Marta. **As Diversas Interfaces do Lúdico Na Aprendizagem**. Maringá PR: 2007.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Ed. Cortez, 1996.p.37.

MIRANDA, S. de. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. In: **Revista Ciência Hoje**. V.28, n. 168. Jan/fev. 2002, p.64-66.

SOLÉ, Isabel. Disponibilidade para a aprendizagem e sentido da aprendizagem. In: **Construtivismo na sala de aula**. São Paulo: Ática, 2006 p.29-55.