



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE BIOLOGIA

Emanuela Suassuna de Araújo (1) Begna Janine da Silva Lima (1)

*Universidade Federal da Paraíba, suassuna.emanuela@gmail.com (1); Universidade Federal da Paraíba,
begna.agro@gmail.com (1)*

RESUMO

A utilização de jogos didáticos como prática de ensino se faz presente por ser facilitadora do aprendizado e da compreensão do conteúdo de forma lúdica, motivadora e divertida, possibilitando uma estreita relação dos conteúdos aprendidos com a vida cotidiana, tornando os alunos mais competentes na elaboração de respostas criativas e eficazes para solucionar problemas do cotidiano escolar. Com base nessa perspectiva, objetivou-se com esse trabalho, relatar a experiência de utilização de um recurso lúdico. Trata-se de um cubo mágico, utilizado em uma aula sobre “desenvolvimento embrionário dos animais”, ministrada para uma turma de alunos do 1º ano do ensino médio de uma escola pública estadual, localizada na cidade de Areia-PB. A atividade foi realizada por um grupo de bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Centro de Ciências Agrárias da Universidade Federal da Paraíba (CCA/UFPB). Para a aplicação da atividade, os bolsistas dividiram a turma em quatro grupos, para que ocorresse um jogo de perguntas e respostas. Na dinâmica, foi utilizado um dado, no qual em cada face continha uma orientação a ser cumprida. Concluiu-se que a utilização do jogo didático promoveu um aprendizado significativo, possibilitando a interação e a difusão de conhecimentos sobre diversos temas, entre os alunos. Assim consideramos que é fundamental que os professores utilizem metodologias diferenciadas no processo de ensino, permitindo uma maior assimilação de novos conteúdos e favorecendo a fixação de conhecimentos, além de estimular o desenvolvimento cognitivo e o trabalho em grupo.

Palavras-chave: Didática, metodologias inovadoras, ensino e aprendizagem.



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

INTRODUÇÃO

O ensino de Biologia traz em seu conteúdo conceitos, hipóteses, fenômenos e teorias, que são de difícil compreensão pelos alunos, estes questionam que alguns assuntos são complexos e necessitam de um maior aprofundamento e ainda exigem um grande poder de abstração para um melhor entendimento (MATTOS *et al.*, 2009).

No processo de ensino, são utilizadas várias tecnologias e metodologias didáticas aplicadas ao ensino de Biologia, incluindo os recursos audiovisuais e ferramentas sofisticadas que ainda estão em desenvolvimento, como robótica e realidade virtual, tais recursos possibilitam maior flexibilidade, criatividade, dinamicidade, interação e comunicação no processo ensino-aprendizagem, estimulando a participação ativa do aluno numa perspectiva construtivista (PERES, 2004).

O uso de modelos pedagógicos e de jogos educacionais que levem o aluno a refletir sobre o conteúdo por intermédio do raciocínio próprio com interações que exercitem o conhecimento adquirido torna-se, então, ferramenta muito importante no ensino de Ciências e Biologia, fazendo que desperte um maior interesse para uma metodologia nova e explorando suas habilidades artísticas e competências (KRASILCHICK, 2004).

Segundo Longo (2012) a utilização de jogos didáticos como prática de ensino se faz presente por ser facilitadora do aprendizado e da compreensão do conteúdo de forma lúdica, motivadora e divertida, possibilitando uma estreita relação dos conteúdos aprendidos com a vida cotidiana, tornando os alunos mais competentes na elaboração de respostas criativas e eficazes para solucionar problemas do cotidiano escolar.

Cabe aos professores procurar alternativas e metodologias que tornem as aulas mais instigantes e interessantes. Os modelos e jogos didáticos podem ser utilizados como recursos auxiliares, pois estimulam a aprendizagem e o interesse por parte dos alunos e ajuda os professores a alcançarem seus objetivos nas aulas de Ciências e Biologia (LOPES, 2001).



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Com base na perspectiva acima, objetivou-se com esse trabalho, relatar a experiência de utilização de um recurso lúdico. Trata-se de um cubo mágico, utilizado em uma aula sobre “desenvolvimento embrionário dos animais”, ministrada para uma turma de alunos do 1º ano do ensino médio de uma escola pública estadual, localizada na cidade de Areia-PB.

METODOLOGIA

A atividade foi realizada por um grupo de bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Centro de Ciências Agrárias da Universidade Federal da Paraíba (CCA/UFPB), juntamente com alunos do 1º ano do ensino médio de uma escola pública estadual, localizada na cidade de Areia - PB.

A atividade foi realizada em duas fases. A primeira consistiu em uma aula teórica expositiva sobre desenvolvimento embrionário dos animais, nesta aula foi exposto aos alunos de forma sucinta todo conteúdo proposto. Na segunda fase, os bolsistas dividiram a turma em quatro grupos, para que ocorresse um jogo de perguntas e respostas. Na dinâmica, foi utilizado um dado gigante, no qual em cada face continha uma orientação a ser cumprida. A ideia foi que cada integrante do grupo participasse da dinâmica, em que eles jogariam o dado e de acordo com o lado que o dado caísse, o grupo poderia pegar uma pergunta relacionada ao tema estudado de nível fácil ou médio, poderia ser também um coringa, passar a vez, ganhar um ponto, ou perder tudo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Verificou-se que a atividade realizada na escola contribuiu para o melhor entendimento dos conteúdos relacionados ao tema embriologia, uma vez que todos participaram das atividades com os grupos e os bolsistas.

Sendo assim, a utilização de jogos como prática de ensino se caracteriza como uma alternativa viável e interessante para aprimorar as relações entre aluno/professor. Essas



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

atividades são reconhecidas pelos professores como meio de fornecer aos alunos um ambiente mais agradável e motivador, que possibilita oportunidade de reforçar o que foi aprendido ao longo das aulas, influenciando diretamente no processo de ensino e aprendizagem, permitindo a assimilação de novos conteúdos.

De acordo com Vygotsky (1991), o lúdico influencia de forma significativa no desenvolvimento da criança, em que através de brinquedos e jogos, ela aprende a agir, adquire iniciativa, autoconfiança, desperta curiosidade das coisas, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento cognitivo e da concentração.

Trabalhar atividades lúdicas para que o aluno assimile melhor o conteúdo aprendido durante as aulas é de grande importância. Entretanto essa estimulação deve ser constante em todo processo de ensino, a fim de propiciar resultados mais significativos, ajudando os professores a alcançarem seus objetivos nas aulas. O professor preocupado com o melhoramento do ensino deve investir em atividades com essa finalidade, aprimorando e atualizando sempre suas práticas e recursos disponíveis, garantindo assim uma melhoria da qualidade da aprendizagem.

Teixeira *et al* (2005) diz que, através do brincar, pode-se colocar desafios e questões a serem resolvidos pelas crianças, criando assim, subsídios para formular hipóteses aos problemas colocados. O ensino lúdico é uma importante ferramenta na qual o professor deve oferecer possibilidades para a elaboração do conhecimento. Quando bem trabalhadas, essas atividades oportunizam a interlocução de saberes e o desenvolvimento pessoal das crianças.

Foi possível observar nessa atividade, que os alunos se mostraram participativos em relação à metodologia, demonstrando grande curiosidade durante o desenvolvimento do jogo proposto. O material utilizado pelos bolsistas mostrou-se bastante didático, já que a própria professora relatou que os alunos obtiveram melhor resultado em suas aulas e que o jogo colaborou para incentivar e trazer os conteúdos de aula mais próximos à realidade, deixando a aula mais dinâmica e permitiu ao aluno a compreensão de conceitos, além de estimular o desenvolvimento cognitivo, o trabalho em grupo e o aprendizado significativo. Além de contribuir para o fortalecimento à formação inicial dos futuros professores, como também a



inserção de alunos graduandos de instituições de cursos superiores nas escolas públicas da região, a fim de articular a educação básica e o ensino superior.

CONCLUSÃO

Concluiu-se que a utilização do jogo didático pedagógico promoveu um aprendizado significativo, possibilitando a interação e o compartilhamento de conhecimentos de diferentes temas entre os alunos. Assim consideramos que é fundamental que os professores utilizem metodologias diferenciadas no processo de ensino e aprendizagem, permitindo uma maior assimilação de novos conteúdos e favorecendo a fixação de conhecimentos.

A utilização do lúdico em sala de aula estimula a aprendizagem e o interesse por parte dos alunos, que, por sua vez, se torna sujeito ativo do processo de ensino. Vale salientar que esses recursos não devem ser vistos como únicas ferramentas didáticas para a aquisição do conhecimento. É necessário que o professor tenha a consciência de que os jogos, por si só, não vão garantir a aprendizagem total dos alunos, estes não são substitutos de outros métodos de ensino, são ferramentas de auxílio para motivá-los a participar espontaneamente na aula, garantindo uma compreensão maior do conteúdo de forma lúdica, motivadora e divertida.

REFERÊNCIAS

- KRASILCHICK, M. **Práticas do ensino de biologia**. São Paulo: EDUSP, 2004.
- LOPES, M. G. **Jogos na Educação: criar, fazer e jogar**. 4º Ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- MATOS, C. H. C; OLIVEIRA, C.R. F; SANTO, M. P. F; FERRAZ, C. S. Utilização de Modelos Didáticos no Ensino de Entomologia. **Revista de Biologia e Ciências da Terra**, v.9, n. 1, 2009.
- MOREIRA, M. A. **A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação em sala de aula**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2006.
- PERES, H.H.C; KURCGANT, P. **O ser docente de enfermagem frente a informática**. Rev. Latino-Am. Enfermagem. Ribeirão Preto. v.12, n.12, jan./fev. 2004.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

TEIXEIRA, M. C. ; ROCHA, L. J. P. ; SILVA V. S. **Lúdico : Um Espaço para a Formação de Identidades.** In: III Simpósio de Formação de Professores de Juiz de Fora, 2005. Anais. Rio de Janeiro: CEDERJ, 2005. p. 1-14.

VYGOTSKY, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: **A formação social da mente.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 90p. p.69-70. Disponível em: < <http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-a-formac3a7c3a3o-social-da-mente.pdf> > Acesso em: 12 de julho de 2015.