

## **JOGO DA MEMÓRIA COMO RECURSO LÚDICO NO ENSINO DE BRIÓFITAS E PTERIDÓFITAS NO ENSINO MÉDIO EM PARNAÍBA-PI**

Joyce Oliveira Alves<sup>1</sup>; Andressa Freitas dos Santos Barreto<sup>1</sup>; Kaylhitza Lima da Silva<sup>1</sup>; João Marcos de Góes<sup>2</sup>

*Universidade Federal do Piauí, Campus Ministro Reis Velloso;<sup>1</sup>Dicentes: joyccephb@hotmail.com, andressa17s2freitas@gmail.com, kaylitalima@gmail.com; <sup>2</sup>Docente: jmarg@uol.com.br*

### **Introdução**

No campo da Biologia estuda-se diversas áreas que contribuem de modo bastante significativo para o conhecimento geral acerca da vida que nos rodeia, dentre elas existe o ramo da Botânica que é uma ciência que engloba o conhecimento científico das plantas e algas. Porém, de acordo com Fernandes (1998), a maioria dos alunos vê a disciplina de Biologia como uma matéria composta de nomes difíceis, com ciclos diversos a serem decorados, considerando assim, a mesma como uma disciplina “chata” e pouco chamativa. Esse comportamento citado, proveniente dos alunos, exemplifica o modelo de ensino tradicional, onde o conhecimento é passado ao estudante de forma metódica sem se preocupar se houve ou não aprendizagem dos mesmos (DEMO, 2002).

Esse modelo centrado nos livros didáticos, por muitas vezes, incentiva que os estudantes apenas decorem as informações repassadas e assim, influencia no distanciamento deles acerca dos diversos ramos da Biologia. Dessa forma, quando a metodologia utilizada pelo professor se torna divertida e chamativa, desperta o interesse com mais facilidade garantindo aos seus alunos um momento de descontração onde os mesmos estarão aprendendo o conteúdo abordado (ALMEIDA, 2003). Lara (2003) destaca a importância dos jogos onde diz que os mesmos estão ganhando cada vez mais espaço dentro das escolas, devido a eles trazerem um momento lúdico para dentro da sala de aula, buscando assim tornar as aulas mais agradáveis e fascinantes para os alunos.

Outro ponto positivo que os jogos trazem é a socialização e comunicação dos alunos entre si ou para com o seu professor, pois na maioria dos jogos, os estudantes participam em grupos onde eles buscam juntos as soluções. Cunha et al. (2010) declara que conteúdos relacionados à

Botânica são os que apresentam mais dificuldade de compreensão por parte dos alunos e de difícil abordagem de acordo com os professores. Consideramos essa afirmação decorrente do excesso de termos considerados complexos pelos estudantes e pelo ensino meramente descritivo, com poucos exemplos que fazem correlação ao cotidiano em que estão inseridos.

Sendo assim, a utilização de jogos no ensino de Botânica surge como uma opção que proporciona vários fatores positivos, como a fixação dos conceitos considerados difíceis, a participação ativa dos alunos incentivando sua socialização, maior motivação dos alunos e também, contribui para que o professor identifique as dificuldades dos estudantes e possa esclarecê-las no momento do jogo. Portanto, o objetivo desse trabalho foi relatar uma experiência onde foi utilizado um jogo para a fixação do conteúdo sobre Botânica com turmas de 2º ano do Ensino Médio em uma escola pública, discutindo a influência da atividade na aprendizagem dos alunos e a participação dos mesmos.

## **Metodologia**

A atividade foi realizada em maio de 2017 em uma escola pública de Ensino Médio Integrado, localizada no município de Parnaíba (PI), contando com a presença da professora da turma em questão. A aplicação do jogo da memória aconteceu com duas turmas totalizando uma amostra de 50 alunos do 2º ano do Ensino Médio Integrado. Essa atividade ocorreu na sala de aula e os alunos foram orientados a dividir-se em duplas. Antes de iniciar foi feito um rápido resumo sobre o assunto de briófitas e pteridófitas para que os alunos relembassem o tema estudado nas aulas teóricas.

Formada as duplas, iniciou-se a apresentação do jogo da memória, os alunos receberam uma instrumentalização das regras e o passo-a-passo do jogo. O jogo proposto teve duração de 35 minutos e consistia em 20 cartas, sendo 10 cartas imagens e 10 cartas texto, onde cada jogador deveria acertar a posição das figuras com a carta-texto correspondente. As cartas foram organizadas dispostas em fileiras: primeiro as figuras, depois os textos, ou nomes. Os alunos memorizavam alguns minutos e em seguida as cartas eram viradas. O desafio oferecido aos alunos era associar o texto à imagem correta e lembrar onde colocavam o par da carta. Ao acertar o jogador ficava com as cartas e iria acumulando pontos de forma que ganhava a dupla que obteria mais cartas.

## Resultados e Discussão

Segundo Alvarez (1991), a observação é o único mecanismo de pesquisa e coleta de dados que permite indicar o que ocorre na situação real, por meio das perspectivas do ser observador e dessa forma, com base nas observações feitas, evidenciamos que o resultado obtido através do jogo permite dizer que 90% das duplas conseguiram acertar o jogo totalmente, o que pode sugerir que a metodologia do jogo foi significativa colaborando de maneira efetiva na aprendizagem.

O jogo didático possuía informações sobre as estruturas e o ciclo de vida das briófitas e pteridófitas que contribuiu para que o ensino da Botânica se tornasse mais atrativo, quando abordado de forma em que os alunos possam correlacionar as adaptações adquiridas ao longo do tempo e estruturas e suas respectivas funções para o bom funcionamento da planta no ambiente em que vive, compreendendo os conceitos básicos e envolvendo os estudantes em investigações científicas (KRASILCHIK, 2008).

Os alunos ao tentarem procurar associar a imagem ou figura ao conceito estavam buscando estimular a memória, dessa forma puderam aplicar o conhecimento que foi absorvido nas aulas teóricas e com isso dando mais dinamismo no processo educacional nos conteúdos de Botânica. Silva; Feitosa; Sátiro (2010) destacam que a área da Botânica, dentro da Biologia, é considerada a de maior deficiência no ensino, onde há uma grande carência de materiais auxiliares no processo metodológico que facilitem o ensino e a absorção do conteúdo ministrado para os alunos.

Durante a execução do jogo da memória pode-se reconhecer que os aspectos lúdicos ajudaram causando motivação, concentração, respeito em relação às regras do jogo e o espírito de coletividade que propiciou uma interação maior entre as duplas. A participação dos alunos perante toda a turma de classe enriqueceu a confiança dos mesmos, todos esses fatores mencionados são fundamentais para que o professor possa desenvolver uma melhor dinâmica na aprendizagem de seus alunos, mostrando também que é possível fazer uma aula prazerosa e criativa.

O Jogo da memória foi bastante importante para os alunos, pois foi perceptível o interesse, o enriquecimento do relacionamento e conseqüentemente o envolvimento deles durante a aplicação do mesmo mostrando estarem motivados a aprender mais. Cunha (2012) menciona que a utilização de jogos didáticos provoca mudanças comportamentais positivas por parte dos

estudantes em relação à atividade, a interação dos mesmos entre si e também a relação com o professor, pois, como cita Castoldi; Polinarski (2009), o uso de novos recursos possibilita que estudantes e professores ampliem seus conhecimentos.

## **Conclusões**

O jogo didático descrito neste trabalho permitiu uma maior contribuição para o desenvolvimento cognitivo, melhorando o nível de compreensão do assunto abordado. Observou-se também que a dinâmica em sala possibilitou uma aula descontraída, facilitando a fixação do conteúdo e entendimento de conceitos relacionados ao assunto proposto.

Assim, esse trabalho vem reforçar a importância da inclusão dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem em conteúdos de Botânica, e como sugestão, que a atividade seja disseminada e praticada de forma a contribuir no processo educacional de todos os estudantes.

## **Agradecimentos**

A *CAPES* (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pela concessão da *bolsa do PIBID* (*Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência*), no projeto de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí "Campus" Parnaíba, que permitiu a realização deste trabalho.

## **Referências Bibliográficas**

- ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.
- ALVAREZ, M. E. B. **Organização, Sistemas e Métodos**. São Paulo: McGraw Hill, v. 1 e 2, 1991.
- CASTOLDI, R.; POLINARSKI, C. A. A utilização de recursos didáticos pedagógicos na motivação da aprendizagem In: **Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia**, 1, Ponta Grossa, 2009, Anais, Ponta Grossa, p.684-692, 2009.
- CUNHA, I. P. R.; SILVA, F. S. S. da; SOUSA, J. R. de; MORAIS, L. J. O. **Dificuldades dos professores de Biologia em ministrar Aulas Práticas em Escolas Públicas e Privadas do**

**Município de Imperatriz-MA.** Resumo do 61º Congresso Nacional de Botânica. Manaus – Amazonas – Brasil. 2010.

CUNHA, M. B. C. **Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula.** Química Nova na Escola, v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

DEMO, P. **Educar pela pesquisa.** São Paulo: Autores Associados, 2002.

FERNANDES, H. L. Um naturalista na sala de aula. **Ciências e Ensino.** Campinas, V.5, 1998.

KRASILCHIK, M. **Prática de Ensino de Biologia.** São Paulo: Edusp, 2008.

LARA, I. C. M. de. **Jogando com a Matemática.** São Paulo: Rêspel, 2003.

SILVA, M. L.; FEITOSA, J. A.; SÁTIRO, L. N. **O Ensino da Botânica dentro e fora da Sala de Aula – Metodologias Alternativas para Professores de Ciências e Biologia do Município de Arapiraca – Alagoas, Brasil.** Resumo do 61º Congresso Nacional de Botânica. Manaus – Amazonas – Brasil. 05 a 10 de setembro de 2010.