



**11ª Jornada Científica e  
Tecnológica do IFSULDEMINAS**

**& 8º Simpósio de  
Pós-Graduação**

## **CIÊNCIAS RECREATIVA**

**Laleska E. MOREIRA<sup>1</sup>; Dayane S. FERREIRA<sup>2</sup>; Jessicléia P. de SOUSA<sup>3</sup>; Mateus P. O. DIAS<sup>4</sup>;  
Fabiana L. de OLIVEIRA<sup>5</sup>.**

### **RESUMO**

O presente trabalho relata experiência de uma prática pedagógica abordando o tema de células realizada por graduandos em licenciatura do curso de Ciências Biológicas. A prática teve como objetivo ensinar os alunos do ensino fundamental lecionando a ciências de forma lúdica para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem. Após conclusão da prática percebeu-se contribuição desse tipo de atividade como forma de desenvolver a habilidade dos alunos e a competência em trabalhar em equipe.

**Palavras-chave:** Jogos educativos; Aprendizagem; Ensino; Desenvolvimento.

### **INTRODUÇÃO**

O jogo pedagógico ou didático é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico (Cunha, 1988), e utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (Gomes, 2001).

Segundo Miranda (2001), mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no

---

<sup>1</sup> Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas e bolsista do programa Residência Pedagógica no IFSULDEMINAS – *Campus* Machado. E-mail: lalemoreira95@gmail.com.

<sup>2</sup> Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas e bolsista do programa Residência Pedagógica no IFSULDEMINAS – *Campus* Machado. E-mail: Dayane\_scalco@hotmail.com.

<sup>3</sup> Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas e bolsista do programa Residência Pedagógica no IFSULDEMINAS – *Campus* Machado. E-mail: jeehpsousa@gmail.com.

<sup>4</sup> Docente de Ciências e Biologia na Escola Estadual Iracema Rodrigues e Preceptor do programa Residência Pedagógica no IFSULDEMINAS – *Campus* Machado. E-mail: matpr06@hotmail.com.

<sup>5</sup> Docente e coordenadora do programa Residência Pedagógica no IFSULDEMINAS – *Campus* Machado. E-mail: [fabilucio@gmail.com](mailto:fabilucio@gmail.com).

sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade.

Entretanto, Girard (1908) esclarece a ideia da relação do jogo educativo como um meio de instrução para o ensino, apontando que quando uma criança brinca, ela expressa todos os sentidos capazes de aprender de forma espontânea e divertida. Os jogos educativos com finalidades pedagógicas promovem situações de ensino e de aprendizagem favorecendo a construção do conhecimento.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas promovem situações de ensino e de aprendizagem favorecendo a construção do conhecimento, entretanto, Girard (1908) esclarece a ideia da relação do jogo educativo como um meio de instrução para o ensino, apontando que quando uma criança brinca, ela expressa todos os sentidos capazes de aprender de forma espontânea e divertida.

Os jogos na educação são contemplados no Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI), como uma função importante para a prática pedagógica agindo como um recurso didático, favorecendo o processo de desenvolvimento, de ensino e de aprendizagem.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), referentes ao ensino fundamental, os jogos são apontados como uma ferramenta para o desenvolvimento como um todo, sendo citados em cadernos separados por matérias mediante a articulação entre o conhecimento e o imaginário, podendo ser desenvolvido o autoconhecimento. Também, os jogos em grupo representam uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança bem como um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico (BRASIL, 2000).

## **3. MATERIAL E MÉTODOS**

O presente trabalho foi realizado pelos residentes de licenciatura em ciências biológicas em uma escola Estadual do município de Machado MG, ministrado para os estudantes do 8º ano do ensino fundamental. O jogo foi realizado com o intermédio do professor de ciências, uma vez que o conteúdo abrangido já havia sido abordado pelo mesmo, como por exemplo, pode-se citar os tipos de células suas partes e suas funções.

Os residentes dividiram a sala em dois grupos, onde o papel de cada era acertar as perguntas do Quiz feitas de acordo com a cor tirada no dado, apenas um integrante do grupo poderia responder a pergunta por vez. A cada acerto o grupo ganhava peças de acordo com a cor tirada no dado e a cada erro o grupo perdia uma peça que já havia ganhado. O jogo tem como objetivo acertar perguntas e ganhar peças até conseguir completar a montagem do quebra cabeça. O jogo constituiu uma estratégia para recapitulação e fechamento do conteúdo abordado.

#### **4. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Assim como observado por Miranda (2001) o jogo despertou interesse nos alunos, desenvolvendo a habilidade de trabalharem em equipe e assimilação do conteúdo trabalhados em sala de aula. A escola em questão apresenta aspectos tradicionais, portanto o jogo surgiu como uma novidade para os alunos, desencadeando um desenvolvimento produtivo e eficaz para a fixação do ensino aprendizagem.

#### **5. CONCLUSÕES**

Mediante a realização da atividade podemos concluir que a utilização de práticas pedagógicas envolvendo jogos didáticos é de suma importância para a fixação de conteúdo, trabalho em equipe e maior interesse dos alunos sobre a matéria.

#### **REFERÊNCIAS**

BRASIL. **Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais.** Rio de Janeiro: DP&A, 2000 v. 3 e 2.

CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta.** Rio de Janeiro: FAE. 1988.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A. **Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia.** In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, Anais..., Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

GIRARD, J. M. **Éducation de la petite enfance.** Paris: Librairie Armand Colin 1908.

MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender.** In: Ciência Hoje, v.28.