



A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO FORMA DE ENSINO E APRENDIZAGEM AOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO NOTURNO NA CIDADE DE MUZAMBINHO-MG

**Nádia B. PETUCCO¹; Larissa B. de SOUSA²; Amanda P. HONÓRIO³; Laís BARBOSA⁴; Karina N.
SANTOS⁵; Fabiana L. de OLIVEIRA⁶; Walbert J. R. dos SANTOS⁷**

RESUMO

O ensino de Biologia atualmente exige um tratamento didático que direcione a atenção e o envolvimento do aluno. Portanto este texto tem como objetivo apresentar algumas considerações a partir de práticas desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Campus Muzambinho, com alunos do ensino médio e EJA, na disciplina de Biologia, mais especificamente nos conteúdos relacionados com Zoologia. Com essa problemática fez-se o uso jogos que tinham como objetivo desenvolver uma forma diferenciada no tratamento dos conteúdos, sendo que o jogo em questão foi uma adaptação do jogo de tabuleiro conhecido como “Cara a cara” que é jogado em duplas e há a presença de um tabuleiro. Foi observado o interesse dos alunos, havendo uma competição e interação saudável entre eles, tendo assim uma troca de conhecimento. Desse modo o trabalho obteve um resultado satisfatório, principalmente na perspectiva de uma abordagem do ensino de biologia diferente do que comumente é feito.

Palavras-chave:

Jogos; Animais em Extinção; Bioindicador.

1. INTRODUÇÃO

A Partir do séc. XX onde iniciou-se o processo de escolarização, a população brasileira vem enfrentando vários problemas. Como a defasagem escolar, o analfabetismo funcional, a violência dentro da sala de aula, a falta de recursos, problemas estruturais dentro das escolas, a falta de formação dos professores, o desinteresse dos alunos e principalmente a falta de aulas diferenciadas na qual incentiva os alunos a quererem participar e aprender. Esses problemas vem fazendo com que a escola e as aulas cada dia mais se tornem mais desinteressante para os alunos.

A utilização de aulas diferenciadas como jogos, maquetes, teatros, atividades em locais diferentes sem ser dentro da sala aula de aula, vem sendo uma ótima alternativa e tentativa de melhoramento do processo ensino e aprendizagem nas escolas brasileiras. Essas aulas diferenciadas

¹ IFSULDEMINAS- nadia_petucco@hotmail.com

² IFSULDEMINAS- larissabatista2002@hotmail.com

³ IFSULDEMINAS- amandanr97@gmail.com

⁴ IFSULDEMINAS- lais.barbosa@gmail.com

⁵ ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR SALATIEL DE ALMEIDA- karinanassar@gmail.com

⁶ IFSULDEMINAS- fabilucio@gmail.com

⁷ IFSULDEMINAS- walbert.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

ISSN 2319-0124

são uma alternativa de ensinar de uma forma lúdica e ao mesmo tempo trazer a atenção dos alunos para o assunto dado.

Desta forma, o seguinte texto tem como objetivo descrever uso de atividades lúdicas (jogos) e atividades práticas no ensino de Zoologia.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A educação brasileira apesar das diversas tentativas em busca da implementação de materiais para apoio didático ainda necessita de muita dedicação e esforço de todos os membros que estão envolvidos na escola para que os recursos utilizados sejam adaptados às condições e realidade dos alunos (SANTOS, 2010).

Segundo (LEGEY et al., 2012), a facilidade para compreensão de significados por alunos solicita que professores conheçam diversos recursos pedagógicos. Assim, tendo em vista à melhoria na relação ensino-aprendizagem, o jogo educativo se disponibiliza como uma ferramenta que permite organizar e inter-relacionar conhecimentos específicos.

A função dos jogos no ensino de ciências naturais deve-se dar de maneira semelhante ao dia a dia dos alunos, porém preferencialmente mais simples do que as situações que ele encontra normalmente. Para que atinjam seu máximo potencial, as atividades lúdicas não devem ser implementadas com única ferramenta de aprendizagem, mas como um recurso complementar ao ensino (FREITAS et al., 2011).

3. MATERIAL E MÉTODOS

O trabalho foi aplicado pelos integrantes do PIBID do projeto de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS- *Campus* Muzambinho. O jogo foi trabalhado com os alunos de uma turma de 1º ano do ensino médio e uma turma de 3ºEJA do período noturno da Escola Estadual Professor Salatiel de Almeida localizada na cidade de Muzambinho- MG, tendo 25 e 34 alunos em cada turma respectivamente.

Aproveitando os conteúdos trabalhado nas aulas teóricas, na qual o tema proposto pelo projeto é meio ambiente com enfoque em Zoologia, foi elaborado um jogo pelos discentes com objetivo de fixar o conteúdo e perceber possíveis lacunas de conhecimento que teriam ficado durante as aulas teóricas. O tema escolhido para elaboração do jogo foi bioindicadores e animais em extinção.



9ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS

6º Simpósio da Pós-Graduação

ISSN 2319-0124

O jogo foi uma adaptação do jogo de tabuleiro conhecido como “Cara a cara” que é jogado em duplas e há a presença de um tabuleiro. No jogo adaptado pelos integrantes do PIBID foi produzido 34 pares de cartas com folhas de sulfite onde continha em cada carta a foto de um bioindicador ou de um animal em extinção, seu nome popular e seu nome científico.

A sala foi dividida em dois grupos, no qual cada grupo recebeu 34 cartas, sendo as cartas dos dois grupos iguais; Cada grupo deveria deixar todas as suas cartas viradas para cima e escolher uma carta; Cada grupo deveria dar uma dica em relação ao animal presente na carta escolhida para o outro grupo; O grupo adversário deveria tentar acertar qual o animal escolhido pelo grupo adversário através das dicas. Para facilitar esse processo o grupo ia virando de cabeça para baixo todas as cartas que não se encaixavam na dica dada pelos adversários; Quando o grupo não conseguia aceitar passava a vez de dar a dica para o outro grupo, ou seja, para o que estava tentando adivinhar; O jogo seguia dessa mesma maneira até algum grupo conseguir adivinhar a carta do adversário ou até acabarem todas as cartas da mesa virada para cima de algum grupo.

No decorrer do jogo os discentes iam fazendo intervenções, esclarecendo as dúvidas dos alunos em relação ao jogo e ao assunto.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante as aulas com caráter mais tradicional foi observado que as duas turmas eram pouco participativas, tinham pouco (informações baseadas em programas de televisão) ou nenhum conhecimento sobre animais em extinção e bioindicadores.

Os grupos manifestaram criatividade no momento de indicar características da carta (animal em extinção ou bioindicador) a ser adivinhada pelo adversário tornando a experiência mais divertida.

No decurso da aula houve comentários positivos dos próprios discentes relacionados ao jogo proposto. Além de ter sido perceptível o bom andamento desta aula de 45 minutos, por nós alunos-mestres.

As duas turmas obtiveram bons resultados com diversos acertos em cada rodada realizada e sempre estavam empatadas, acirradas a decidir a vitória de um grupo por uma última jogada.

O trabalho em cada grupo foi bastante colaborativo entre os integrantes, mesmo que a divisão de duas equipes nas turmas despertaram rivalidade e competição.



Visando uma educação problematizadora e na qual se valoriza uma boa relação professor-aluno foi de fundamental importância aplicar uma atividade lúdica e educativa, na qual, a interação entre os próprios alunos foi desenvolvida e do professor para com a turma também.

5. CONCLUSÕES

Em sala de aula é importante explorar diversos recursos para garantir algum resultado efetivo no processo de ensino-aprendizagem. Visto que a realização de atividades alternativas, aquelas que fogem das aulas expositivas-dialogadas, tornam a aula dinâmica, despertam curiosidade e interesse nos alunos, o que acarreta um resultado positivo no desenvolvimento e construção do conhecimento dos assuntos abordados.

Foi possível confirmar a eficácia da utilização de recursos, tais como o jogo aplicado neste caso, para enriquecer a aula de Biologia. Portanto, com este trabalho evidenciou-se que a realização de jogos (metodologias alternativas de ensino) cumpriu seu papel fundamental como material didático e que aulas tradicionais devem ser repensadas pelos professores.

REFERÊNCIAS

LEGEY, A. P. et al. **DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA: UM OLHAR VOLTADO À FORMAÇÃO DE FUTUTOS DOCENTES DE CIÊNCIAS**. Alexandria Revista de Educação em Ciência e Tecnologia, Santa Catarina, v. 5, n. 3, p.49-82, nov. 2012.

LIMA, R. de F. et al. **USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE BOTÂNICA**. In: X CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 10. 2011, Curitiba. Anais. Curitiba: Educere, 2011. p. 12810 - 12815.

SANTOS, A. B. **A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE ZOOLOGIA**. Revista Electrónica de Investigación En Educación En Ciencias, Ciudad Autónoma de Buenos Aires República Argentina, v. 5, n. 2, p.27-31, ago. 2010.