

USO DE JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE ZOOLOGIA EM CURSO SUPERIOR

Rafaela F. D. BRUZADELLI¹; **Fernando L. M. ROCHA²**; **Bruna E. P. MARCOLINO³**; **Bruno D. S. ELIAS⁴**; **Ivelize C. T. NASCIMENTO⁵**.

RESUMO

O uso de metodologias diversificadas pode ser a melhor alternativa para a melhoria do ensino de Zoologia na graduação de Ciências Biológicas, sendo além de lúdico, muito educativo, auxiliando a fixar o conteúdo aprendido em sala de aula. Para isso, foi criado um jogo de tabuleiro, de perguntas e respostas, e aplicado em uma turma de Zoologia de Invertebrados do Instituto Federal do Sul de Minas Gerais, *campus* Muzambinho. O jogo contém 65 perguntas, divididas em três categorias: Múltipla Escolha, Verdadeiro ou Falso e Aberta. Foi criado com materiais de baixo custo, visando ser uma forma acessível a todos docentes. Os resultados foram extremamente satisfatórios, todos os alunos mostraram interesse e participaram da realização. Poucas perguntas foram respondidas de forma errada, e com a explicação da resposta certa, os alunos puderam fixar o conteúdo. Ao final do jogo, repetimos as perguntas erradas e todos souberam responder corretamente.

Palavras-chave: Jogo pedagógico; Invertebrados; Vertebrados.

1. INTRODUÇÃO

Um professor com boa didática sempre procura aperfeiçoar suas aulas com o uso de imagens, vídeos, aulas práticas e jogos lúdicos. Segundo Fortuna (2003), enquanto joga, o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por um longo tempo em uma atividade. Dessa forma, o aluno consegue visualizar de uma maneira diferente e compreende melhor o conteúdo passado.

O uso de materiais didáticos vem sendo um recurso muito usado pelos professores recém-formados, como uma forma de deixar a aula mais dinâmica e compreensiva para os alunos, e isso pode ser usado não somente para níveis básicos, como também no ensino superior. Outra importante vantagem no uso de atividades lúdicas é que o aluno se sente mais motivado a participar da aula espontaneamente, até mesmo um aluno mais tímido tem a chance de interagir mais facilmente.

¹Graduanda em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: rafaelabruzadelli@gmail.com.

²Graduando em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: ferluiz450@gmail.com.

³Graduanda em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: brunaellys@outlook.com.

⁴Graduando em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: brunodalbelo@gmail.com.

⁵Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: itannure@uol.com.br.

A simples implementação do jogo didático não garante a aprendizagem (PEDROSO, 2009), o professor precisa auxiliar neste processo. Segundo Da Silva e Victor (2016), é de suma importância que o professor saiba utilizá-lo, saiba incorporá-lo em sua prática cotidiana, de acordo com as condições estruturais de sua escola e as necessidades de seus alunos. Por isso, a matéria trabalhada no jogo aqui apresentado já foi explicada em aulas anteriores pelo docente.

Para os jogos atingirem seu real potencial didático como recurso na sala de aula da Educação Básica, especialmente, nas disciplinas das Ciências Naturais, não deve ser apenas “lúdico”, mas também “educativo” (PEDROSO, 2009). Pensando nisso, este trabalho objetiva-se avaliar a eficácia do uso de material didático em forma de jogo de tabuleiro em um período do curso de Ciências Biológicas, com base em fixar o conteúdo e ser usado também como meio de revisão para a avaliação.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Para a confecção do jogo de tabuleiro foi utilizado um isopor, papel tipo cartolina, papel crepom e folha EVA. Foi desenhado um “percurso” contendo casas numeradas de 1 a 50, onde cada casa corresponde a uma pergunta. Há um conjunto de regras que acompanha o material, explicando como será aplicado o jogo.

No total são 65 perguntas, divididas em 15 de verdadeiro ou falso, 20 de múltipla escolha e 30 abertas. Cada categoria vale pontos que determinará quantas casas o aluno andará para frente se acertar. As questões de verdadeiro ou falso valem um ponto, às de múltipla escolha valem dois pontos, e por fim as questões abertas valem três pontos. Se o aluno errar, anda o mesmo número de casas para trás no tabuleiro.

A turma foi dividida em duas equipes de igual número e tiraram no “Par ou Ímpar” qual equipe começará o jogo. O número de casas a serem andadas foi definido com o uso de um dado numérico. Cada aluno respondeu a uma pergunta, assim houve repetição somente depois que todos da equipe responderam. Dessa forma, mesmo competindo, todos os alunos conseguiram absorver e revisar o conteúdo da matéria de Zoologia de Invertebrados.

Quando a resposta foi incorreta, explicamos a resposta certa e no final do jogo repetimos todas as perguntas erradas para saber se o conteúdo foi absorvido.

O jogo foi realizado em uma turma de Ciências Biológicas do Instituto Federal do Sul de Minas Gerais, campus Muzambinho, sendo do segundo período, onde estão cursando a matéria de Zoologia de Invertebrados I.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Revisando a literatura, percebemos o quanto o uso de jogos, teatros e materiais didáticos facilitam a aprendizagem e ajudam a superar lacunas deixadas pelo ensino somente teórico. Também é uma forma fácil de fixar o conteúdo aprendido em aulas anteriores. Principalmente na disciplina de Zoologia de Invertebrados, que se apoia muitas vezes em memorização de características morfológicas, fisiológicas e comportamentais vistas, muitas vezes, apenas na forma de slides.

Durante o jogo, poucas perguntas foram respondidas de forma incorreta. Quando isso acontecia, os próprios alunos indagavam o motivo do erro e qual era a resposta correta. Assim, conseguiram aprender com os próprios erros. Houve uma união da turma, onde a maioria participou com bastante competitividade, disputando entre si. Quando acabaram as casas do tabuleiro, as equipes quiseram jogar novamente e assim foi feito mais duas vezes. Repetimos todas as perguntas que erraram e todos os alunos responderam corretamente, assim aprenderam e fixaram o conteúdo.

4. CONCLUSÕES

Durante a realização, os alunos demonstraram interesse e muita vontade de acertar as respostas para chegar ao fim do tabuleiro e ganhar o jogo. Quando erravam, logo perguntavam o motivo do erro, então explicamos e no final repetimos as perguntas e todos responderam corretamente. Com o jogo, os alunos conseguiram fixar não só o conteúdo passado anteriormente, como também curiosidades que trouxemos durante.

Para a criação de um material didático, o mais importante é a boa vontade, pois dá para se criar com materiais de baixo custo e de fácil acesso. Com isso conseguem transformar a vida de um aluno, melhorando seu aprendizado.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Laboratório de Zoologia do Instituto Federal do Sul de Minas Gerais, campus Muzambinho, à professora Ivelize, à professora Caroline e a todos os alunos que participaram e interagiram durante a realização da prática pedagógica.

REFERÊNCIAS

DA SILVA, K.C.N.R. & VICTER, E.F. O uso de materiais didáticos no processo de ensino-aprendizagem. Anais do Encontro Nacional de Educação Matemática, São Paulo, Brasil. 2016. Disponível em: <http://www.sbembrasil.org.br/enem2016/anais/pdf/7617_3455_ID.pdf>. Acesso em: 04 de abril de 2018.

FORTUNA, T. R. Jogo em aula. Revista do Professor, Porto Alegre, v.19, n.75, p.15-19, jul./set. 2003.

PEDROSO, C.V. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. Anais do IX Congresso Nacional de Educação. Curitiba, Brasil. 2009. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408.pdf>. Acesso em: 04 de abril de 2018.