

Eixo Temático ET-07-006 - Desenvolvimento de Estratégias Didáticas

JOGO DIDÁTICO: UMA ABORDAGEM LÚDICA NO ENSINO DE BOTÂNICA

Mayara Lopes de Freitas Lima¹, Willian Laureano da Silva¹, Otacílio Antunes Santana²

¹Discente de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco, E-mail: mayfreitas18@gmail.com.

²Docente do Departamento de Biofísica e Radiobiologia pela Universidade Federal de Pernambuco, E-mail: otaciliosantana@gmail.com.

RESUMO

Pretende-se discutir a utilização de um jogo didático em sala de aula com a temática Botânica. Essa união educação e ludicidade visa dar significado simbólico no que se refere a aprendizagem dos alunos. A pesquisa desenvolveu-se com estudantes do 2º. Ano do Ensino Médio da Escola Estadual Barros Carvalho, que por sua vez, possui duas turmas (A e B). Inicialmente foi levantado os conhecimentos prévios dos alunos e em seguida dividiram-se em seis grupos ambas as turmas. A ideia básica da pesquisa foi permitir que o aluno compreendesse o conteúdo sobre Botânica. Em relação aos dados da pesquisa da utilização do dominó vegetal após o desenvolvimento da atividade pedagógica, verificou-se um acerto superior a 90% na atividade realizada pelos discentes. Com isso, pode-se perceber uma melhoria na absorção do conteúdo principalmente no rendimento acadêmico com a atividade lúdica. Assim sendo, fica apontado que o lúdico é um instrumento pedagógico de grande importância na socialização entre os estudantes, no desenvolvimento da linguagem e na construção de um aprendizado mais cooperativo.

Palavras-chave: Estratégia didática; processo de ensino e aprendizagem; Construção do conhecimento.

INTRODUÇÃO

A estratégia didática adotada no presente projeto preconiza que os alunos participasse dessa atividade pedagógica, para desse modo, melhor descrever os grupos de plantas. Esse recurso didático visa potencializar a comunicação entre professor e aluno, conforme Krasilchik (2012, p. 66). Ela defende que a utilização deste jogo representa um recurso valioso e insubstituível para determinadas situações como, por exemplo, saber interligar as características das plantas. Mas, também esclarece que “o potencial do recurso não será totalmente aproveitado se os alunos forem mantidos apenas olhando passivamente (KRASILCHIK, 2012)”. O professor precisa estimular a atenção da turma. Assim, se os alunos são sujeitos do processo, isso poderá contribuir para terem uma postura ativa e uma aprendizagem significativa.

Diversos autores têm defendido a parceria Educação e Ludicidade. Isto pode ser verificado nos trabalhos, por exemplo, de Lima; Virões (2016), Campos et al. (2003) e Melo et al. (2017). Todos esses autores apontam para a importância da ludicidade, do brincar, do jogar na Educação. Desse modo, os educadores já não vêm nenhuma dificuldade em utilizar o lúdico em suas aulas como elemento provedor de ensino-aprendizagem.

Há algum tempo que a utilização de jogos como estratégia didática consitui-se numa importante ferramenta educacional capaz de auxiliar o trabalho pedagógico em todos os níveis de ensino e nas diversas áreas do conhecimento, tanto em sala de aula, como em atividades extraclasse. Considerando-se o ensino-aprendizagem de Ciências Biológicas, Valadares e Rezende (2009, p. 10) defendem que “propostas lúdicas como jogos são importantes ferramentas para o ensino de conceitos de Botânica”.

Deve-se destacar que, graças à utilização do lúdico nas últimas décadas, o ensino contemporâneo tem abandonado aquele aspecto sisudo e tem aberto possibilidade para que a adoção do lúdico funcione como um instrumento provedor do processo ensino-aprendizagem.

Nos últimos anos, o uso de jogos didáticos recurso no ensino-aprendizagem de Ciências e Biologia tem sido objeto de estudo e investigação de diversos estudiosos (JORGE et al., 2009, PEDROSO, 2009).

A ludicidade pode também estar associada ao método de avaliação. Há diversas formas de realizar o *feedback* com os alunos, no entanto, fica a critério do professor qual verificação de aprendizagem caberia melhor para cada caso. Como ferramenta de aprendizagem, pode-se pensar em diversas atividades, mas em seguida, poder-se-ia utilizar, por exemplo, um jogo de dominó didático para avaliá-las. Desse modo, seria interessante esse processo, pois faria com que os discentes compreendessem melhor os conceitos e pudessem interligá-los através do lúdico (LIMA et al., 2017). Porém, para isso, os alunos precisam primeiramente estar cientes de como são construídos os conceitos e aceitar esse novo método. Além disso, o professor deve estar disposto a atrelar essa interligação para estimular a construção do conhecimento (SOUZA JUNIOR et al., 2017, p. 5).

Pretende-se discutir a utilização de um jogo didático em sala de aula com a temática Botânica. Essa união educação e ludicidade visa dar significado simbólico no que se refere a aprendizagem dos alunos.

Os objetivos foram i) Apresentar o jogo didático com a temática Botânica aos discentes e ii) Favorecer o ensino/aprendizagem com a utilização de estratégias didáticas.

METODOLOGIA

A pesquisa desenvolveu-se com estudantes do 2º. Ano do Ensino Médio de uma rede estadual de ensino, que por sua vez, possui duas turmas (A e B). Inicialmente foi levantado os conhecimentos prévios dos alunos e em seguida dividiram-se em seis grupos ambas as turmas.

Dominó botânico é composto por 40 peças, constituído pelas principais características dos grupos: Briófitas, Pteridófitas, Gimnosperma e Angiosperma. Utilizou-se como material para a atividade metodológica os seguintes itens: papel A4, papel cartão, cartolina e cola para houvesse maior durabilidade.

Regras do jogo: As mesmas regras do jogo original, exceto em relação as peças que não sobram diferentemente do tradicional. Ao iniciar, o jogador começará a colocar a peça na mesa, seguida de outro jogo, até se encaixar as peças, caso erre, perderá a vez dando a vez ao outro jogador. O vencedor do jogo será quem relacionar todas as características.

Após a conclusão da discussão, houve um momento de exposição dialogada, na qual os alunos apresentaram as dúvidas e discutiram a experiência. No fechamento das atividades, houve a aplicação de uma Avaliação parcial, versando sobre o assunto. Nessa atividade, observou-se o resultado do aprendizado com a utilização da técnica prevista.

<p>BRIÓFITAS</p> 	<p>PTERIDÓFITAS</p> 	<p>GIMNOSPERMAS</p> 	<p>ANGIOSPERMAS</p> 
<p>Plantas que produzem raiz, caule, folha, flor, semente e fruto.</p>	<p>Fixam no solo por meio de <u>rizóides</u>, estruturas que se assemelham a raízes.</p>	<p>Foram as primeiras na escala evolutiva a possuírem vasos condutores de seiva.</p>	<p>São plantas terrestres que preferem viver em clima frio ou temperado.</p>
<p>BRIÓFITAS</p> 	<p>PTERIDÓFITAS</p> 	<p>GIMNOSPERMAS</p> 	<p>ANGIOSPERMAS</p> 
<p>Plantas que possuem raízes, caules, folhas e produzem sementes, mas não produzem flores nem frutos.</p>	<p>Não possuem raízes, caule e folhas.</p>	<p>São classificadas em monocotiledôneas e dicotiledôneas.</p>	<p>A maioria das espécies desse grupo vive nos trópicos principalmente em Florestas úmidas. Ex.: Samambaia</p>

Figura 1. Demonstração das peças com o assunto relacionado à Botânica. Fonte: Google.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ideia básica da pesquisa foi permitir que o aluno compreendesse o conteúdo sobre Botânica. Em relação aos dados da pesquisa da utilização do domínio vegetal após o desenvolvimento da atividade pedagógica, verificou-se um acerto superior a 90% na atividade realizada pelos discentes. Com isso, pode-se perceber uma melhoria na absorção do conteúdo principalmente no rendimento acadêmico com a atividade lúdica. Esse resultado demonstrou que os alunos passaram a dar mais atenção ao assunto estudado, pois o domínio deste incidia positivamente no seu desempenho no jogo didático. Desse modo, percebeu-se que o jogo como estratégia de aprendizagem favoreceu o processo de ensino-aprendizagem.

Os benefícios do jogo didático educativo foram os seguintes: i) Facilitou o processo de aprendizagem; ii) Compreensão dos conteúdos facilmente e iii) Estimulou o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Por outro lado, houve certa dificuldade no início, pois mesmo os grupos sendo pequenos, havia poucos alunos dispersos durante a atividade proposta. Apesar disso, houve um sucesso em relação em articular a teoria (techné) com essa estratégia didática como prática (práxis)

Outro aspecto resultante da pesquisa foi o fato dos estudantes declararem que se sentiram motivados com o aspecto lúdico desenvolvido. Todos foram favoráveis a que fossem utilizadas estratégias semelhantes no estudo de outros assuntos do conteúdo programático.

Verificou-se, portanto, a aceitação que os estudantes têm em relação ao aspecto lúdico da Educação. A aprendizagem olhada por esse viés tira aquele aspecto sisudo do ensino pragmático e torna a postura do aluno mais espontânea para o aprendizado.

Cumprir destacar ainda que a utilização do lúdico na aprendizagem tem se apoiado em diversos trabalhos recentes, como por exemplo, Lima e Virões (2016), Campos, Bortoloto e Felício (2003) e Melo, Ávila e Santos (2017). Além disso, através do jogo didático, o aluno desenvolve sociabilização (Vygotsky, 2007), constrói o conhecimento e resolve situações complexas. Trabalhando em grupo, os discentes também se tornam mais solidários e a aprendizagem se apresenta mais prazerosa.

CONCLUSÕES

Deve-se deixar claro que, como qualquer atividade inerente ao ser humano, o ato de brincar é aprendido pelo ser humano desde a mais tenra idade. Brincando sozinha ou em grupos a criança copia situações vividas pelos adultos e se condiciona para viver situações complexas que doravante irão se impor à sua formação.

Manipular e utilizar jogos e brinquedos possibilita aos discentes uma aprendizagem multidisciplinar das formas de ser e pensar da sociedade. Os jogos apresentam imagens que moldam o desenvolvimento cognitivo do aluno, desenvolvem suas habilidades motoras e auxiliam na formação sociocultural.

Assim sendo, fica apontado que o lúdico é um instrumento pedagógico de grande importância na socialização entre os estudantes, no desenvolvimento da linguagem e na construção de um aprendizado mais cooperativo.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos Núcleos de Ensino**, v. 47, p. 47-60, 2003.

JORGE, L. V.; GUEDES, A. G.; FONTOURA, T.-S.; PEREIRA, R. M. M. Biologia limitada: um jogo interativo para alunos do terceiro ano do ensino médio. Anais do VII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, 2 nov 2009, Florianópolis (SC).

KRASILCHIK, M. **Prática de Ensino de Biologia**. 4. ed. rev. e amp., 3. reimp. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012.

LIMA, I. L. F.; VIRÕES, M. B. A. R. A. O brincar na Educação infantil: um olhar sobre a prática docente. **Pedagogia UFMT**, n. 5, p. 114-127, 2016.

LIMA, M. L. F. et al. Bicicleta, ativismo e ambiente: teias interdisciplinares costuradas em sala de aula com mapa conceitual. Anais do Congresso Nordestino de Biólogos - Congrebio 2017, v. 7, 2017.

MELO, A. C. A.; ÁVILA, T. M.; SANTOS, D. M. C. Utilização de jogos didáticos no ensino de Ciências: um relato de caso. **Ciência Atual - Revista Científica Multidisciplinar das Faculdades São José**, v. 9, n. 1, 2017.

PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no ensino de Biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. Anais do IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE e III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia, Curitiba, 2009.

SOUZA JUNIOR, M. V. et al. Mapas conceituais no ensino de física como estratégia de avaliação. **Scientia Plena**, v. 13, 012723, 2017.

VALADARES, B. L. B.; REZENDE, R. O. “Na trilha do sangue”: o jogo dos grupos sanguíneos. **Genética na Escola**, v. 3 n. 3, p. 10-16, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.