



VI ENCONTRO REGIONAL SUL
DE ENSINO DE BIOLOGIA
(EREBIO-SUL)
XVI SEMANA ACADÊMICA DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

**OS JOGOS DIDÁTICOS COMO INSTRUMENTO PARA FAVORECER A
APRENDIZAGEM EM CIÊNCIAS**

Liliam Rosa Ferreira Silva (FAE- UFPEL)

Cláudia Escalante Medeiros(FAE- UFPEL)

Rita de Cássia Moren Cossio Rodrigues (FAE- UFPEL)

Eixo Temático: Ensino e Aprendizagem em Biologia e Ciências.

INTRODUÇÃO

O Ensino de Ciências tradicionalmente realizado de forma descritiva e fragmentada, baseado na memorização de informações, sem que exista uma reflexão sobre a aprendizagem dos educandos, tem sido alvo de críticas. As práticas monótonas e repetitivas, apoiadas essencialmente nos textos dos livros didáticos, diminuem consideravelmente o interesse dos alunos pelos conteúdos trabalhados. Para Krasilchik (1987, p. 52) “como resultado, o que poderia ser uma experiência intelectual estimulante passa a ser um processo doloroso que chega até a causar aversão”. Dessa maneira, as práticas pedagógicas precisam ser repensadas no sentido de tornar as aulas mais estimulantes e desafiadoras. Com isso, o uso de jogos didáticos torna-se uma estratégia de ensino pertinente e compatível como o objetivo de favorecer a aprendizagem em Ciências, tornando o processo de construção de conhecimento mais prazeroso. Além disso, o ato de jogar estimula a socialização do grupo e reflete positivamente na incorporação de atitudes e valores éticos. Para Piaget (1975), os jogos consistem em simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Já para Vygotsky (1979) os jogos influenciam o desenvolvimento da criança, é através dele que a criança aprende a agir; sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança. Além disso, o jogo proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Analisando as contribuições destes teóricos, entende-se que os jogos mantêm uma relação estreita com a construção do conhecimento e funcionam como elemento motivador no processo de ensino e aprendizagem. Isso conduz a ideia que o jogo configura-se como uma atividade de ensino significativa para as aulas, denotando a importância do aprofundamento teórico acerca de



VI ENCONTRO REGIONAL SUL DE ENSINO DE BIOLOGIA (EREBIO-SUL)

XVI SEMANA ACADÊMICA DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS



propostas que envolvam jogos e, ainda ampliando a importância das intervenções pedagógicas do professor no processo de ensinar e aprender. Neste contexto, o objetivo desta proposição é promover a aprendizagem de conceitos científicos através de atividades lúdicas baseadas no desenvolvimento de jogos didáticos.

METODOLOGIA

A atividade foi desenvolvida com uma turma do sétimo ano, composta por vinte e seis alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental José Otávio Gonçalves, localizada no município de Bagé/RS. Para concretização dos objetivos propostos, a opção metodológica escolhida foi pesquisa-ação, numa abordagem qualitativa, que de acordo com André (2008) pode ser entendida como:

Uma ação sistemática e controlada desenvolvida pelo próprio pesquisador a fim de proporcionar aos participantes um aprendizado de pesquisa com a própria realidade para conhecê-la melhor e poder vir a atuar mais eficazmente sobre ela, transformando-a (ANDRÉ, 2008, p.33).

Primeiramente, realizou-se o planejamento da atividade e a determinação dos conceitos correlatos aos conteúdos de Botânica que seriam explorados através de jogos didáticos. Conforme o interesse da turma, foram escolhidos os conceitos tipos de raízes e tipos de caules. A etapa seguinte constituiu-se na elaboração e confecção dos jogos didáticos. Para tanto, os alunos foram organizados em pequenos grupos onde deveriam consultar em diferentes fontes (livros didáticos, internet, revistas, etc.) informações e coletar gravuras sobre os conteúdos abordados na atividade. Em seguida, os grupos deveriam escolher entre três tipos de jogos, aquele que iria produzir: trilha, dominó ou jogo da memória. A opção por estes jogos, se deu por considerá-los simples e fáceis de confeccionar em poucas aulas e, principalmente, pelo fato de serem utilizados materiais alternativos e de baixo custo, disponíveis na própria escola.

O trabalho proposto foi desenvolvido em seis horas aulas - uma aula para o planejamento e escolha do conteúdo específico a ser estudado, duas aulas para a confecção dos jogos, duas aulas para aplicação e socialização, e uma aula para autoavaliação individual, onde os alunos puderam expressar as suas impressões sobre a tarefa realizada.



VI ENCONTRO REGIONAL SUL DE ENSINO DE BIOLOGIA (EREBIO-SUL)

XVI SEMANA ACADÊMICA DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS



RESULTADOS

A análise qualitativa dos resultados foi realizada através da observação participante feita pela professora, visando acompanhar sistematicamente o desenvolvimento do trabalho. A função docente nesse caso consistiu em mediar a apropriação dos conhecimentos científicos por meio da atividade lúdica. Realizou-se também, uma dinâmica de autoavaliação, em que a alunos tiveram oportunidade de expressar suas opiniões sobre as situações de aprendizagem que vivenciaram com a utilização dos jogos didáticos. De modo geral, a turma considerou importante aprender os conteúdos de Ciências brincando e interagindo com os colegas. Os alunos demonstravam grande agitação diante da ideia de participar de uma atividade diferente do padrão convencional da aula teórico-expositiva. Além dos aspectos positivos, que foram muitos, também foram apontados alguns aspectos negativos entre os quais, destacam-se a falta de recursos materiais para confecção de outros jogos. A partir dos resultados obtidos pode-se afirmar que a introdução de jogos didáticos como estratégia metodológica para favorecer a aprendizagem em Ciências é relevante, pois torna as aulas um momento de construção de conhecimento através da curiosidade e da descoberta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fundamental, inserir os aprendentes em atividades que permitam um caminho que vai da imaginação à abstração, por meio de processos de levantamento de hipóteses e testagem de novas conjecturas, reflexão, análise e síntese de estratégias diversificadas de resolução de problemas em jogos educativos. Nessa perspectiva, compreende-se que o jogo desencadeia a construção de novos conceitos ou ideias de forma prazerosa e desafiadora. Por fim, a apropriação destes pressupostos na prática pedagógica poderá contribuir para o entendimento do processo de construção de significados, constituindo uma alternativa para a superação de práticas que superdimensionam o Ensino de Ciências, tornando-o, meramente transmissivo e memorístico. É iminente a necessidade da substituição deste modelo tradicional por um mais estimulador e significativo que desenvolva a capacidade de reflexão e autonomia. Desta forma percebe-se que este trabalho atingiu o objetivo, pois promoveu a construção e apropriação de conceitos básicos de Botânica, através de uma atividade



VI ENCONTRO REGIONAL SUL DE ENSINO DE BIOLOGIA (EREBIO-SUL)

XVI SEMANA ACADÊMICA DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS



prazerosa e instigante, proporcionando aos sujeitos envolverem-se ativamente no processo de ensino aprendizagem, sendo protagonista de sua história.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marli Elisa de Afonso. **Etnografia da prática escolar**. Campinas: Papirus, 2008.

KRASILCHIK, M. **O Professor e o currículo das Ciências**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1987.

PIAGET, J. **O desenvolvimento do pensamento**. Equilibração das estruturas cognitivas. Lisboa: Dom Quixote, 1975.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Antídoto, 1979.