JOGO DIDÁTICO – "MEMÓRIA ANIMAL"

Murilo Moreira de Souza (Acadêmico de Ciências Biológicas da UFGD)

Meire Satie Yoshimoto (Acadêmica de Ciências Biológicas da UFGD)

Poliana Soares Miranda (Acadêmica de Ciências Biológicas da UFGD)

Joseana Stecca Farezim Knapp (Docente FCBA - UFGD)

Introdução

Atualmente vivenciamos uma completa desmotivação por meio de alunos e professores dentro da sala de aula. A educação possui papel fundamental tanto no desenvolvimento de pessoas como de sociedades. Nossas escolas participam ativamente do processo que nossa sociedade vem atravessando nos últimos anos, onde grandes avanços no campo científico e tecnológico fazem parte da realidade de cada indivíduo.

O educador deve estar preparado e atualizado para poder observar e respeitar a faixa etária de seus alunos, proporcionando-lhes oportunidades conforme seu desenvolvimento e interesse, colaborando para o desenvolvimento integral do indivíduo com os recursos que lhes são oferecidos.

No ensino de Ciências Biológicas vários autores e professores vêm buscando desumanizar a forma em que os animais e plantas são tratados nos livros pedagógicos e dentro da sala de aula. A interpretação errônea de ideias, eventos, e ilustrações contidas nos livros didáticos ocasionam a construção de conhecimentos equivocados e não condizentes com os conhecimentos científicos (ALMEIDA E FALCAO, 2006). O aluno deve estar preparado e ser moldado dentro de parâmetros científicos, sem deixar de lado a forma tradicional de ensinar, com o auxilio de jogos, cantigas e brincadeiras. A educação deve propiciar aos estudantes uma compreensão científica e filosófica de sua realidade (VASCONCELLOS, 1993).

Para Fontana (1997 p. 54):

> O papel fundamental da escola é dar à criança oportunidades de agir sobre os objetos de conhecimentos: o professor não deve ser aquele que transmite conhecimentos á criança, mas sim um agente facilitador e desafiador de seus processos de elaboração; a criança é quem constrói o seu próprio conhecimento.

A criança deve ter seu espaço para descobrir o mundo e o professor tem uma atividade fundamental para guiar o aluno e proporcionar oportunidades para refletir e construir suas próprias conclusões sem deixar de lado o ensino científico. O brincar é a principal atividade da criança na vida, através do brincar ela aprende as habilidades para sobreviver no mundo que nasceu (MOYLES, 2002, p. 37).

Os jogos, ainda de acordo com as normativas dos PCNs (BRASIL, 2000), são apontados como estratégias pedagógicas importantes, pois favorece a introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe (GRANDO, 2001 apud CANTO e ZACARIAS, 2009), gerando diversas possibilidades de motivação para o aprendizado.

Segundo Moreira (2006), a aprendizagem significativa (AUSBEL 1963) ocorre quando novas ideias ou conceitos ancoram-se a conceitos relevantes já existentes na estrutura cognitiva do indivíduo, ou seja, quando ancoram-se a subsunções adequados. O processo de aprendizagem do aluno deve acontecer de forma prazerosa, desse modo a utilização de recursos como jogos, vídeos, aulas praticas possibilitam um interesse maior da parte do aluno e possibilita experiências fora do ambiente da sala de aula.

Este trabalho visa apresentar a produção e a importância de jogos como instrumentos na prática pedagógica do ensino de ciências.

Metodologia

O jogo denominado "Memória Animal" é um jogo de memória com perguntas e foi elaborado na disciplina de Prática de Ensino III na Universidade Federal da Grande Dourados no Curso de Ciências Biológicas, com o intuito de formar profissionais com aptidões na construção e aplicação de jogos didáticos em sala de aula, como uma das estratégias didáticas. O jogo foi um elaborado e apresentado para os acadêmicos que cursam a disciplina, posteriormente será aplicado na sala de aula para alunos de ensino fundamental e médio.

Iniciamos com uma busca sobre os jogos didáticos, em artigos e periódicos disponíveis on-line, já utilizadas e que tiveram êxito na sua aplicação. Optamos pelo jogo da memória, por ser um jogo simples de jogar e de fácil confecção, podendo ser confeccionado em casa ou em sala de aula com o uso de materiais reutilizáveis, mas fizemos algumas modificações e incorporamos uma nova forma de jogar. As modificações do jogo foram: utilização de imagens reais de animais e nomes científicos dos animais do cerrado. A incorporação da nova forma de jogar passou de apenas um jogo de memória padrão, seguindo o modelo de apenas observar e virar a peça para a utilização de perguntas sobre a alimentação, o modo de reprodução e o lugar onde habita cada animal exposto nas figuras. Com isso o aluno pode conhecer ou fixar conteúdos sobre o modo de vida desses animais, dando a possibilidade ao professor de utilizar desse jogo para instigar a importância desses animais no nosso bioma, levando em conta o processo de enculturação científica do aluno e conhecimento de animais da nossa biodiversidade. Outro ponto importante sobre os animais (imagens) tratados nesse jogo foi de utilizar alguns animais que estão ameaçados de extinção, dando outra oportunidade ao professor, ou mediador, de poder trabalhar educação ambiental e ecologia utilizando o jogo.

Para a confecção do jogo utilizamos: Papel cartão, papel plástico, tesoura, cola imagens de animais do cerrado, régua, uma caixa pequena. Elaboramos uma folha com 20 animais do cerrado com seu nome científico e popular, imprimimos e recortamos as figuras e colamos no papel cartão e plastificamos com plástico adesivo transparente para evitar a deterioração das peças com o tempo. Por fim elaboramos cartões contendo informações sobre a alimentação, reprodução e habitat de cada animal tratado nas peças do jogo. A elaboração do questionário partiu da premissa que os alunos já tenham um conhecimento prévio sobre os animais nas suas aulas de biologia desde as séries iniciais até o ensino médio.

O ato de jogar consiste em embaralhar as cartas e colocá-las na mesa ou no chão, com o auxilio de um professor ou mediador, e, a imagem deve estar virada para a posição contrária ao jogador, este (jogador) tem uma chance para virar a carta e achar o par dela. Se achar o par terá que responder uma questão sobre a ficha do animal encontrado, se não conseguir, a vez é do próximo e a peça será virada novamente no lugar onde estava e o mediador do jogo deverá responder a questão do jogo, pois quando a peça for virada novamente o aluno deverá

responder de forma correta, caso isso não acontece o mediador deve reforçar a resposta até o momento em que a peça será virada e a resposta for correta.

Resultados

O jogo foi apresentado para os acadêmicos da disciplina (Prática de Ensino III no Curso de Ciências Biológicas) como um teste piloto dando ênfase o porquê da escolha e como se fez a confecção do jogo. O jogo foi executado em sala de aula. Posteriormente na prática dos estágios supervisionados, o jogo será aplicado nas salas de aulas e com isso poderemos perceber a reação dos alunos com o jogo e a forma que será dada a aprendizagem dos conteúdos que estão impressos neste jogo.

Considerações finais

A elaboração do jogo teve o intuito de utilizar animais da nossa biodiversidade dando ênfase aos animais do bioma cerrado e possibilitar um processo de familiarização e conhecimento sobre esses animais e seu modo de vida.

Os jogos além de serem divertidos dando destaque ao lúdico, quando usados pedagogicamente, auxiliam os alunos na criação de novos conhecimentos, e possibilitam a interação entre os jogadores e/ou trabalho em equipe. Utilizados de forma adequada e com mediações por parte dos educadores podem tornar as aulas mais divertidas e prazerosas.

Diante do exposto defendemos a ideia de que os jogos merecem ter espaço na prática pedagógica dos professores, uma vez que seus benefícios são comprovados. Portanto, esperamos também que este trabalho sirva de auxílio e inspiração para os professores de Ciências que queiram tornar suas aulas mais divertidas, dinâmicas e prazerosas, uma vez que o jogo se torna um real elemento motivador e auxiliará no processo de ensino e aprendizagem de conhecimentos em Biologia, nas sub-áreas de Educação Ambiental, Ecologia e Comportamento Animal.

Referencias Bibliográficas

ABRANTES, P.; ALMEIDA, F, P. L. Criacionismo e darwinismo confrontam-se nos tribunais da razão e do direito. V. 24, p. 357-401. Porto Alegre: Episteme, 2006.

VASCONCELOS, S. D. A construção do conhecimento em sala de aula. São Paulo: Libertad, 1993.

FONTANA, Roseli. Psicologia e trabalho pedagógico. São Paulo, SP, Atual, 1997, p. 43 a 56.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BRASIL, Secretaria de Educação Média e Tecnológica l. Parâmetros curriculares nacionais. Ensino Médio: Parte I – Bases Legais. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Média e Tecnológica, 2000. 109 p.

MOREIRA, M.A. (2006). A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação em sala de aula. Brasília: Universidade de Brasília, 186 p.

Anexo I

Imagens que foram utilizadas na confecção das peças do jogo “Memória Animal”. Observar: utilização de imagens reais, nome popular e cientifico dos animas em cada peça.