

## A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO MÉTODO FACILITADOR DE APRENDIZAGEM

**Juliana Pacheco Ventura<sup>1</sup>, Sílvia Kátia de Souza Ramanhole<sup>2</sup>, Monique Moreira Moulin<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes) – Campus de Alegre / Ciências Biológicas, ES, Brasil, julianaventura07@gmail.com

<sup>2</sup>E.E.E.F.M. “Sirena Rezende Fonseca” / Professora Supervisora do PIBID, Celina – Alegre, ES, Brasil, silviasouza748@gmail.com

<sup>3</sup>Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes) – Campus de Alegre / Doutora. Professora, ES, Brasil, mmmoulin@ifes.edu.br

**Resumo** - O processo de assimilação e apropriação dos conteúdos de Ciências e Biologia é considerado por muitos alunos de diferentes níveis de ensino como algo muito complexo e de difícil absorção. Diante disso, faz-se necessário que o professor disponha de outros métodos que o auxiliem e que facilitem o entendimento do conteúdo por parte dos alunos. Acredita-se que a implementação de novas práticas educativas, dentre estas se destaca o emprego de estratégias de ensino diversificadas, podem ajudar na superação dos obstáculos e na reversão dos problemas que afligem a área da educação. Desta forma, objetivou-se com esta pesquisa avaliar a contribuição de um jogo didático na assimilação e apropriação do conteúdo ministrado na terceira série do ensino médio referente a Taxonomia e Sistemática na E.E.E.F.M. “Sirena Rezende Fonseca”.

**Palavras-chave:** Assimilação, conhecimentos, jogos didáticos.

**Área do Conhecimento:** Biológicas (INID).

### Introdução

O processo de assimilação e apropriação dos conteúdos de Ciências e Biologia é considerado por muitos alunos de diferentes níveis de ensino como algo muito complexo e de difícil absorção. Uma vez que “o excesso de um vocabulário técnico e engendrado em significados que não são recorrentes no cotidiano dos alunos dificulta o processo de ensino e aprendizagem dos principais conceitos da disciplina de Biologia” (LIPORINI, 2016, p.32). Diante disso, faz-se necessário que o professor disponha de outros métodos que o auxiliem e que facilitem o entendimento do conteúdo por parte dos alunos.

De acordo com Bortoloto, Campos e Felício (2003), os jogos didáticos se caracterizam como uma alternativa viável e interessante no preenchimento das diversas lacunas originadas no processo de transmissão-recepção de conhecimentos, uma vez que favorece a construção pelos alunos de seus próprios conhecimentos num trabalho em grupo, o compartilhamento de saberes prévios e ainda seu uso na construção de novos conhecimentos e mais elaborados.

Assim como Pedrosa (2009), acredita-se que a implementação de novas práticas educativas, dentre estas se destaca o emprego de estratégias de ensino diversificadas, podem ajudar na superação dos obstáculos e na reversão dos problemas que afligem a área da educação. Pois apesar de aulas dinâmicas e mais bem elaboradas requererem um trabalho maior por parte do docente, elas trazem consigo um retorno bem significativo, de qualidade e gratificante a partir do momento em que o professor se propõe a inovar em seu modo de ensinar, abrindo mão da “mesmice” das aulas rotineiras (FIALHO, 2008).

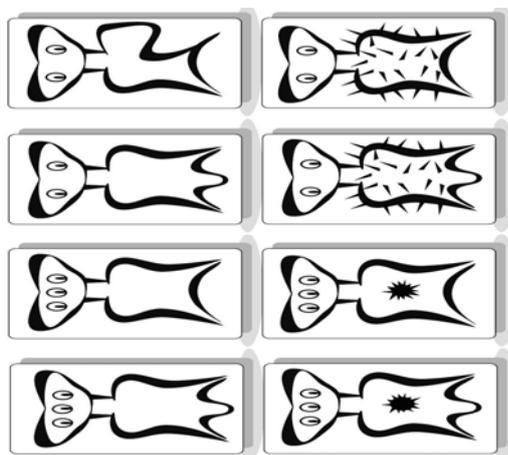
Desta forma, este trabalho objetivou apresentar aos alunos o princípio básico da taxonomia e sistemática, as quais são utilizadas para agrupar e classificar os seres vivos, por meio de um jogo didático no qual se pôs em prática a habilidade de observação e identificação de diferenças e semelhanças por parte dos alunos do terceiro ano do ensino médio da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio “Sirena Rezende Fonseca”, Celina – Alegre, ES.

## Metodologia

Este trabalho foi realizado na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio “Sirena Rezende Fonseca” situada no distrito de Celina, município de Alegre – ES, no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES) do subprojeto de Ciências Biológicas do Instituto Federal do Espírito Santo – *Campus* de Alegre. Participaram do jogo cerca de 20 alunos da terceira série do ensino médio, e este foi aplicado somente após a professora ter ministrado todo o conteúdo referente a Taxonomia e Sistemática.

Para iniciar o jogo, os alunos foram organizados em pequenos grupos e receberam o roteiro constando os procedimentos que deveriam ser seguidos juntamente com os cartões que continham figuras de criaturas (Figura 1) que os mesmos iriam classificar.

Figura 1: Cartão com criaturas



Fonte: acervo próprio.

O objetivo do jogo era que os alunos ao estudar as ilustrações das criaturas (extraterrestres), que hipoteticamente haviam sido teletransportadas de um novo mundo situado numa galáxia semelhante a que a Terra se encontra, pudessem criar um esquema de classificação observando cada organismo, de modo que conseguissem reconhecer as muitas formas de classificar, desenvolvendo assim habilidades de observação e identificação das semelhanças e diferenças entre os mais diversos seres vivos. Os grupos deveriam estudar cuidadosamente cada cartão, anotando em uma tabela características que assemelhavam e que distinguiam cada criatura, tais como presença ou ausência de pelos, olhos, antenas, entre outras.

Em seguida os alunos organizariam os cartões em grupos, se baseando nas similaridades e diferenças que pudessem ser observadas. Feito isso, pequenos cartazes seriam montados para a apresentação dos resultados para toda a turma, onde cada grupo deveria relatar quais os métodos por eles utilizados e porque os havia escolhido. Após, seria aplicado um questionário (Figura 2) com quatro questões abertas referentes ao jogo e ao conteúdo ministrado anteriormente pela professora, de maneira que fosse possível verificar a contribuição do jogo na aprendizagem. O uso do questionário com questões abertas foi escolhido pelo fato de este além de possibilitar que o informante responda livremente e utilizando linguagem própria, permite investigações mais profundas e precisas (MARCONI; LAKATOS, 2002).

Figura 2: Questionário aplicado

Verificação da aprendizagem –

- 1) O que é classificar?
- 2) Qual a importância da classificação dos seres vivos?
- 3) Quais critérios seu grupo utilizou para classificar os seres vivos da atividade?
- 4) Com base no que você aprendeu em sala de aula, responda quem é considerado o pai da Sistemática e quais seus métodos de classificação?

Fonte: acervo próprio.

## Resultados

Ao princípio os alunos demonstraram certa recusa em participar da atividade, possivelmente por considerarem de início a atividade muito simples. Porém após esta ser explicada detalhadamente, os mesmos rapidamente se agruparam e começaram a discutir os critérios que seriam levados em conta na realização da atividade (Figura 3).

No decorrer do jogo observou-se uma participação bem ativa por parte dos alunos que questionavam as questões em que não foi possível haver total compreensão e debatiam entre si os pontos que estariam sendo avaliados para que as criaturas pudessem ser classificadas de forma aceitável. Ao final do jogo todos os grupos apresentaram seus resultados para a turma, e desta maneira pode-se constatar que cada grupo se utilizou de diferentes estratégias para realizar a classificação, sendo montados até mesmo cladogramas que explicavam a origem dos organismos e até mesmo algumas mutações sofridas por eles (Figura 4).

Participaram do jogo de cerca vinte alunos da terceira série do ensino médio que responderam a um questionário com quatro questões abertas referentes ao conteúdo abordado na atividade. Na primeira questão que perguntava aos alunos o que era classificar, 10 alunos responderam que seria “Dar nome aos seres”, 7 que seria “Distribuir por classes”, 2 “identificar características dos seres vivos” e 1 respondeu dizendo que seria “Definir os seres vivos”.

Percebeu-se uma maior variedade de respostas na segunda questão que perguntava aos alunos qual seria a importância da classificação dos seres vivos. Desta obteve-se respostas como “Porque ao classificar fica mais fácil para diferenciar no meio ambiente”, “Diferenciação de cada espécie”, “Porque pela classificação que sabemos algumas informações dos seres vivos” e ainda “Diferenciar determinadas espécies”.

A terceira questão que perguntava quais critérios o grupo havia utilizado para classificar os seres vivos da atividade também rendeu respostas bem distintas umas das outras, tais como “Características semelhantes entre o ancestral e seus sucessores”, “Evolução com o passar do tempo”, “A aparência e a evolução dos seres”, “Características físicas” e até mesmo “Características semelhantes levando em conta as mutações genéticas”. Nesta questão três alunos a deixaram em branco e um respondeu apenas “Não sei”.

Quando perguntados na quarta questão sobre quem era considerado o pai da Sistemática e quais seus métodos de classificação, em unanimidade todos responderam que o pai da Sistemática seria “Lineu”, porém sobre seus métodos de classificação mais uma vez obteve-se respostas diferentes,

como “Agrupou características semelhantes”, “Relação de parentesco evolutivo” e “Considerava a espécie como ponto de partida para uma classificação”.

Figura 3: Discussão do jogo.



Fonte: acervo próprio.

Figura 4: Apresentação dos resultados.



Fonte: acervo próprio.

## Discussão

Fialho (2008) argumenta que jogos educativos com intuítos pedagógicos mostram sua relevância, pois proporcionam situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, de maneira que ao introduzir atividades lúdicas e prazerosas, o professor favorece o desenvolvimento da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora no aluno. Uma vez que ao jogar, o indivíduo se depara com o anseio de vencer que gera uma sensação agradável, haja vista que o ato de competir e seus desafios criam situações que acabam por mexer com os impulsos nervosos.

Maratori (2003, p.1) afirma que “o jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção de seu conhecimento com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições”. Assegura ainda que o jogo contribui na construção de novas descobertas por parte do aluno, além de desenvolver e enriquecer sua personalidade e simbolizar uma ferramenta pedagógica que induz o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (MARATORI, 2003).

Segundo Pedrosa (2009) outra importante vantagem na utilização de atividades lúdicas, é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente na aula. Soma-se a isso, o auxílio do caráter lúdico no aumento da cooperação, da socialização e das relações afetivas e, a possibilidade de empregar jogos didáticos, de forma que auxilie os alunos na construção do conhecimento em qualquer área.

## Conclusão

A utilização de jogos didáticos em sala de aula tem se mostrado algo de grande valor quando se refere ao auxílio na apropriação do conhecimento por parte do aluno. Baseando-se nas literaturas aqui utilizadas, pode-se afirmar que é fato comprovado que o uso de ferramentas didáticas, como jogos, fazem com que o momento de aprendizado seja algo prazeroso, surtindo assim maior efeito na assimilação e apropriação dos conteúdos. Fato este que pode ser corroborado com os resultados expressos nas respostas dos alunos no questionário aplicado após a atividade supracitada, onde os mesmos em sua maioria, ainda que se utilizando de palavras simples, responderam às questões de forma correta.

Por fim, mostra-se de fundamental relevância que o professor possa dispor sempre de metodologias de ensino que possibilitem aulas mais descontraídas e que favoreçam o momento do aprendizado, resgatando o interesse e o gosto dos alunos pelo aprender. Porém é importante



salientar que os jogos didáticos devem ser utilizados como meio de apoio, sendo úteis no reforço de conteúdos já estudados anteriormente e não como única fonte de transmissão de conhecimento.

### Referências

BORTOLOTO, T. M.; CAMPOS, L. M. L.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Cadernos dos Núcleos de Ensino**, São Paulo, p. 47-60, 2003. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>>. Acesso em: 31 de agosto 2016.

FIALHO, Neusa Nogueira. Os jogos didáticos como ferramenta de ensino. In: **VIII Congresso Nacional de Educação / III Congresso Ibero-Americano sobre Violência nas Escolas**, PUCPR. *Anais...* Curitiba: Champagnat, 2008.

LIPORINI, Thalita Quatrocchio. **O ensino de sistemática e taxonomia biológica no ensino médio da rede estadual no município de São Carlos – SP**. Bauru: Universidade Estadual Paulista, 2016.

MARATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Universidade Federal do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2003.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

PEDROSO, Carla Vargas. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: **IX Congresso Nacional de Educação / III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia**, PUCPR. *Anais...* Curitiba: Champagnat, 2009.