

## USO DO JOGO DIDÁTICO NO ESTUDO DO CICLO DE VIDA DOS SERES VIVOS

**Autores:** PEDRO HENRIQUE SANTOS FREITAS, LUCRÉCIA PEREIRA COUTINHO, JOSÉ MARIA MARTINS FERREIRA, FABIANA DA SILVA VIEIRA MATRANGOLO

### Introdução

O conhecimento sobre como a natureza se comporta e a vida se processa contribui para o aluno se posicionar com fundamentos acerca de questões bastante polêmicas e orientar suas ações de forma mais consciente. Os seres vivos nascem, desenvolvem-se, reproduzem-se, envelhecem e morrem. Essas diferentes fases da vida de um ser constituem o seu ciclo de vida. Esse ciclo tem duração variável de um tipo de ser vivo para outro (Brasil, 1997).

As feiras de ciências expõem materiais comunicativos que transmitem informações e conhecimento em tempo e espaço limitados tanto para profissionais da área como outras pessoas não especializadas. As feiras são muito populares e tem a finalidade de estimular o processo e o desenvolvimento do aluno ao longo do aprendizado (Brasil, 2006).

Um método de ensino e aprendizagem empregado de forma eficaz é o jogo pedagógico. Este surge como uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil compreensão ou para estimular habilidades. Para o professor, as atividades com jogos permitem identificar e diagnosticar os erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos (Grando, 2001). A atividade lúdica proporciona o interesse no aluno e faz com que ele fique mais mobilizado, atento, participativo, entusiasmado em sala de aula. Segundo Silveira (1998, p. 02), o jogo faz com que os alunos despertem em si uma sensação de competição e se mostrem mais esforçados e estimulados a aprender em busca da vitória.

Deste modo o presente trabalho teve como objetivo pesquisar, planejar, elaborar e construir de um jogo didático com tema biomas brasileiros (Amazônia, Cerrado, Caatinga, Mata Atlântica, Pantanal e Pampa), com foco no ciclo de vida dos seres vivos. E ainda, apresentar o produto na feira de ciências da escola.

### Metodologia

O relato de experiência trazido neste trabalho refere-se as atividades desenvolvidas em uma escola pública localizada na cidade de Montes Claros. Esse colégio tem uma parceria com o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à docência (PIBID), sendo os bolsistas licenciandos em Ciências Biológicas que buscam uma melhor formação docente. Além de ajudar nos processos de ensino – aprendizagem na escola parceira. Uma das ações propostas foi a realização da feira de ciências na escola. Os bolsistas participaram de forma ativa na orientação dos alunos, do ensino fundamental e médio, em reuniões semanais os grupos definiram o tema, construíram e executaram o projeto para a exposição na escola para a comunidade.

Os alunos do 6º e 8º ano do ensino fundamental da Escola Estadual Francisco Lopes da Silva junto com acadêmico do curso de Ciências Biológicas – Licenciatura da Universidade Estadual de Montes Claros realizaram uma pesquisa bibliográfica e pensaram em uma forma de construção de um jogo. Esse contendo informações dos seres vivos representando os biomas brasileiros (Amazônia, Cerrado, Caatinga, Mata Atlântica, Pantanal e Pampa), tema escolhido para realização do projeto para a feira de ciências. Os alunos propuseram então um jogo sobre o ciclo de vida dos seres vivos em forma de cartas embutidas dentro do tabuleiro. Elaboraram as cartas em papel com informações e curiosidades obtidas a partir da pesquisa bibliográfica que realizaram. Foi montado o tabuleiro em papelão com aberturas onde eram colocadas as cartas, como mostrado nas Fig. 1 e 2. Elaborou-se ainda as regras para o jogo.

### Resultados



A aplicabilidade do jogo foi avaliada no momento em que os alunos se propuseram a associar os conceitos a suas imagens corretamente, construindo etapa por etapa do ciclo de vida dos seres vivos. Os alunos identificaram as diferenças entre as espécies citadas no decorrer do jogo e os mesmos foram resolvendo operações matemática que apresentava no decorrer do jogo, fig. 2.

A postura apresentada pelos alunos durante a execução deste trabalho traz à tona a necessidade de uma profunda reflexão e compreensão das novas concepções de uma prática docente que integre verdadeiramente o aluno ao processo de ensino e aprendizagem. Verificando-se que elas favorecem a aquisição e retenção de conhecimentos, em clima de alegria, prazer e diversão, fig. 3.

Os alunos mostraram-se receptivos quando foram estimulados a uma metodologia de ensino diferenciada, através da proposta de criação do jogo didático. Nesta perspectiva, avaliar, modificar as ações educativas, ouvir os alunos e diversificar as metodologias de ensino, dentro das limitações e possibilidades são tarefas desafiadoras para os novos professores que acreditam em um ensino de qualidade para os indivíduos inseridos no contexto escolar.

Observou-se que os alunos necessitam de ferramentas pedagógicas mais eficientes, criativas e diferenciadas, os professores devem repensar seus métodos de ensino em uma perspectiva mais reflexiva, interdisciplinar e contextualizada. Entende-se que os jogos deveriam possuir um espaço e um tempo maior na prática pedagógica, nesse sentido pode-se verificar que os alunos demonstram um interesse maior na disciplina, participando ativamente das discussões e dos conteúdos envolvidos nos jogos.

O jogo didático é utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (Gomes et al, 2001). Em análise qualitativa através da observação da participação dos alunos pode-se perceber que a proposta pode ser uma estratégia complementar ao ensino que se mostrou eficaz. Como forma de auxiliar tanto os professores quanto os alunos, existem na atualidade inúmeras estratégias, dentre elas, os jogos didáticos estimulam os alunos a aprenderem de forma dinâmica, inovadora e desafiadora.

### *Considerações finais*

Diante dos resultados alcançados, podemos dizer que o jogo didático merece uma atenção maior por parte da escola, particularmente, dos professores, pois configura-se como estratégia, que pode ser acessível, e demonstra grandes possibilidades de contribuir no processo ensino - aprendizagem dos alunos.

Tendo em vista que, o uso de instrumentos didáticos como jogos ultrapassa a metodologia predominantemente conservadora e tradicional adotada pela maioria das escolas. Pois, tem-se a oportunidade de trabalhar de forma interdisciplinar vários aspectos do conhecimento científico e desenvolver habilidades variadas, neste caso, tanto durante o planejamento e construção do jogo como durante a exposição onde os jogadores podiam testar conhecimento ou adquiri-lo.

### **Agradecimentos**

Agradeço o programa Institucional de Bolsa de Iniciação à docência – PIBID pelo apoio institucional concedido para a realização do evento. Agradeço também todos os profissionais da Escola Estadual Francisco Lopes da Silva pelo constante auxílio.

### **Referências bibliográficas**



BRASIL, Ministério da Educação. **Programa Nacional de Apoio às Feiras de Ciências da Educação Básica**: Fenaceb. Brasília: MEC/SEB, p. 1-88, 2006b.

GRANDO, R. C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática**. Unicamp, 2001, Disponível em: <<http://www.revistas.uea.edu.br/>> Acessado em 03 de setembro de 2017.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. 1998. Dissertação (Pós-Graduação em Ciências da Computação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1998.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. In: EREBIO, 1 Rio de Janeiro, 2001. Acessado em 03 de setembro de 2017







Figura 1. Construção do jogo realizado pelos alunos do 6º e 8º ano.

Fonte: Elaborada pelo autor

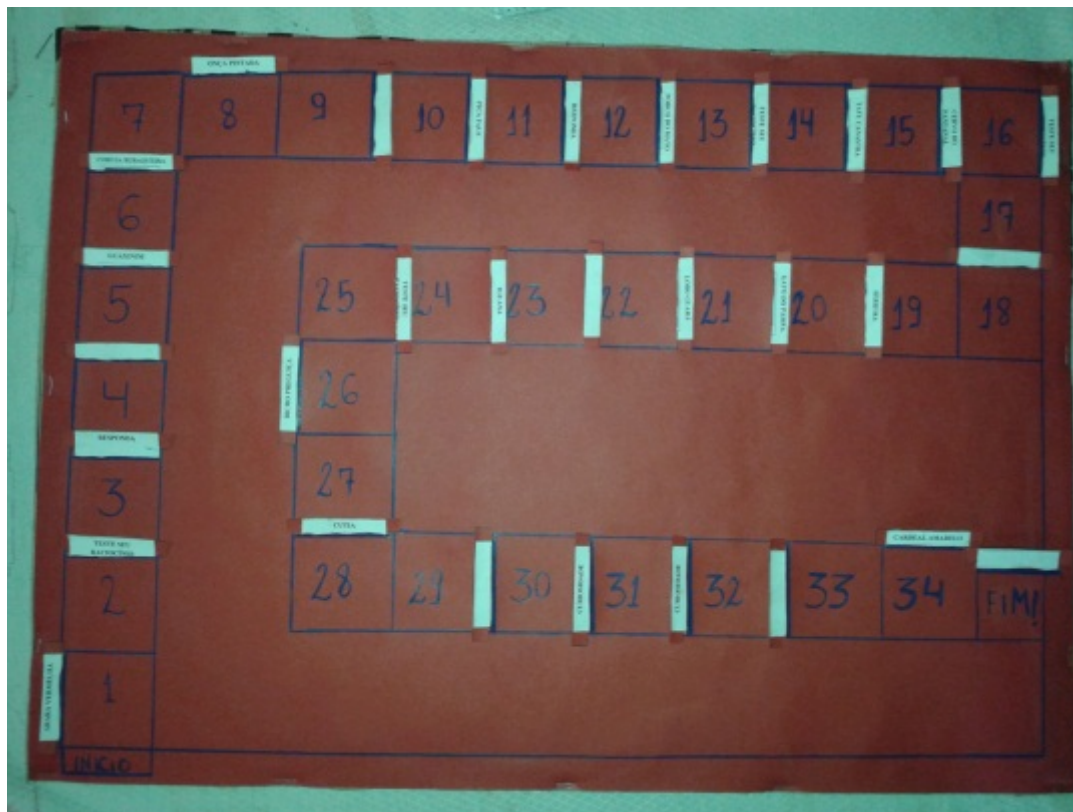


Figura 2: Tabuleiro com as cartas anexadas.

Fonte: Elaborada pelo autor



Figura 3: Postura dos alunos durante a execução do trabalho.

Fonte: Elaborada pelo autor