

JOGOS DIDÁTICOS: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA UNIDADE CURRICULAR BIOLOGIA NO IFTO – CAMPUS ARAGUATINS

Cristielly Silva Ferreira¹, Dayanna Carvalho R. Santos¹, Félkerson M. Ferreira¹, Gabriela França Patricio¹, Raismara da S. Ribeiro¹

¹Estudante do Curso Superior de Licenciatura em Ciências Biológicas– IFTO/Campus Araguatins. e-mail: <cris.federal@gmail.com, dayannacarvalho84@gmail.com, felkersomaiss@gmail.com, gabyfrp@live.com, raismara_ribeiro@hotmail.com >

Resumo: Este trabalho tem o objetivo de expor a atual conjuntura do Instituto Federal de Educação Ciências e Tecnologia do Tocantins – IFTO - Campus Araguatins em relação à utilização de jogos didáticos pelos professores de Biologia nas diferentes séries do Ensino Médio, além de relatar a importância que tal metodologia pode ter para os alunos. A pesquisa foi realizada no IFTO - Campus Araguatins, que está localizado no povoado Santa Tereza a 5 Km no município de Araguatins – TO. Esta pesquisa é do tipo quali-quantitativa, feita por meio de questionários contendo questões abertas e fechadas. De acordo com a análise dos dados apresentados compreende-se que a utilização de jogos didáticos ainda são métodos poucos utilizados pelos professores, pois nas turmas de 1º e 2º série são métodos de aprendizagem não utilizados pelos docentes. Porém, os discentes da 3º série tiveram professores que no final do conteúdo lhe aplicavam jogos didáticos como metodologia didática. Espera-se que por meio dos resultados obtidos nessa pesquisa, fique evidente a importância da inclusão dos jogos didáticos nas aulas de Biologia, por ser uma disciplina científica e complexa, esse recurso facilita a compreensão da sua linguagem científica, conceitos e processos.

Palavras-chave: educação, ensino de biologia, jogos, tecnologia

1 INTRODUÇÃO

Em salas de aula, para facilitar o ensino aos alunos, os professores podem fazer uso de várias metodologias. Metodologias essas que se dispõem a serem realizadas por um vasto tipo de recursos, tais como aula expositiva (sendo esta a mais simples e mais basal de todas), práticas de campo (ou aulas extraclasse), modelos didáticos, jogos didáticos e vários outros. Todos esses tipos de metodologia devem vir a sala de aula com o intuito de cativar a atenção dos alunos a buscar conhecer o assunto, proposto em sala, pela disciplina específica.

Os jogos didáticos ou jogos educativos, surgiram no século XVI com o objetivo de facilitar e auxiliar o ensino, visando motivar os alunos para a obtenção de conhecimentos e aquisição de informações através do lúdico. É utilizado para melhorar o desempenho e absorção dos conteúdos, sendo considerado uma atividade importante para ter liberdade, se responsabilizar pelos atos, ter autodisciplina, ter autonomia que são processos educativos importantes na educação (PEREIRA, 2013).

Os jogos didáticos são vistos como um recurso inovador, pois além de, no decorrer de sua execução, expor conhecimentos e também testar saberes dos alunos esses tipos de jogos, dinamizam a aula, tornando-a bem longe de ser enfadonha para os alunos, além de preencherem lacunas que se fazem no decorrer da transmissão de conhecimentos (CAMPOS et al., 2003).

Para Panosso et al. (2015) esses jogos didáticos fornecem ao aluno a capacidade de resolver e solucionar problemas; o controle do estímulo; e controle instrucional. Desta forma esse tipo de metodologia torna-se de extrema importância, pois motiva os alunos a buscar o conteúdo de forma dinamizada e até contextualizada.

Para o ensino da Biologia, vários profissionais desta área procuraram utilizar jogos didáticos e estes relatam que o aprendizado, extraído, torna-se diferenciado de forma positiva para os alunos (PANOSSO et al., 2015).

Portanto, com isto, este trabalho tem o objetivo de expor a atual conjuntura do Instituto Federal de Educação Ciências e Tecnologia do Tocantins – IFTO - *Campus* Araguatins em relação à utilização de jogos didáticos pelos professores de Biologia nas diferentes séries do Ensino Médio, além de relatar a importância que tal metodologia pode ter para os alunos.

2 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada com os discentes do ensino médio do IFTO - *Campus* Araguatins, que está localizado no povoado Santa Tereza a 5 Km no município de Araguatins – TO, possuindo o ensino médio integrado ao técnico em agropecuária e técnico em redes de computadores. Esta pesquisa é considerada conforme Lakatos e Marconi (2003) do tipo quali-quantitativa, pois se buscou quantificar os dados e qualifica-los, por meio de investigações de forma mais aprofundada.

Os questionários foram aplicados a 30 alunos do ensino médio da instituição supracitada, sendo entregue de forma dividida para 10 alunos do primeiro ano, 10 alunos do segundo ano e 10 alunos do terceiro ano do Ensino Médio. A identificação dos alunos para o questionário deu-se somente por nível de série, idade e sexo.

A pesquisa foi feita por meio de questionários, contendo cinco perguntas, sendo 3 perguntas abertas que foram: “*Diante dos conteúdos ministrados em sala de aula, você acredita que a aplicação de jogos didáticos lhe ajuda a compreender melhor os conteúdos? Justifique*”, “*Algum jogo didático se tornou enfadonho para você?*” e “*Seu(ua) professor(a) de Biologia obteve êxito em aplicar o(s) jogo(s) didático(s) de maneira eficiente? Justifique*”; e 2 perguntas fechadas que foram: “*Em suas aulas de Biologia é comum o professor aplicar jogo didático no fim de cada conteúdo?*” e “*Seus colegas de sala de aula são participativos nos jogos didáticos aplicados pelo(a) professor(a) em sala de aula?*”. O foco da pesquisa no ensino médio deu-se para saber da realidade das aulas na disciplina de Biologia.

Os resultados foram tabulados de acordo a opinião dos alunos sobre a importância dos jogos didáticos para seu aprendizado; frequência de aplicação e modo de aplicação desses jogos pelos professores; e participação de toda sala de aula durante a aplicação desse recurso metodológico.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O presente trabalho foi realizado com 30 alunos do IFTO – *Campus* Araguatins sendo que os estudantes do 1º ano eram 5 do Curso Técnico em Agropecuária e 5 do Curso de Rede de Computadores. No 2º ano foram 6 do Curso de Técnico em Agropecuária e 4 do Curso de Rede de Computadores. No de 3º ano foram 9 do Curso Técnico em Agropecuária e 1 do Curso de Rede de Computadores.

Ao ser questionados se a utilização de jogos didáticos ajuda a compreender melhor os conteúdos ministrados em sala de aula a maioria dos alunos do 1º ano respondeu que:

“Sim, pois deixa mais fixado na mente; Aulas mais divertidas; Aulas mais dinâmica e desperta o interesse dos alunos; aprende e não decora conteúdos; desperta o extinto competitivo e melhora o aprendizado; compreender o assunto de forma mais interativa; ajuda o aluno a pensar e raciocinar e assim aprender e não apenas decorar os conteúdos”.

Somente um discente transcreveu que depende do conteúdo a ser ministrado.

Os estudantes do 2º ano:

“Sim, discentes a fixar melhor o conteúdo sendo uma dinâmica que os alunos gosta e deixa as aulas menos chata; Gera uma interatividade muito melhor e ajuda na fixação do conteúdo; Sendo um estímulo há mais para os estudantes e uma forma divertida de aprender os conteúdos; Com os jogos didáticos as pessoas que tem dificuldade em aprender um conteúdo pode melhor compreender; Maneira diferente de passar o conteúdo sendo uma forma melhor de aprendizagem; Auxilia na fixação dos conteúdos e interação entre aluno e professor; Aumenta a interação entre os alunos”.

Um estudante respondeu que depende, pois muitas vezes é algo de suma importância, porém quando sai do controle apenas gera atraso.

Os discentes do 3º ano:

“Sim, pois há interação com o conteúdo e envolvendo o jogo melhora o aprendizado; é bem-vindo e tira da mesmice; Melhor absorção do conteúdo de maneira mais concisa; torna mais claro o conteúdo e divertido; nas áreas das biológicas e exatas são áreas de fácil entretenimento e assimilação; aprende de maneira divertida; Maior interatividade entre os alunos; Aulas mais divertidas”.

Apenas dois alunos ressaltaram que não, já que a utilização dos jogos didáticos “deixava as aulas chatas e davam sono”.

Conforme as respostas dos alunos acima pode-se observar a importância dos jogos didáticos em sala de aula para assimilação dos conteúdos propostos.

Comungando com Pereira (2013) que retrata que “o jogo pedagógico ou didático tem como objetivo proporcionar determinadas aprendizagens, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem”.

Na segunda questão foi perguntado aos alunos se era comum o professor aplicar jogos didáticos no fim de cada conteúdo. As respostas dos alunos do 1º, 2º e 3º ano foram organizadas na respectiva tabela 1.

Tabela 1 – Aplicação do Jogo Didático como recurso metodológico no final do conteúdo

Série	Sim	Não
1 ano	01	09
2 ano	00	10
3 ano	06	04

Fonte: Autor (2019)

Segundo a análise dos dados apresentados compreende-se que os jogos didáticos nas turmas de 1º e 2º são métodos de aprendizagem não utilizados pelos docentes para assimilação dos conteúdos. Ao contrário, do 3º ano que tiveram professores que no final do conteúdo lhe aplicavam jogos didáticos (60%). Dessa forma, Campos (2003, apud BATISTA; DIAS, 2012) nos delinea a questão que os jogos hoje ainda são pouco utilizados nas escolas, e seus benefícios ainda são desconhecidos por muitos professores.

Entretanto, Alves (2010:9, apud PEREIRA, 2013, p. 23) relata que o “jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico”.

Sendo assim, apenas uma pessoa ao perguntar se “a utilização do jogo tornou enfadonho a aula?” o mesmo disse que sim. Consequentemente, pode-se ligar esta resposta as supracitadas que deve ter sido por não haver a utilização de jogos didáticos para absorção do conteúdo. Visto, que apenas uma pessoa das 29 entrevistadas relatou que não, pois estimula o conhecimento e estima a curiosidade.

A quarta pergunta questionou os alunos se os seus professores de Biologia obtiveram êxito em aplicar os jogos didáticos de maneira eficiente e 19 dos 30 alunos responderam que não, porque o professor não utilizava jogos didáticos em sua metodologia, 3 alunos não responderam à pergunta e apenas 8 estudantes afirmaram que o professor conseguiu aplicar o jogo de forma eficiente e que os ajudou a aprender de uma maneira mais fácil o conteúdo, além de se divertirem no processo. Um aluno ressaltou que o professor era bastante dedicado em relação á explicação e a realização da atividade lúdica.

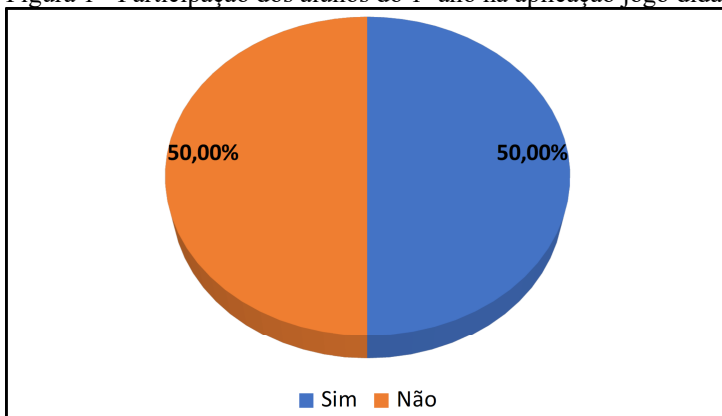
Segundo Pereira (2013):

“O educador tem uma ação fundamental na adaptação das regras, do espaço, dos materiais e dos objetivos do Jogo. Deve ser igualmente o educador a adaptar o jogo aos alunos que o vão realizar para que a atividade tenha uma previsão de sucesso.

Deve definir objetivos e pré-requisitos dos jogadores. Mas deve também resistir à tentação normativa, à penalização definitiva”.

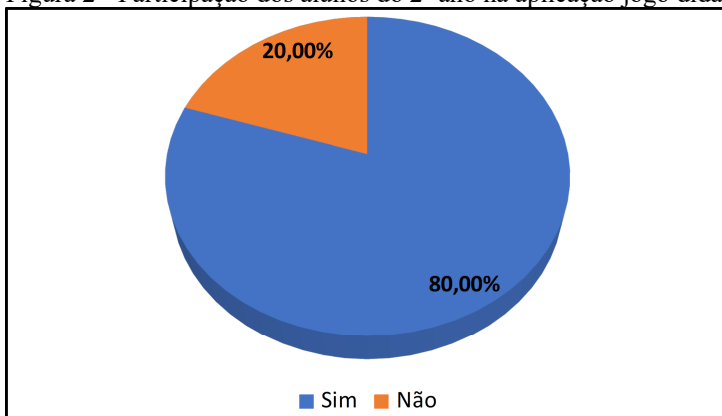
Já a quinta questão buscava saber se os colegas de sala de aula são participativos nos jogos didáticos, quando aplicados pelos professores. As respostas dos alunos do 1º, 2º e 3º ano estão expostas nas figuras 1, 2 e 3 respectivamente.

Figura 1 - Participação dos alunos do 1º ano na aplicação jogo didático



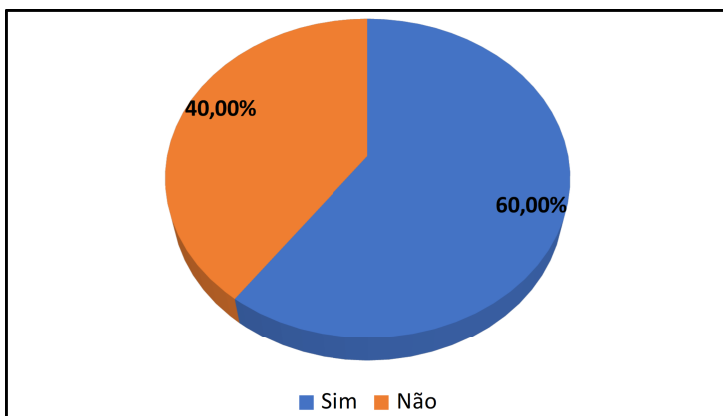
Fonte: autor (2019)

Figura 2 - Participação dos alunos do 2º ano na aplicação jogo didático



Fonte: autor (2019)

Figura 3 - Participação dos alunos do 3º ano na aplicação jogo didático



Fonte: autor (2019)

A cooperação dos alunos é crucial para que os alunos tenham um bom desempenho no processo de ensino aprendizagem, pois o jogo pleiteia de uma ativa participação dos alunos para construção do seu próprio conhecimento. De acordo com Pacagnam (2013), para que haja aprendizagem serão necessários o comprometimento e o envolvimento do educando na participação dos jogos. Com isso, Batista e Dias (2012) frisam que é importante ressaltar que os jogos educativos podem ser utilizados como instrumentos de apoio contribuindo para a aprendizagem, sendo uma ferramenta de ensino transformando numa disputa divertida para o caminho do aprender.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos dados, vê-se a importância da utilização de métodos alternativos como os jogos didáticos, para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Os alunos sentem-se mais participativos quando a aula é ministrada de uma forma mais dinâmica com o uso de ferramentas que facilitam a absorção e fixação do conteúdo, como os jogos didáticos.

De acordo com os dados apresentados na tabela 1, compreende-se que a utilização de jogos didáticos ainda são métodos poucos utilizados pelos professores, pois nas turmas de 1º e 2º série são métodos de aprendizagem não utilizados pelos docentes como recurso metodológico para assimilação dos conteúdos, ou seja, a maioria das aulas ainda seguem o padrão tradicional com o uso exclusivo da teoria, o professor como mediador do conhecimento tem o dever de procurar recursos pedagógicos que façam o aluno sentir-se motivado a aprender. Porém, os discentes da 3º série tiveram professores que no final do conteúdo lhe aplicavam jogos didáticos.

De modo geral, espera-se que por meio dos resultados obtidos nessa pesquisa, fique evidente a importância da inclusão dos jogos didáticos nas aulas de biologia, por ser uma disciplina científica e complexa, esse recurso facilita a compreensão da sua linguagem científica, conceitos e processos.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia. **O PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM ATRAVÉS DOS JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO FUNDAMENTAL.**

Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão, Presidente Prudente, 22 a 25 de outubro, 2012. Colloquium Humanarum, vol. 9, n. Especial, jul–dez, 2012.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, 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**, SP, p. 35-48, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**, 5 ed. ISBN 85-224-3397-6, São Paulo : Atlas 2003.

PACAGNAM, Lidiane. **O JOGO COMO ESTIMULAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**, MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO, MEDIANEIRA, 2013. Disponível em:
<http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4662/1/MD_EDUMTE_II_2012_10.pdf>.
Acessado em: 02 de fevereiro de 2019.

PANOSSO, Mariana Gomide; SOUZA, Silvia Regina de; HAYDU, Verônica Bender. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação analítico – comportamental. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, SP. Volume 19, numero 2, Maio/Agosto de 2015: 233-241.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. 2º Ciclo de Estudos em Ensino de História e Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e Secundário. Faculdade de Letras Universidade do Porto, 2013. Disponível em:
<<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>>. Acessado em: 02 de fevereiro de 2019.