

O USO DO JOGO DA TRILHA NO ENSINO DE BIOLOGIA

Kátia Paulino de Sousa¹, Rayara Matos Fontineles Guedes², Leandro Oliveira Campos², Welton Silva Lucena², Adailton Rodrigues Santos², Lucas Silva de Menezes²

¹Professora do IFTO- Campus Araguatins. e-mail: katiaps@ifto.edu.br

²Acadêmicos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas. e-mail: rayararosamatos@hotmail.com, leandro.campos@ifto.edu.br, lucasfederal5@hotmail.com, adailton.ro.bio@gmail.com

Resumo: São muitas as dificuldades enfrentadas pelos professores de biologia em ministrar a suas aulas devido à complexidade dos conteúdos e difícil assimilação de conceitos científicos. Mediante o uso dos jogos, vários objetivos podem ser alcançados, sendo uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento intelectual dos alunos, além disso, contribui para a socialização. Com objetivo de obter uma melhor aprendizagem e de forma mais dinâmica, foi realizada uma atividade prática com alunos do curso de licenciatura em Ciências Biológicas, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins Campus Araguatins. A atividade foi realizada por uma equipe de acadêmicos que organizaram o jogo, dividiram o restante da turma em grupos e aplicaram a atividade.

Palavras-chave: biologia, ensino, jogo

1. INTRODUÇÃO

Sabemos que existem muitas dificuldades em ministrar aulas de biologia no ensino médio e fundamental, devido à complexidade dos conteúdos e difícil assimilação de conceitos científicos. Os materiais didáticos são ferramentas fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem, e o jogo didático caracteriza-se como uma importante e viável alternativa para auxiliar em tais processos por favorecer a construção do conhecimento ao aluno.

Segundo Kishimoto (1996), o professor deve utilizar propostas pedagógicas e que possa adotar em suas aulas aquelas melhores para atuarem nos componentes da aprendizagem. Sendo assim o uso de jogos, torna-se uma proposta viável e importante, pois vai auxiliar o professor em sua prática, bem como ao aluno na assimilação dos conteúdos.

Segundo Pinto (2009), para a aplicação do jogo devemos ter objetivos bem delineados para que os alunos não percam o foco da aprendizagem. O jogo procura estimular a criação dos jogos didáticos por parte dos alunos e professores, pois estimula os alunos à participação e também mostra que são capazes de criar instrumentos para sua própria aprendizagem. O jogo tem que ser desafiador para que não se torne uma atividade monótona e perca a atenção dos alunos. Com isso o uso de jogos didáticos em ensino de ciências é uma estratégia de ensino eficaz, pois cria uma atmosfera de motivação que permite ao aluno participar ativamente do

processo ensino-aprendizagem. Jogar, é uma atividade presente nas diferentes sociedades humanas, permite que a criança ordene o mundo a sua volta, assimile experiências e informações e, sobretudo incorpore atitudes e valores.

Vicentino e Sant'Ana (2011), concluíram que os jogos são formas divertidas e criativas para serem utilizados como meios estimuladores, pois faz com que aprender torne-se algo divertido e interessante deixando de lado a monotonia das aulas corriqueiras do dia a dia. O mesmo pôde ser observado por Oliveira, Lima e Menezes (2009), onde o jogo fez com que os alunos tivessem maior desempenho e assimilam melhor os conteúdos desenvolvidos.

Com objetivo de comprovar a importância e eficiência dos jogos como ferramenta de aprendizagem, foi realizada uma atividade prática com alunos do curso de licenciatura em Ciências Biológicas, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins Campus Araguatins, onde procuramos observar o grau de interesse e o desempenho dos acadêmicos na atividade.

2. MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa foi realizada na turma do 7º período de biologia, na disciplina de Instrumentação para o ensino de meio ambiente e saúde. A proposta era utilizar jogos como metodologia alternativa para comprovar a eficácia da utilização dos jogos como forma eficiente da fixação do conteúdo.

O jogo é composto por 01 tabuleiro, 04 carrinhos, 01 dado, 40 perguntas referente ao meio ambiente e a saúde. O tabuleiro compõe uma trilha que possui 43 casas. O jogo foi confeccionado especificamente para se trabalhar o tema, com sua estética agradável, com imagem de árvores e pássaros. A atividade foi realizada por uma equipe de acadêmicos que organizaram o jogo, dividiram o restante da turma em grupos e aplicaram a atividade.. A proposta era fazer perguntas referentes a disciplina de biologia e logo que fosse acertada pelos participantes, eles seguiam em frente pela pista. (Figura 02).



Figura 2: a aceitação do jogo pelos acadêmicos.

DINÂMICA DO JOGO

Os alunos são divididos em 3 grupo de 7 pessoas, sendo quatro jogadores e um mediador com as perguntas. Ele tem como responsabilidade a leitura das cartas-perguntas, também terá o trabalho de avaliar se as respostas estão corretas.

A atividade proposta poderá ser desenvolvida com a participação de até 04 jogadores por partida, onde cada participante receberá 01 carrinho. No início do jogo, cada participante terá o direito de lançar o dado, o participante que obter o maior número no lançamento do dado terá o direito de começar o jogo, seguido dos demais participantes de forma decrescente, se ocorrer o empate os participantes terão a chance de lançar o dado novamente. Continua-se o jogo sempre com o lançamento do dado pelo jogador que indicará quantas casas o jogador irá avançar.

Ao jogar o dado, o jogador saberá quantas casas deve andar, e ao cair na casa com ponto de interrogação, o jogador terá a oportunidade de responder a uma pergunta, que será lida pelo mediador, essas perguntas estão relacionadas com assuntos do tema do jogo “NA TRILHA DO MEIO AMBIENTE E SAÚDE”, com o acerto o jogador terá o direito de andar a quantidade de casas que o tabuleiro indicar, esta quantidade de casas é variável, ao errar, terá que voltar casas de acordo com a instrução na casa.

Vence o jogo o primeiro participante que conseguir chegar ao final da trilha. O importante é que os jogadores obtenham conhecimento dos conteúdos abordado e tomem consciência da importância sobre se conhecer questões importantes sobre o meio ambiente e saúde.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo Andrade, (2006), Pesquisa descritiva são fatos descritos. Observado, registrado, analisado sem interferência do pesquisador. Portanto o trabalho realizado baseia-se na observação dos fatos tal como ocorre na realidade. Foi aplicado o jogo no IFTO – Campus Araguatins, na turma do 7º período de ciências biológicas, para uma turma de 28 alunos. Na observação da turma foi verificado que o jogo educativo de perguntas e respostas satisfaz o objetivo esperado pela desenvoltura do jogo. Este jogo foi analisado sem interferência pelos acadêmicos presentes e por nós o criador do jogo, onde determinou que esse trabalho é apropriado para ser realizado em sala de aula, pois traz dos alunos conhecimento sobre determinado conteúdo raciocínio lógico e entretenimento. Porém a desvantagem é que não dá para trabalhar em sala com turma muito lotada, pois este tipo de jogo não envolvem todos os alunos.

6. CONCLUSÕES

A proposta de inclusão de jogos didáticos como metodologia alternativa para o ensino de Biologia pode facilitar a compreensão dos alunos nos conteúdos estudados, e ainda, estimular suas competências e habilidades em resolverem questões do cotidiano escolar. A necessidade de trabalhar aulas práticas no ensino de Biologia é evidenciada em várias metodologias científicas, porém, o que ainda se observa nas escolas são metodologias arcaicas. Nesse contexto, podemos notar que existe uma dificuldade, tanto para o professor quanto para o aluno, pois as salas de aula atuais são bastante lotadas, e assim não permite que todos os alunos participem do jogo. Os alunos que participaram da aula dinâmica mostraram-se motivados e relataram a sua importância para a assimilação da matéria e do aprendizado, comprovando assim a teoria sobre a importância das atividades lúdicas. No entanto, é de fundamental importância que educadores sejam empenhados em inovar sua prática pedagógica para que cada vez mais conquistem e estimulem seus alunos a buscarem coisas novas para sua vida. Por fim, é válido dizer que momentos agradáveis em sala de aula valem muito para o ensino, pois com isso, o professor transforma a brincadeira em aprendizado.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos os acadêmicos, ao IFTO Campus Araguatins, que contribuíram para a realização desse trabalho.

REFERÊNCIAS

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. Rio de Janeiro, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo, 1996.

OLIVEIRA, S. N.; LIMA, A. C.; MENEZES, A. P. S. **A utilização dos jogos de trilha como instrumento Facilitador no ensino sobre o sistema genital humano, com alunos do 8º ano**. Disponível em: <<http://periodicos.uea.edu.br/index.php/arete/article/viewFile/320/332>>. Acesso em: 01/10/2015.

PINTO, L.T. **Uso de jogos didáticos no ensino de ciências no primeiro segmento do ensino fundamental da rede municipal pública de Duque de Caxias**.(2009).Disponível em: <http://www.ifrj.edu.br/webfm_send/3039>. Acesso em 16 de maio de 2015.

VICENTINO, S. L.; SANT'ANA, D. M. G. **A Divulgação Científica por meio de um jogo: trilha do Sistema Digestório**. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ArqMudi/article/viewFile/21066/11227>>. Acesso em: 01/10/2015.

APÊNDICE 1

QUESTIONÁRIO SOBRE A AVALIAÇÃO DOS ALUNOS QUANTO A APLICAÇÃO DO JOGO “NA TRILHA DO MEIO AMBIENTE E SAÚDE”

IDENTIFICAÇÃO

Nome:

Idade: Sexo:

- 1- O jogo, “NA TRILHA DO MEIO AMBIENTE E SAÚDE” funcionou como um instrumento de revisão e ampliação do conhecimento? () Sim. () Não. Justifique a sua resposta: _____
- 2- O jogo, “NA TRILHA DO MEIO AMBIENTE E SAÚDE” promoveu a interação entre você e os seus colegas de classe? () Sim. () Não. Justifique a sua resposta: _____
- 3- Você gostou do jogo? () Sim. () Não. Justifique a sua resposta: _____
- 4- Você sentiu dificuldade ao responder as perguntas do jogo? () Sim. () Não. Justifique a sua resposta: _____
- 5- O jogo, “NA TRILHA DO MEIO AMBIENTE E SAÚDE”, precisa de alterações? () Sim. () Não. Quais: _____
- 6- Alguma vez você fez uso de jogos didáticos no ensino de Biologia? () Sim. () Não.
- 7- O jogo, “NA TRILHA DO MEIO AMBIENTE E SAÚDE” promoveu a interação entre você e o professor da disciplina? () Sim. () Não. Justifique a sua resposta: _____
- 8- Você normalmente consegue colocar em prática o que aprendeu? () Sim. () Não. Justifique a sua resposta: _____
- 9- Em sua opinião qual dos objetivos abaixo que você considera mais importante no ensino de Biologia? (ESCOLHER APENAS UMA RESPOSTA)
 - () Adquirir conhecimentos.
 - () Compreender o método científico.
 - () Desenvolver a capacidade de pensar lógica e criticamente.
 - () Usar os conhecimentos para manter a saúde física e mental.
 - () Usar os conhecimentos para fazer opção profissional.
- 10- Como você avalia a utilização de jogos no ensino de biologia? () Sim. () Não. Justifique a sua resposta: _____