



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

TEMA: INOVAÇÃO DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: OS JOGOS COMO FERRAMENTAS DIDÁTICAS

INOVAÇÃO DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: OS JOGOS COMO FERRAMENTAS DIDÁTICAS

Bruno Hideki Tamaishi Watanabe¹

Júlia de Souza²

Marilene Marques³

Célia Weigert⁴

Renata Nunes Vasconcelos⁵

RESUMO

O presente trabalho busca relatar a elaboração, confecção e aplicação de um jogo, intitulado “Autódromo”, que objetiva revisar o conteúdo programático de formalística, cooperativa e reflexiva. Essa iniciativa partiu da observação da demanda dos alunos por práticas diferenciadas do modelo tradicional de ensino. O jogo se baseia na leitura de duas afirmativas onde os grupos buscam responder respectivamente as perguntas com verdadeiro ou falso, o grupo que mais pontuar vence o jogo. Pode-se observar que esse tipo de atividade desperta o interesse dos alunos, além de promover o diálogo, o trabalho coletivo e capacidade argumentativa dos mesmos em detrimento ao modelo mecanicista e tradicional abordado em nossas escolas. Esse trabalho foi realizado pelo Programa de Residência Pedagógica em parceria com a professora regente de biologia de uma escola estadual do município de Alfenas – MG e aplicado à duas turmas de 2º ano do ensino médio.

INTRODUÇÃO

Atualmente as práticas educativas são voltadas a memorização e reprodução dos conhecimentos sistematicamente produzidos. No ensino de ciências e biologia os termos técnicos e conceitos são de fundamental importância na compreensão da matéria, além da grande parcela dos conteúdos envolverem abstrações. Nesse contexto, o ensino tradicional se estabelece por meio de práticas pedagógicas tradicionais, que Freire (2005) denomina de educação “bancária”, onde os educandos se apresentam como depósitos de conhecimentos e os educadores depositores, estabelecendo, portanto, uma relação vertical entre os sujeitos do processo de ensino. Outra característica desse modelo de ensino é a passividade do aluno no processo de aprendizagem, onde lhe é suprimida sua capacidade (re) criativa, argumentativa e reflexiva, o que impede sua autonomia desde o seu desenvolvimento cognitivo ao social.

A partir desse contexto educativo, muitos autores apontam a necessidade do docente se apropriar de novas práticas pedagógicas que resultem no efetivo aprendizado dos alunos, promovendo o diálogo, a reflexão e a construção coletiva dos conhecimentos científicos.

¹Graduando em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alfenas – brunohideki17@gmail.com

²Graduanda em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alfenas – juju.desouza@hotmail.com

³Professora de Biologia da rede estadual de ensino – marimarx16@gamil.com

⁴Professora Doutora da Universidade Federal de Alfenas – celia.weigert@unifal-mg.edu.br

⁵Professora Doutora da Universidade Federal de Alfenas – renata.vasconcelos@unifal-mg.edu.br



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

Dessa forma, os jogos se apresentam como importantes ferramentas didático pedagógicas, que de forma lúdica, motivadora e divertida, objetiva a participação ativa dos educandos no seu desenvolvimento pessoal, social e cognitivo (LONGO, 2012). “A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico” (KISHIMOTO, 1996, p.37). Dialogando com as autoras citadas, Miranda (2001) nos apresenta os objetivos que podem ser alcançados a partir da utilização de jogos didáticos, tais como: o desenvolvimento cognitivo, afeição, socialização, motivação e criatividade.

A partir desses fundamentos, faz-se imprescindível investir na formação de futuros professores aptos a investirem em inovações didáticas para que sejam capazes de reformular o sistema de ensino estabelecido, com práticas voltadas para criatividade, inovação, participação ativa e metodologias diferenciadas de ensino, e que possam contribuir para o desenvolvimento de competências, valores e atitudes dos educandos para com a sociedade, estabelecendo, portanto, um novo paradigma de ensino.

METODOLOGIA

O jogo, intitulado de “Autódromo”, foi desenvolvido a partir do Programa Residência Pedagógica em parceria com a professora regente de biologia de uma escola estadual do município de Alfenas – MG aplicado em duas turmas de 2º ano do ensino médio.

A primeira etapa desse trabalho consistiu na elaboração do jogo, definição de seus objetivos e finalidades, método avaliativo e jogabilidade. O jogo, portanto, objetiva revisar o conteúdo bimestral de forma lúdica, coletiva e reflexiva.

Para confeccionar o jogo foram necessárias folhas de sulfite coloridas, impressas com as seguintes informações: verdadeira-verdadeira (VV), verdadeira-falsa (VF), falsa-falsa (FF) e falsa-verdadeira (FV) e foi elaborado 20 questões afirmativas sobre o conteúdo programático trabalhado em sala. Por se tratar de uma aula de revisão, o conteúdo programático tratado no jogo envolveu os grupos animais, tais como: cnidários, poríferos, platelmintos, nematelmintos e moluscos.

Para a realização da atividade, dividiu-se a sala em 4 grupos, com aproximadamente 6 alunos por grupo. Em seguida, foi lido duas afirmações por rodada na qual os grupos deveriam responder se as questões são corretas ou falsas. Chegando a uma conclusão coletiva, foi pedido para que levantem a plaquinha que correspondesse a resposta do grupo. Posteriormente, apresentou-se a resposta correta aos alunos.

Na lousa foi montado um quadro com as cores das equipes – respectivo as cores de suas plaquinhas - e enumerado as questões de 1 a 10, os grupos (amarelo, verde, rosa, azul) que acertaram pontuaram. Ao fim da atividade o grupo que mais pontuou vence.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Por meio do jogo foi possível observar o interesse que os alunos apresentam por esse tipo de atividade por associar o conhecimento científico ao lúdico.

Foi observadas discussões e hipóteses levantadas sobre as afirmativas expostas e a ratificação coletiva de uma resposta final. Durante esse processo dialógico, constatou-se o desenvolvimento analítico dos alunos a partir do momento no qual erravam uma questão ou deixavam passar despercebidas palavras essenciais na interpretação das questões, evitando, por conseguinte, repetir os mesmos erros.



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

A análise e reflexão em grupo permitiu a troca de conhecimentos e o desenvolvimento argumentativo dos mesmos. Além disso, esse tipo de atividade promoveu o respeito mútuo, visto que as opiniões, muitas das vezes, se divergiam. Somado ao respeito, a democracia se fez muito presente no decorrer da atividade, seja pela confirmação coletiva da resposta final ou pela integração das múltiplas opiniões.

CONCLUSÃO

No contexto escolar, as aulas de ciências e biologia são, muitas das vezes, abordadas de forma tradicional, mecanicista e reprodutivista. Diante disso, investir em práticas diferenciadas e inovadoras se tornam uma ferramenta interessante no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, despertando o interesse dos mesmos.

A utilização de jogos lúdicos permitiu com que os alunos dialogassem coletivamente objetivando o consenso em suas respostas, resultante da argumentação.

Cabe aqui ressaltar que os jogos devem ser muito bem planejados para que não se tornem apenas uma ferramenta recreativa e divertida, e sim, uma forma de transmitir o conhecimento científico aliado a diversão (PEDROSO, 2009).

REFERÊNCIAS

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, São Paulo, p. 35-48, 2003.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido.** 42. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

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

Longo, V. C. C. (2012). **Vamos jogar? Jogos como recursos didáticos no ensino de ciências e biologia.** *Textos FCC*, 35, 130-159.

MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender.** In: *Ciência Hoje*, v.28, 2001 p. 64-65.

PEDROSO, C. V. **Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático.** In: Congresso Nacional de Educação, vol. 9, p. 3182-3190, 2009.