

A RELEVÂNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA PARA AUXÍLIO DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE BIOLOGIA

Vanessa Fernandes Soares⁽¹⁾; Bruna Gomes Correia⁽²⁾; Quitéria Maria de Melo⁽³⁾; Chryslane Barbosa da Silva⁽⁴⁾; Kelly Barbosa da Silva⁽⁵⁾; Carla Karine Barbosa Pereira⁽⁶⁾.

⁽¹⁾Estudante; Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL); Arapiraca, Alagoas; email: vanessasoares430@hotmail.com; ⁽²⁾Graduada; Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL); Arapiraca, Alagoas; email: bruneca.ga@hotmail.com; ⁽³⁾Graduada; Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL); Arapiraca, Alagoas; email: Quitéria.mello@yohoo.com.br; ⁽⁴⁾Estudante; Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL); Arapiraca, Alagoas; email: chryslanebs@hotmail.com; ⁽⁵⁾Graduada; Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL); Arapiraca, Alagoas; email: kellybs6@hotmail.com; ⁽⁶⁾Doutoranda; Universidade Federal de Alagoas (UFAL); Maceió, Alagoas; email: carlakbp@gmail.com

Resumo: Atualmente os jogos didáticos têm sido utilizados como um recurso pedagógico que atua como auxiliador da fixação dos assuntos disciplinares de biologia, atuando como ferramenta útil para o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos ministrados no ensino médio e fundamental, pois se apresentam como alternativa que auxilia a construção do conhecimento dos alunos. O presente trabalho teve o intuito de fazer uma reflexão a cerca da utilização dos jogos didáticos no ensino de Biologia e sua importância para o processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa foi desenvolvida através de revisão bibliográfica em artigos indexados nos bancos de Dados do scielo, Google Acadêmico e Portal de Periódicos da Capes, acerca da importância dos jogos didáticos como material pedagógico que auxilia o ensino-aprendizagem dos conteúdos de biologia. Através de uma análise qualitativa acerca do assunto percebeu-se na literatura que a utilização dos jogos didáticos tem sido muito relevante e sua articulação no ensino de biologia tem demonstrado ser um recurso didático viável, para auxílio da aprendizagem do conteúdo em sala de forma descontraída, oportunizando maior desenvolvimento por parte dos alunos, e auxiliando os professores na articulação de suas aulas de forma dinâmica e divertida, afastando a visão de assuntos e aulas monótonas. Logo, através desta reflexão ficou evidente que atualmente é relevante para o meio educacional a introdução de mecanismos de ensino estimulantes em sala de aula, a fim de proporcionar um ensino-aprendizagem proveitoso tanto para o discente quanto para o docente.

Palavras-chave: Jogos Didáticos; Ensino, Biologia.

Abstract: Currently the educational games have been used as a teaching resource that acts as a helper of fixing the disciplinary matters of biology, acting as useful for the teaching and learning of content taught in primary and secondary teaching tool, they present themselves as alternative that assists the construction of students' knowledge. This work aimed to make a reflection about the use of educational games in teaching biology and its importance to the process of teaching and learning. The survey was developed through literature review articles indexed in the data banks of Cielo, Google and Academic Portal Capes, about the importance of educational games as educational material that helps the teaching and learning of biology content. Through a qualitative analysis on the subject was noticed in the literature that the use of educational games has been very relevant and its relationship to the teaching of biology has proven to be a viable teaching tool to aid learning content in a relaxed way room, providing opportunities for further development by the students, and assisting teachers in articulating their classes in a dynamic and fun way, away from the view of subjects and monotonous classes. Thus, through this reflection was evident that is currently relevant to the educational environment to introduce mechanisms stimulating teaching in the classroom in order to provide a useful teaching and learning for both the student and for the teacher.

Keywords: Didactic Games; Teaching; Biology.

Introdução

No decorrer dos anos muitas disciplinas do ensino médio tem sido trabalhadas de uma forma voltada para a memorização de conceitos que acabam por tornar a aula monótona e às vezes complexa, fazendo com que os discentes fiquem desmotivados pela disciplina. Sendo assim, tem se tornado cada vez mais relevante que os educadores possam buscar novas ferramentas pedagógicas que venha auxiliar o processo educacional (JORGE et al., 2009).

O processo de ensino - aprendizagem tem encontrado nos jogos lúdicos um relevante auxílio de ficção dos conteúdos disciplinares. O jogo pode ser um ótimo recurso didático ou estratégia de ensino para os educadores, além de ser um rico instrumento que pode firmar o conhecimento adquirido nas aulas de biologia (CABRERA, 2007).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), referentes ao ensino justificam que os jogos lúdicos são uma relevante ferramentas de auxílio ao docente, contribuindo para uma melhor aprendizagem, sendo citado como instrumento de apoio capaz de promover um senso crítico e desenvolvimento intelectual (MARTINEZ et al., 2008).

A construção de novas formas de saber em sala de aula utiliza-se, de modo geral, da memória visual e auditiva e em maior escala ferramentas alternativas de trabalho, como o uso de ferramentas pedagógicas como é caso dos jogos lúdicos. Neste contexto o ensino por meio de jogos possibilita a concepção de um ambiente motivador que é necessário para a expansão de potencialidades (ZUANON E DINIZ, 2010).

Diante da importância da aplicabilidade de jogos lúdicos em sala de aula na disciplina de biologia como recurso didático relevante para a aprendizagem. O presente trabalho teve o intuito de fazer uma reflexão a cerca da utilização dos jogos didáticos no ensino de Biologia e sua importância para o processo de ensino-aprendizagem.

Procedimento Metodológico

A presente revisão de literatura foi realizada em Agosto de 2014, mediante uma busca por artigos indexados nos bancos de Dados do Scielo, Goolge Acadêmico e Portal de Periódicos da Capes, acerca da importância dos jogos didáticos como material pedagógico que auxilia o ensino-aprendizagem dos conteúdos de biologia. Diante disso a pesquisa de caráter qualitativo deu origem a um total de 8 artigos científicos, estes forneceram subsídios necessários para o presente trabalho.

Resultado e Discussão

Através de uma análise qualitativa acerca da relevância do jogo lúdico para o ensino de biologia como ferramenta facilitadora do ensino aprendizagem. Pôde-se perceber que a literatura evidencia que a utilização dos jogos didáticos é relevante para ensino de biologia demonstrando que esta ferramenta de auxílio pedagógico pode ser um recurso didático viável, para auxílio da aprendizagem do conteúdo em sala de aula.

Macedo et al., (2005) aponta a influência da efetividade no desenvolvimento e na aprendizagem, pois dificilmente se adquire conhecimento sem desejo, interesse e motivação, o uso dos jogos no ensino pode atuar como fator motivacional. Abordado de forma descontraída, oportunizando maior desenvolvimento por parte dos alunos, e auxiliando os professores na articulação de suas aulas de forma dinâmica e divertida, afastando a visão de assuntos e aulas monótonas.

O jogo ganha espaço como ferramenta ideal de suporte para aprendizagem, à medida que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiências pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (ROSSETTO, 2010).

Considerações Finais

Portanto, através desta reflexão acerca dos artigos científicos pôde-se compreender a importância do jogo lúdico no processo de ensino - aprendizagem de conceitos abstratos e concretos, sendo este relevante para as disciplinas de biologia estimulando a cognição, assimilação e fixação de conhecimentos. A introdução de mecanismos de ensino no meio educacional que proporcionem um ensino-aprendizagem proveitoso tanto para o discente quanto para o docente é fundamental para formação de um cidadão.

Referências

CABRERA, W. V. 2007. **A ludicidade para o ensino médio na disciplina de biologia:** Contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa. Dissertação. Universidade Estadual de Londrina, Paraná, p.158.

JORGE V. L. GUEDES A. G., FONTORA S. T. M., PEREIRA R. M. M., **Biologia limitada: um jogo interativo para alunos do terceiro ano do ensino médio. VII ENPIC.** Florianópolis, ISSN 2176-6940, 2009.

MACEDO L. RETTY A. L. S., Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.
MARTINEZ, E. R. M.; Fujihara, R.T.; Martins, C.2008. **SHOW DA GENÉTICA: UM JOGO INTERATIVO PARA O ENSINO DE GENÉTICA. Genética na Escola,** pag.24-27.

ROSSETTO, E. S. 2010. Jogo das organelas: o lúdico na Biologia para o Ensino Médio e Superior. **Revista Iluminart do IFSP,** V.1, N.4.

ZUANON A. C. A, DINIZ R. H. S., NASCIMENTO. H. **Construção de jogos didáticos para o ensino de biologia: um recurso para integração dos alunos a pratica docente.** vol.3, n.3, ISSN 1982-877x, 2010.