

## JOGO DIDÁTICO: UMA FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA AUXILIAR NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Angélica Henrique da Silva<sup>1</sup>; Natanielle de Oliveira Gomes<sup>2</sup>; Renata Batista Correia<sup>3</sup>;  
Rubens Pessoa de Barros<sup>4</sup>

1. Bolsista do PIBID, graduanda em Ciências Biológicas na Universidade Estadual de Alagoas/ UNEAL.
2. Bolsista do PIBID graduanda em Ciências Biológicas na Universidade Estadual de Alagoas/ UNEAL.
3. Supervisora do PIBID, Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual de Alagoas/ UNEAL.
4. Coordenador do PIBID, Professor do curso de Ciências biológicas na Universidade Estadual de Alagoas/ UNEAL.

**RESUMO:** Este artigo visa enfatizar o jogo didático como uma alternativa para auxiliar no ensino de Ciências, com o intuito de contribuir na aprendizagem dos alunos. O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é um dos caminhos para se trabalhar o ensino de ciências na escola, promovendo uma possibilidade benéfica no processo de ensino - aprendizagem. O jogo intitulado: "Show dos Biomas" foi desenvolvido para os alunos de uma turma de 6º ano na Escola Crispiniano Ferreira de Brito, localizada no município de Arapiraca- AL. O mesmo é caracterizado com perguntas e respostas, especificamente no estilo passa e repassa com o intuito de trabalhar o conteúdo sobre os Biomas brasileiros, com a finalidade de ensinar e conscientizar os alunos de forma descontraída e didaticamente diferente, assim fugindo do cotidiano que os alunos estão tradicionalmente inseridos. O jogo trouxe resultados positivos, mostrou-se uma ferramenta significativa no processo de revisão de conteúdo, sendo possível perceber uma grande participação dos alunos, que se mostraram mais motivados em relação ao conteúdo, apresentando um interesse maior e mais participativo sobre a aula diferenciada, até mesmo por parte dos alunos mais tímidos.

**PALAVRA-CHAVE:** Jogo didático. Proposta pedagógica. Ensino de ciências.

**ABSTRACT:** This article aims to emphasize the didactic game as an alternative to aid in the teaching of science, in order to contribute to student learning. The Institutional Program Initiation Grant to Teaching (PIBID) is one of the ways to work for the teaching of science in schools, promoting a beneficial possibility in the teaching - learning process. The game titled "Show Biomes" was developed for students of a 6th grade class at School Crispiniano Ferreira de Brito, in the municipality of Arapiraca- AL. The same is characterized with questions and answers, specifically in the style passes and transfers in order to work on the content of the Brazilian biomes, in order to teach and educate students in a relaxed way and didactically different, thus escaping the everyday students they are traditionally placed. The game brought positive results, showed a significant tool in the content review process, it is possible to realize a large participation of students, who were more motivated for the content, with a larger and more participatory interest in the different class, even by the most timid students.

**KEYWORD:** didactic game. Pedagogical proposal. Science teaching.

## INTRODUÇÃO

A realidade da educação básica brasileira, particularmente, na rede pública de ensino é um dos assuntos mais debatidos na sociedade atual, onde usualmente os conteúdos de biologia e ciências são desenvolvidos com base nos livros didáticos e o conhecimento é repassado como algo já pronto, e a metodologia ainda é centrada no professor, com a maioria das aulas expositivas, com alguns experimentos geralmente demonstrativos, conduzindo mais à memorização que ao desenvolvimento do raciocínio lógico e formal, deixando de proporcionar a curiosidade e o despertar para o conhecimento (SOBRINHO, 2009).

Iniciativas como o PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), que tem como finalidade estimular a prática docente por meio de implementação de bolsas de estudo para alunos dos cursos de licenciatura e de auxílio financeiro para compra de material de apoio como jogos pedagógicos. Além disso, o PIBID também fornece bolsas de estudo para os professores das escolas públicas participantes do projeto que são os supervisores do curso de licenciatura. Portanto, além dos alunos estarem aprendendo a prática docente, os professores das escolas públicas também são envolvidos e participam ativamente das atividades do projeto melhorando significativamente sua formação (FULAN, 2014).

Verifica-se que a ludicidade é um tema que tem conquistado espaço no cenário nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo o centro da infância e seu uso permitir um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. Dessa forma atividades lúdicas, como os jogos didáticos quando são aplicados em diferentes contextos, resultam naturalmente na motivação, e no estímulo dos alunos ( POTTER, 2014).

Pode-se afirmar que o lúdico é uma ferramenta fundamental na mediação do conhecimento, pois, quando os jogos didáticos são inseridos em sala de aula o professor passa a trabalhar os conceitos de maneira diferenciada, buscando instigar os discentes à interação e a criatividade, abstraindo o que eles têm de melhor (MODESTO, 2014).

Dessa forma, os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação. Jogando, o indivíduo se depara com o desejo de vencer que provoca uma sensação agradável, pois as competições e os desafios são situações que mexem com nossos impulsos (MODESTO, 2012).

Portanto, o presente trabalho tem como objetivo enfatizar a importância do lúdico na sala de aula na qual proporciona um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender.

## **METODOLOGIA**

O quiz “Show dos biomas” é um jogo no estilo passa ou repassa com perguntas e respostas. Aplicou-se o quiz com o intuito de complementar os assuntos abordados em sala de aula, para aproximadamente 30 alunos do 6º ano “F” matutino.

A turma foi dividida em dois grupos, com 15 componentes cada um, foram confeccionadas plaquinhas com os tipos de biomas abordados em sala de aula na qual cada plaquinha tinha 2 perguntas, as mesmas foram postas sobre duas carteiras com as faces voltadas para baixo. Para o início do jogo foi nomeado um representante para cada equipe e ambos tiraram ímpar ou par, após feito isso o líder da equipe escolheu uma placa aleatoriamente, onde foram feitas perguntas sobre o respectivo bioma representado na imagem. Como por exemplo: Qual é o tipo de bioma que esta sendo retratado nessa imagem?

Caso a equipe responda corretamente a mesma pontuará, se a equipe responder incorretamente, passará a vez para a outra equipe, se cassou as duas equipes errarem explicaremos e as equipes não pontuarão. A dinâmica do jogo será essa, até que as perguntas se esgotem e haja uma equipe vencedora.

## **APLICAÇÃO DO QUIZ**

O Quiz foi realizado na Escola de ensino fund. Crispiniano Ferreira de Brito no dia 15 de junho de 2015, no 6º ano “F” matutino respectivamente no horário de 8:30h com duração de 45min. Antes da aplicação do quiz ocorreu a leitura das regras e posteriormente qual equipe iria começar a jogar.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Para a análise dos resultados da pesquisa foi elaborado um questionário composto por quatro questões de múltipla escolha. No referido jogo descrito acima participaram 30 alunos do 6º ano “F” matutino, em relação a aplicação do mesmo ocorreu de forma satisfatória, atingindo os objetivos propostos, pois os alunos estavam muito dedicados e demonstraram interesse pelo mesmo.

Conforme o levantamento dos dados a partir do questionário aplicado no 6º ano “F”, 95,7% dos alunos afirmaram que o quiz contribuiu na compreensão do assunto abordado (assinaram a opção muito bom), enquanto 4,3% dos alunos assinaram a opção (mais ou menos).

A maioria dos alunos afirmaram que a inserção do jogo didático em sala de aula facilita a compreensão do assunto abordado, além de promover uma aula descontraída, dinâmica, além de proporcionar a interação entre os colegas. Isso evidencia nas palavras de Winnicott (1995), ao afirmar que o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

Segundo Murcia (2005), as propriedades do jogo fazem com que ele mesmo seja uma forma de aprendizagem e comunicação ideal para o desenvolvimento da personalidade e da inteligência emocional da criança. Divertir-se enquanto aprende e envolver-se com a aprendizagem que faz com que a criança cresça, mude e participe ativamente do processo educativo.

Conforme Piaget (1971), o jogo enfatiza a importância da relação do aluno com seus colegas, pois a mesma, acontecendo individualmente, se tornaria difícil efetuar a formação da lógica, bem como os seus valores sociais e morais, uma vez que não ocorre o confronto de diferentes pontos de vista. Para que seja um ser social, é necessário que ele esteja em grupo, e o jogo proporciona esses momentos de socialização.

## CONCLUSÃO

Nota-se que o jogo didático é uma ferramenta preciosa, pois, auxilia no processo de aprendizagem dos alunos, visto que o jogo apresenta uma característica natural de favorecer o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução de problemas, podendo ser livre de pressões e avaliações, proporcionando um clima descontraído para a investigação e a busca de soluções. Tornando a aula dinâmica, criativa e prazerosa. Verifica-se que elaborar jogos didáticos é uma tarefa interessante, pois o aprendizado que ocorre nesse processo é muito grande como a pesquisa, a adaptação dos assuntos conforme a realidade e necessidades dos alunos, a criação das regras, o teste, enfim o envolvimento na elaboração dos jogos didáticos proporciona uma experiência enriquecedora, de extrema importância na formação inicial dos futuros docentes.

## REFERÊNCIAS

FULAN, J. A; PIRES, J. L; SANTOS, D. **Considerações sobre a utilização de jogos pedagógicos no ensino de botânica em uma escola pública no interior do Amazonas.** Rev. Simbio-Logias. Disponível em <http://www.ibb.unesp.br/Home/Departamentos/Educacao/Simbio-Logias/consideracoes-sobre-a-utilizacao-de-jogos-pedagogicos.pdf>> V.7, n. 10, Dez/2015. Acesso em 08 de maio de 2015.

## REFERÊNCIAS

MURCIA, Juan Antônio Moreno (org). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MODESTO, M. C. **A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento**. Revista Eletrônica Saberes da Educação - Volume 5 - nº 1 - 2014. Disponível em <[http://www.uninove.br/marketing/fac/publicacoes\\_pdf/educacao/v5\\_n1\\_2014/Monica.pdf](http://www.uninove.br/marketing/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Monica.pdf)> Acesso em 04 de maio de 2015.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

POTTER, J. D.; SCHERER, J. **A interação entre ludicidade e jogos didáticos pedagógicos- um relato de experiência no colégio estadual Coronel Pilar**. Fórum Internacional de Pedagogia ( VI FIPED), 30 de julho a 1 de agosto de 2014- Santa Maria(RS).Disponível<em<http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/Modalidade.pdf>> Acesso em 22 de abril de 2015.

SOBRINHO, R. S. **A Importância do ensino de biologia para o cotidiano**. Faculdade Integrada da Grande Fortaleza- FGF, p.1- 40, 2009. Disponível em<[http://www.nead.fgf.edu.br/novo/material/monografias\\_biologia/RAIMUNDO DE SOUSA SOBRINHO.pdf](http://www.nead.fgf.edu.br/novo/material/monografias_biologia/RAIMUNDO_DE_SOUSA_SOBRINHO.pdf)> Acesso em 14 de Abril de 2015.

TANAKA, A. L.D; RAMOS, R. A; ANIC, C.C. **Contribuições do PIBID para o ensino de ciências: Ação-Reflexão- Ação em uma escola pública de Manaus/ AM**. Revista Práxis, ano v, nº 9, p.43-49, junho, 2013. Disponível em <http://web.unifoa.edu.br/praxis/numeros/09/43-49.pdf>> Acesso em 20 de Abril de 2015.

WINNICOTT, D. **Explorações psicanalíticas**. Porto Alegre: Artmed, 1995.

## APÊNDICE



Fonte: Dados da pesquisa