

USO DE NOVAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DE BIOLOGIA: UMA ANÁLISE PRELIMINAR DA UTILIZAÇÃO DE JOGOS EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE ARAPIRACA, AL

Erica Suzana Farias de Oliveira¹; Andressa Mayara da Silva Rodrigues²;
Janaína Kívia Alves Lima²

¹Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual de Alagoas; Arapiraca, Alagoas;
erica.suzana26@gmail.com; ²Professora Msc. de Ciências Biológicas da Universidade Estadual de Alagoas;

²Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual de Alagoas.

Resumo: O tradicional modelo de ensino, baseado nas aulas somente teóricas, é caracterizado como um método monótono e cansativo. Aulas interativas e dinâmicas despertam a atenção dos alunos, porém exige dos professores uma postura diferencial em sala de aula. Optar pela utilização de jogos didáticos como metodologia pode incitar um interesse diferencial do alunado, o estímulo em aprender tende a tornar-se maior quando estes têm a possibilidade de interagir entre si. Tendo em vista que a disciplina de Biologia tem suas complexidades, o que pode dificultar ainda mais seu aprendizado, há uma maior necessidade em despertar a atenção e interesse do aluno para o conteúdo ministrado. Considerado o exposto, o presente trabalho objetiva avaliar a eficácia da intervenção pedagógica com uso de jogos didáticos como estratégia em três turmas do ensino básico da Escola Hugo José Camelo Lima localizada no município de Arapiraca, Alagoas. Para a execução deste trabalho está sendo realizado inicialmente um levantamento afim de avaliar o nível de entendimento dos alunos acerca da temática escolhida, animais invertebrados, para posteriormente agrupa-los mediante nível de compreensão. Aqueles que apresentarem maior dificuldade participarão do método proposto, enquanto o outro grupo utilizará a metodologia tradicional, com o intuito de comparar o rendimento dos alunos com os dois métodos. Todos os jogos serão produzidos junto aos alunos como forma de inclusão direta na construção do conhecimento individual e coletivo. O uso de novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem aproxima conceitos científicos ao cotidiano do estudante, transformando e dinamizando dessa forma o ambiente escolar.

Palavras-chave: Atividades Lúdicas, Ensino-aprendizagem, Animais invertebrados

Abstract: The traditional model of education, based on only theoretical, is characterized as a dull, tiresome method. Interactive and dynamic classes attract the attention of students, but teachers require the differential in the classroom posture. Opt for the use of educational games can incite the methodology driving the differential interest of students, the stimulus in learning tends to become larger when they are able to interact with each other. Given that the discipline of biology has its complexities, which may hinder further top their learning, there is a greater need to attract the attention and interest of the student to the content taught. Considered the above, the present work aims to evaluate the effectiveness of educational intervention with the use of educational games as a strategy in two classes of basic education School Hugo José Camelo Lima located in the city of Arapiraca, Alagoas. For the execution of this work, the first survey in order to assess the level of understanding of students about the theme chosen, invertebrate animals, is being conducted group to further top them by level of understanding. Those who had greater difficulty attending the proposed method, while the other group will use the traditional methodology, in order to compare the achievement of students with the two methods. All games will be produced with the students as a way to direct inclusion in the construction of individual and collective knowledge. The use of new technologies in the teaching-learning process approaches to the everyday student scientific concepts, transforming and streamlining this way the school environment.

Keywords: Playful Activities, Learning, teaching invertebrate animal.

Introdução

O atual modelo de ensino tem se mostrado diferente do modelo executado há décadas atrás. Atualmente há necessidade da utilização de uma metodologia mais dinâmica e interativa, que exige dos professores uma postura diferencial em sala de aula, postura esta que chegue a quebrar o tradicionalismo na exposição dos conteúdos onde, comumente, o professor fala e o aluno escreve. (LONGO, 2012)

O uso das novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem aproxima conceitos científicos ao cotidiano do estudante, transformando e dinamizando o ambiente escolar (PILATTI et al, 2011). No que diz respeito à busca pelo despertar do interesse dos alunos, muitos professores têm procurado tornar suas aulas mais atraentes, dinâmicas e divertidas, a medida que relaciona-as com a realidade, fugindo assim do padrão das aulas teóricas com conceitos pré-determinados. Para isso, o uso de atividades lúdicas, são especialmente interessante (RIBEIRO, 2001).

Para Piaget (1978) a atividade lúdica humana contribui para o desenvolvimento cognitivo, uma vez que propicia a descentralização do indivíduo, a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento.

Para outros autores, como Kishimoto (1994), as atividades lúdicas em associação com as atividades educativas possuem características próprias tais como, a exploração e manipulação do conteúdo apresentado de forma interativa resultando assim em um maior aprendizado do educando.

Tendo em vista que as disciplinas de Ciências Biológicas ou Ciências Naturais têm suas complexidades, o que pode dificultar o aprendizado, logo, há uma maior necessidade de chamar atenção do aluno para o conteúdo ministrado.

Deste modo, a utilização de novas tecnologias, em especial dos jogos didáticos em sala de aula pode configurar um importante recurso pedagógico, que estimula o desenvolvimento cognitivo, a socialização, a criatividade, a motivação, a dinâmica e a assimilação dos conteúdos por eles abordados (RIZZI, 2001).

Baseado no exposto objetiva-se com esse trabalho utilizar as novas tecnologias no ensino de Ciências, através da utilização dos jogos didáticos, nas séries finais do ensino fundamental, a fim de avaliar sua eficácia como estratégia didática.

Procedimentos Metodológicos

A presente pesquisa refere-se a uma análise comparativa do desempenho de alunos do ensino fundamental sobre um tema pré-estabelecido, utilizando o método tradicional e as novas tecnologias. As etapas a serem realizadas estão descritas abaixo:

- **Local da pesquisa e população alvo**

O trabalho está sendo realizado na Escola de Ensino Fundamental Hugo José Camelo Lima, com (nº de alunos, iremos nos informar) X alunos de 3 turmas do 7º ano.

- **Levantamento Bibliográfico**

Foi realizado o levantamento bibliográfico com base em pesquisas e leituras de artigos que explorem o tema, contendo as diversas experiências de vários autores que seguiram a mesma linha de pesquisa.

- **Análise de conhecimentos preliminar**

Nesta etapa será aplicado questionário previamente elaborado contendo questões de múltipla escolha e discursivas, com o objetivo de compreender o nível de conhecimento preliminar dos alunos acerca da temática. Todos os questionários serão avaliados pelas pesquisadoras para posterior agrupamento dos alunos baseado no nível de entendimento.

- **Desenho experimental**

Serão selecionadas três turmas de 7º ano. Duas turmas, as que apresentarem maior dificuldade com a temática, serão submetidas a aulas com os jogos didáticos, além da aula tradicional, e a que obtiver melhor desempenho será utilizada como turma controle, sendo o parâmetro para comparação da eficácia do método.

- **Elaboração e aplicação dos Jogos**

Nesta etapa os jogos serão confeccionados junto aos alunos como forma de integração, posteriormente os mesmos serão divididos em grupos que utilizarão os jogos de acordo com suas regras.

- **Análise do método**

Após a aplicação dos jogos será aplicado aos alunos um novo questionário contendo perguntas relacionadas ao tema, bem como aos alunos da turma controle. Estes questionários serão avaliados de forma qualitativa baseado nas respostas dos alunos. Posteriormente serão comparados os dois grupos de respostas, do método tradicional e do uso dos jogos, para avaliar o rendimento do método proposto neste projeto.

Resultados e Discussão

O presente trabalho está sendo realizado na Escola Municipal Hugo José Camelo de Lima. Baseado nas pesquisas bibliográficas e conversas com os docentes da instituição foi definido que o conteúdo a ser trabalhado será Animais Invertebrados, com as turmas do 7º ano vespertino.

A escola apresenta 5 turmas de 7º ano, no turno vespertino, onde estão matriculados aproximadamente 200 alunos. Na presente pesquisa serão aplicados os questionários e jogos com os alunos matriculados nas turmas A, B e E, que totalizam 120 alunos participantes.

Conclusão

Até o momento foi possível perceber que há um grande interesse no uso de jogos tanto pelo professor quanto pelos alunos.

Referências

AMORIM, A. S., **A Influência do Uso de Jogos e Modelos Didáticos no Ensino de Biologia para Alunos de Ensino Médio**. Acesso em: 26 de junho de 2014 às 20h.

CAMPOS, L. M. L., BORTOLOTO, T. M., FELÍCIO, A. K. C. **A Produção de Jogos Didáticos para o Ensino de Ciências e Biologia**: Uma Proposta para favorecer a Aprendizagem. Acesso em: 21 de junho de 2014 às 23h.

CANDEIAS, J. M. G., HIROKI, K. A. N., CAMPOS, L. M. L., **A Utilização do Jogo Didático no Ensino de Microbiologia no Ensino Fundamental e Médio**. Acesso em: 20 de junho de 2014 às 22h.

LONGO, V. C. C., **Vamos Jogar? Jogos como Recursos Didáticos no Ensino de Ciências e Biologia**. Acesso em: 22 de junho de 2014 às 21h.

MORYAMA, N., GUARIDO, P. C. P. **Jogos Competitivos e Cooperativos no Ensino de Biologia: Aplicação para aulas relacionadas a doenças**. Acesso em: 10 de junho de 2014 às 20h.

PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. **IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE** e III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia, PUCPR, 2009. Acesso em: 21 de junho de 2014 às 21h30min.

SOUZA, D. C., BARROS, M. D. M. **Jogos interativos: uma possibilidade no ensino de ciências para a educação de jovens e adultos**. Acesso em: 10 de junho de 2014 às 20h45min.