**Relato de experiência:**

**Prática metodológica de ensinar por meio de jogos lúdicos1**

**SILVA Bianca Mendes2**

**SOUZA Leidiana2**

**RIBEIRO Tânia de Jesus Menezes3**

**SARAIVA Raysa Valéria Carvalho4**

**INTRODUÇÃO**

Analisar a importância do ensino de biologia utilizando práticas e metodologias ativas se faz necessário para promover um ensino de ciências que permita engajamento e que os estudantes valorizem a biodiversidade. Em paralelo, a área das ciências biológicas inclui diversas subáreas como a botânica, zoologia, anatomia humana, microbiologia e vetores de doenças, cujo conhecimento pode ser aplicado no cotidiano. Em face da realidade educacional presente faz-se necessário combater a impercepção dentro destas diversas áreas com a implantação de práticas a fim de promover e chamar a atenção dos estudantes para esses tópicos.

Nós enquanto residentes podemos trabalhar com diversas metodologias, por meio da promoção de oficinas voltadas para o meio ambiente e sua conservação, dos estudos dirigidos e também dos jogos lúdicos na disciplina de aprofundamento em Ciências da Saúde. Na perspectiva de que podemos utilizar essas metodologias e aprimorarmos nosso repertório docente em sala de aula, realizamos planejamento para regermos.

Diante de diversos estudos e análises aperfeiçoamos nossa metodologia de modo mais dinâmico, por exemplo analisamos a importância de se trabalhar por meio de jogos lúdicos e as oficinas, para despertar o interesse dos alunos.

O lúdico apresenta-se como uma possibilidade de ensino que visa à reflexão e a ligação entre o que é imaginário e o que é real (VYGOTSKY,1998). Nesse contexto, a **inclusão do lúdico** ganha relevância, pois pode ser um recurso valioso para os educadores promoverem uma educação que resgate os valores humanos. Além disso, o lúdico contribui para o desenvolvimento físico e mental dos alunos, por meio de interações sociais enriquecedoras. No âmbito escolar, essa abordagem também impacta positivamente a qualidade do ensino e a experiência na escola pública. É fundamental que os educadores estejam preparados para trabalhar por meio do lúdico de forma autêntica e criativa, a fim de proporcionar um ambiente acolhedor e inclusivo para todos os educandos. Afinal, a ludicidade não é apenas um recurso, mas sim uma ferramenta poderosa para a aprendizagem e desenvolvimento integral dos alunos.

É necessário que além de transpormos conhecimento, que também sejamos profissionais capazes de tornar o ensino significativo, com isso seremos capazes de despertar o interesse dos alunos e instigar a sua participação na sala de aula, para que sejam mais ativos e curiosos sobre os conteúdos. Uma metodologia capaz de promover isso são as aulas por meio de oficinas como as que aplicamos na escola na semana do Meio Ambiente, estas oficinas promovem a proximidade dos alunos com os exemplares biológicos como as amostras de animais e plantas, ou seja, os materiais das áreas de botânica e zoologia, assim o aluno se encontra mais curioso sobre as espécies, começa a questionar e perceber a importância dos seres vivos no cotidiano.

De acordo com Figueredo et al. (2006), as **oficinas** são compostas por **diversos momentos e finalidades** ao longo de sua construção. Os autores destacam a **importância de iniciar com uma dinâmica de acolhimento**, que visa integrar os participantes. Esse momento não apenas influencia a forma como o público interage, mas também proporciona ao mediador insights sobre a audiência. O espaço físico deve **s**er **sólido e seguro**, permitindo que a vida cotidiana dos participantes seja um elemento relevante na reflexão. Essa abordagem cria situações propícias para uma **aprendizagem significativa**. Vale ressaltar que é o próprio **público participante** que, ao entrar em contato com o **tema central da oficina**, determina os caminhos e abordagens mais pertinentes para sua própria aprendizagem. Portanto, a ludicidade e a interação são fundamentais para criar um ambiente propício ao desenvolvimento dos participantes.

**METODOLOGIA**

No primeiro momento foi proposto que fizéssemos a observação da aula da professora Tânia Menezes na escola campo, com isso fomos capazes de pensar em estratégias mais dinâmicas para se trabalhar os conteúdos e ecologia na semana do meio ambiente, onde nos veio a oportunidade de se trabalhar com a oficina trazendo as amostras botânicas e zoológicas do curso de Ciências Naturais- Biologia da UFMA, onde foi realizado uma exposição do **material botânico** e os materiais de zoologia da coleção didática do curso, acompanhada de um mural com **fotos de plantas nativas.** Durante a exposição, os alunos receberam explicações detalhadas sobre o **processo de herborização**, desde a coleta até a criação de **exsicatas**. Além disso, enfatizou-se a **importância das pesquisas botânicas** relacionadas à vegetação da região. Essas pesquisas não apenas fornecem informações valiosas, mas também **abrem caminhos para projetos de conservação e manutenção da flora**. Referente as amostras de zoologia, os alunos tiveram a explicação sobre cada espécie de animais de cada reino e filo selecionados para serem levados à escola, bem como eles também trouxeram seus conhecimentos prévios sobre algumas espécies de serpentes e baratas d’água e também das demais espécies, onde foi possível fazer uma proximidade do conteúdo com a realidade dos educandos. Também foi ressaltada a importância ecológica de todas as espécies de plantas e animais expostos na oficina. Os alunos das séries **1ª à 3ª do ensino médio** demonstraram **consciência da relevância das plantas e animais**, associando-os ao valor econômico.

No segundo momento onde foi seguindo nossa regência em sala de aula sendo divididas entre as turmas do 1°, 2° e 3° ano, esse tempo nos proporcionou mais autonomia para se preparar materiais e trabalhar os conteúdos de aprofundamentos, Pré- ifs e de biologia, sendo o aprofundamento e as pré- ifs, disciplinas do novo ensino médio, onde nos 2° e 3° anos foi trabalhado conteúdos de biologia sobre os Animais e Os tipos de energias e na disciplina de aprofundamento as doenças em contextos pandêmicos, onde nos foi permitido trabalhar com artigos e jogos lúdicos, onde foi preparado um jogo sobre o Corona Vírus- COVID-19, trazendo conteúdos e tópicos de Fake News, Multas, Incentivos à Ciência e Prevenção, onde inicialmente tivemos uma aula introdutória sobre a COVID-19 e a importância da ciência e sua relevância para a sociedade. O jogo tinha 34 cartas diversificadas, com conceitos e descrições onde estava apontado com detalhe cada conceito sobre Fake News, multa, prevenção e incentivo a ciência, e 9 cartas coringas. O jogo foi aplicado na turma, que para isso foi dividida em 4 equipes de 5 a 7 pessoas, onde os alunos teriam de ler e associar os conceitos descritos com os conceitos acima citados. O jogo consistia em rodadas onde o aluno podia na sua vez acertar ou errar, no final o aluno que apresentasse mais acertos ganhava a competição e nos casos de empates uma nova rodada era necessária entre os dois alunos com mais acertos. O nome do jogo inicialmente proposto seria “Peritos em COVID-19”, mas a partir das experiências significativas dos alunos a respeito do mesmo, eles tomaram a liberdade de nomear o jogo, sendo assim, foi chamado de “Uno do COVID-19”.

Para o 2° ano na disciplina de biologia foi trabalhado os tipos de energia. Inicialmente foi aplicado um estudo dirigido sobre as energias renováveis e não renováveis e na aula seguinte foi aplicado um jogo da memória sobre as energias renováveis e as não renováveis, onde os alunos tinham a carta figura que representava cada tipo de energia e as cartas conceitos que traziam um resumo detalhado sobre cada uma. Para jogarem os alunos precisavam relacionar a figura que eles viraram com a carta conceito, em caso de erro passava para o próximo e no final o aluno vencedor era o que obtivesse mais pontos ou acertos (a recompensa pontuações extras nas disciplinas).

**RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Como resultados, foi possível observar que quando as aulas eram planejadas incluindo metodologias mais dinâmicas, os alunos apresentavam maior interesse e participação. Quanto às oficinas foi possível analisar o fascínio dos alunos com os exemplares de animais e plantas, bem como o interesse em saber cada processo de armazenamento e preparo deles nas coleções biológicas, bem como foi possível fazer uma aproximação do conteúdo para a realidade dos alunos, o que tornou o entendimento ainda mais prático. No entanto, observou-se que eles **careciam de conhecimento sobre os aspectos morfológicos e funcionais das plantas** e também sobre os animais.

Quanto aos jogos, foi possível observar que os alunos se mostravam entusiasmados quando falávamos que íamos aplicar os jogos e também foi perceptível o conhecimento dos alunos, visto que os jogos lúdicos eram um meio de se trabalhar e fixar ainda mais o conhecimento sobre os conteúdos apresentados em sala de aula. Observou-se também que se teve uma maior interação entre os alunos visto que muitos tinham dificuldades de socialização e os mesmos se mostraram satisfeitos em trabalhar com essas dinâmicas mais ativas.

Deste modo, trabalhar por meio de oficinas e jogos é uma opção a ser pensada visto que estas práticas promovem o diálogo dos sujeitos em sala de aula. Existem diversos recursos para se trabalhar com as oficinas, deve ser considerado a realidade dos sujeitos envolvidos, a participação coletiva se faz necessária, os tipos de vivências sendo diversas, elementos inovadores e culturalmente expressivos (CANDAU, 1999), aplicados de acordo com o público e a demanda de cada projeto. A participação coletiva e dialógica proposta por essa metodologia permite aos educadores um trabalho multidisciplinar e adaptado a diversos temas. Tendo como exemplo os jogos lúdicos, que **enfatizam** a busca por uma **aprendizagem prazerosa**, um caminho que culmina na **ludicidade**. Ao questionar os padrões tradicionais de funcionamento da escola e redimensionar a abordagem educacional, é possível resgatar o **prazer de aprender**. Nesse contexto, o **uso de jogos na educação** desempenha um papel significativo. Ele não apenas contribui para o sucesso escolar, mas também se torna um **mecanismo importante de inclusão social (**FORTUNA 2000, p. 82-83).

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Consideramos que se faz necessário que os professores busquem maneiras mais ativas de se trabalhar os diversos conteúdos das ciências biológicas, com a finalidade então de despertar o interesse dos alunos e combater a impercepção em diversos âmbitos. Faz-se necessária uma abordagem mais dinâmica na prática do ensino com a finalidade de proporcionar uma aproximação do conteúdo com a realidade dos alunos, visto que muitos apresentam certo desinteresse devido aos conteúdos apresentarem muitos termos técnicos e difíceis. Por meio do programa Residência pedagógica nos foi possível trabalhar de modo inovador, com metodologias dinâmicas e nos foi possível fazer a proximidade com a realidade escolar do município de Pinheiro-MA.

**AGRADECIMENTOS**

Agradecemos primeiramente a CAPES por nos proporcionar esta oportunidade riquíssima de novas habilidades e conhecimentos, agradeço também a nossa orientadora pedagógica responsável pela equipe RPBio- de Pinheiro-MA, a professora Drª Raysa Valéria Carvalho Saraiva, por desde o inicio estar sempre nos orientando e ajudando a sempre melhorar nossas formas de ensino, agradecemos também a preceptora Tânia Menezes de Jesus Ribeiro por nos acolher de braços abertos na escola campo e ser sempre essa pessoa compreensiva e disposta a ajudar a todo o momento, Obrigado a todos os envolvidos nesta causa por nos proporcionar esta oportunidade única e rica.

**REFERÊNCIAS**

CANDAU, Vera Maria**. Oficinas aprendendo e ensinando direitos humanos**. Rio de Janeiro: Novameria/PUC-Rio, 1999. Disponível em: http://www.dhnet.org.br/direitos/ militantes/veracandau/candau\_edh\_proposta\_trabalho.pdf. Acesso em: 28 abr. 2024.

FIGUERÊDO, Maria do Amparo Caetano de; NASCIMENTO, Elisângela de Souza; SILVA, José Roberto; SOUZA, Viviane de. **Metodologia de oficina pedagógica: uma experiência de extensão com crianças e adolescentes.** Revista Eletrônica Extensão Cidadã, João Pessoa, v. 2, p. 1-12, 2006. Disponível em: http://www.periodicos.ufpb.br/index. php/extensaocidada/article/viewFile/1349/1022. Acesso em: 28 abr. 2024.

FORTUNA, Tânia Ramos. **O Jogo e a Educação: uma experiência na formação do educador.** IN: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.) Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis-RJ: Vozes, 2000

VIGOTSKI, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

**Palavras-chave**: Ludicidade. Metodologias dinâmicas. Oficinas. Jogos.