

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

JOGOS EDUCATIVOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE BIOLOGIA: que comecem os jogos!¹

Bruno Henrique Farias Oliveira²

Josélia de Jesus Dourado Costa²

Klayce Carla Moreira Bastos³

Raysa Valéria Carvalho Saraiva⁴

INTRODUÇÃO

O Programa Residência Pedagógica (PRP) é uma importante iniciativa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES para aprimoramento da formação de professores, na qual residentes podem elaborar e aplicar metodologias enquanto desenvolvem atividades de regência sob a supervisão de preceptor(a) e docente orientador(a) nas escolas-campo.

As experiências que um graduando vivencia em um curso de licenciatura são importantes para reflexão sobre “ser professor”, e, dessa forma contribuem para o desenvolvimento na carreira. Nesse sentido, o PRP integra Política Nacional de Formação de Professores, propiciando aos licenciandos a inserção no ambiente escolar (BRASIL, 2018).

As vivências dos estudantes de licenciatura em programas como o PRP poderão contribuir para “despertar” habilidades relacionadas à docência e/ou permitir que os licenciandos conheçam quais habilidades serão de fundamentais para a formação profissional. Dessa forma, o residente poderá compartilhar vivências, refletir sobre a trajetória dele, assim como levantar os pontos mais relevantes para proporcionar aos alunos um aprendizado significativo.

- 1 Este trabalho é fruto das experiências vivenciadas no Programa Residência Pedagógica da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), na área de Biologia no Centro de Ciências de Pinheiro, com apoio da CAPES.
- 2 Licenciando(a) em Ciências Naturais/Biologia pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob o subprojeto de Biologia no Centro de Ciências de Pinheiro; E-mail: henrique.bruno@discente.ufma.br
- 3 Professora do ensino básico que atua como preceptora de Área no subprojeto de Biologia da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Centro de Ciências de Pinheiro; E-mail: klaycecarla@gmail.com
- 4 Professora Dra. que atua como Docente Orientadoa no subprojeto de Biologia da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Centro de Ciências de Pinheiro; E-mail: raysa.valeria@ufma.br

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

A criação de uma oficina que busque proporcionar aprendizagem para estudantes com diferentes níveis de conhecimentos prévios, conduz a utilização de recursos didáticos, tais como os jogos educativos para que haja protagonismo dos alunos e possibilite que adquiram novas competências ao passo que o conteúdo pode ser abordado em diferentes formatos.

Segundo Carneiro (2015), os jogos servem como instrumento pedagógico e, desde a Antiguidade, possuem uma função que vai além do entretenimento, servindo como ferramenta de aprendizagem. Em paralelo, para Campos, Bortoloto e Felício (2003), os jogos didáticos tornam-se aliados no desenvolvimento psicossocial, já que estabelecem conexões importantes entre professor e alunos, possibilitando a transmissão do conhecimento de modo mais motivador e dinâmico. Ressalta-se que é importante o professor saber planejar como os conteúdos serão transpostos em sala de aula de forma atrativa e que resulte em aprendizagem, por isso a necessidade de conhecer meios que colaborem nessa perspectiva, principalmente na atualidade quando o professor compete com muitas novidades tecnológicas.

Paralelamente, a utilização de jogos didáticos pode ser um caminho viável, já que pode auxiliar no preenchimento de diversas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção do conteúdo, facilitando a construção e apropriação do conhecimento e despertando o interesse dos alunos, que terão participação mais ativa no processo ensino-aprendizagem (Costa; Gonzaga; Miranda, 2016), cabendo ao professor o papel de mediador.

O presente relato permitirá a reflexão sobre o desenvolvimento do ensino da teoria e da prática, dando ênfase às atividades desenvolvidas em escola-campo, à forma como o programa foi necessário para ampliar o repertório de vivências em sala de aula de futuros professores e, eventualmente, suprir lacunas existentes em cursos de licenciatura. Será relatada a utilização de jogos educativos, importante recursos didáticos podem auxiliar na melhoria da qualidade de ensino na educação básica.

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

METODOLOGIA

A experiência foi desenvolvida pela equipe do Programa Residência Pedagógica (PRP) do curso de Licenciatura em Ciências Naturais, habilitação em Biologia, da Universidade Federal do Maranhão, município de Pinheiro, cidade com 84.621 habitantes. A referida equipe desenvolve o subprojeto intitulado “Linguagens, práticas e tecnologias no processo ensino-aprendizagem das Ciências Naturais/Biologia” desde novembro de 2022.

A escola-campo foi o Centro Educa Mais Dom Ungarelli, instituição da rede estadual do Maranhão. A escola possui cerca de 430 alunos matriculados e funciona em período integral. Os jogos foram elaborados e aplicados pelos residentes durante o último módulo do Programa Residência Pedagógica. A escola realizou uma “Feira de Eletivas”, evento que apresentou diversos temas que eram trabalhados em sala de aula, dentre eles a oficina “Que Comecem os Jogos!”, acerca de conteúdos da Biologia que foram abordados de forma dinâmica com auxílio de jogos da memória, tabuleiros e cartas, mímicas e raciocínio lógico, que tornaram as aulas mais interativas, desenvolvendo a criatividade e a motivação necessária para o aprimoramento do aprendizado.

A metodologia utilizada durante o período em que os jogos foram aplicados em sala de aula foram primeiramente discutidas em reuniões com a preceptora (a professora da escola que supervisionava a equipe), na quais ela argumentou a importância do tema escolhido para a eletiva. Nessas reuniões planejamos estratégias para realizar os jogos nas turmas de forma eficiente, desenvolvendo planos para eventuais alterações na rotina de trabalho da escola.

Tendo em vista que precisávamos atuar em diversas turmas, a criação dos jogos necessitava ser abrangente, por isso criamos 6 jogos e distribuímos para cada um dos conteúdos dispostos durante a vigência da eletiva. Os conteúdos da Biologia sempre vinham acompanhados de temas relacionados conservação dos ecossistemas, além de também abordar a anatomia, aulas sobre os vírus e evolução das espécies. Cada conteúdo teve seu jogo específico que era trabalhado após a parte teórica da aula, os alunos eram divididos em equipes de 6 ou 7 componentes, onde todos contribuíam exercitando o trabalho em equipe e a confiança em seus companheiros. Para os outros conteúdos de capacitação como PRÉ-IF e APROFUNDAMENTO E SAÚDE, os jogos seguiam o mesmo esquema, ao fim de cada abordagem teórica iniciava-se a dinâmica para ajudar na fixação do conteúdo.

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados alcançados durante o período de realização da eletiva se tornaram bastante relevantes para o aprimoramento da aprendizagem. Os jogos didáticos possuem grande importância para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, contribuíram para aumentar os níveis de interesse dos estudantes sobre o conteúdo ministrado. Considerando os modelos de jogos aplicados, tais como tabuleiro, onde cada equipe escolhia um representante para responder uma questão, os famosos jogos com pistas onde todos deveriam colaborar para responder corretamente, destacamos que o jogo com pistas usando a mímica foi o que apresentou maior qualidade de interações para o aprendizado nas salas de aula, dando aos alunos a oportunidade de trabalhar a comunicação através de movimentos a fim de guiar sua equipe a resposta correta.

Além de ensinar, os jogos estimulam a criatividade, a capacidade de se comunicar através de movimentos e expressões, a trabalhar em equipe e a desenvolver a confiança, destacando habilidades que por muitas vezes, permaneciam ocultas, longe do conhecimento dos próprios participantes. Logo, aprender jogando também é uma excelente oportunidade de desenvolver formas de comunicação, aprender a ouvir e respeitar opiniões contrárias e a trabalhar em equipe sabendo acolher o erro do outro como uma forma de aprendizado e não como sinal de incompetência. Como metodologia de ensino, esse formato permitiu estabelecer as relações sociais em sala de aula, auxiliando na preparação para as próximas fases que aguardam os estudantes, já que em sociedade necessitaremos em muitas ocasiões trabalhar em equipe e saber lidar com os erros e acertos das pessoas do nosso círculo social.

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos sempre se fizeram presentes em muitos eventos da história da humanidade e na atualidade eles podem ser considerados uma novidade em meio ao âmbito da sala de aula. Os jogos educativos tem aspecto lúdico é um recurso didático fundamental para o desenvolvimento criativo, que permite aos alunos vivenciarem experiências que mostrem novos meios de se aprender. A instituição escola que caminha por diversas etapas de evolução educacional, já presenciou diferentes modos de ensino, e para os educadores ela vem como um importante símbolo de transformação. Por isso, sabendo que o professor também desempenha papel para a implementação de novas metodologias, o uso de jogos educativos poderá despertar o potencial criativo dos estudantes, dar poder a imaginação e expandir a criatividade.

Dessa forma, os jogos didáticos possuem potencial de transformação do ambiente de aprendizagem, quando manipulados por mãos conscientes do importante papel da mudança. Motivar os alunos a expandir seu potencial sociomoral garantirá que ao fim de cada etapa de sua educação ele absorva muito mais competências que os tornarão indivíduos preparados para viver no mundo que está em constante construção e desconstrução. Adaptação é a chave para a evolução dos métodos de ensino que dão às escolas um diferencial poderoso, por isso, é muito importante saber utilizar os recursos didáticos que se apresentam como um meio de proporcionar uma conexão entre aluno e professor, contribuindo para tornar a aprendizagem mais efetiva.

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Programa de Residência Pedagógica**. 2018. Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>>. Acesso em: 12 jan. 2019.

CAPES. **Edital CAPES nº 06/2018 Programa de Residência Pedagógica**: Chamada pública para apresentação de propostas no âmbito do Programa de Residência Pedagógica. 2018. Disponível em: <<https://www.capes.gov.br/images/stories/download/editais/01032018-Edital-6-2018-Residencia-pedagogica.pdf>>. Acesso em: 17 jan. 2019.

CARNEIRO, K. T. **Por uma memória do jogo**: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários. 273 f. Tese (doutorado em Educação Escolar). Unesp – Universidade Estadual Paulista, 2015.

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**, p. 35-48, 2003.

COSTA, R. C.; GONZAGA, G. R.; MIRANDA, J. C. Desenvolvimento e validação do jogo didático Desafio Ciências – Animais para utilização em aulas de Ciências no Ensino Fundamental Regular. **Revista da SBEnBIO**, nº 9, p. 9-20, 2016.

Palavras-chave: jogos, escola, aprendizagem, biologia.