



# O JOGO DIDÁTICO COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE ECOLOGIA

Giselle Alves Martins 1

Fernanda Helena Nogueira - Ferreira 2; Renata Carmo de Oliveira 2

<sup>1</sup>Graduanda em Ciências Biológicas, Universidade Federal de Uberlândia (Uberlândia - MG). giselleamartins@gmail.com

<sup>2</sup>Profa. Dra. Instituto de Biologia, Universidade Federal de Uberlândia.

## INTRODUÇÃO

A importância do ensino de ciências cresce à medida que o desenvolvimento político, social, econômico e cultural do país se vincula a esta disciplina (KRASILCHIK, 2000). Para todos os níveis educacionais existem diretrizes que apresentam os conteúdos importantes a serem ministrados. Dentre os conteúdos de Ciências, a Ecologia é um tema indispensável para a sociedade, pois, possibilita o entendimento das relações de interdependência entre os organismos vivos e destes com os demais componentes do espaço onde habitam (PCN, 1998). O uso de jogos como recursos didáticos se torna muitas vezes ferramenta eficiente na contextualização dos conteúdos curriculares, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador (TAROUCO *et al.*, 2004).

O Laboratório de Ensino de Ciências e Biologia (LEN) do Instituto de Biologia/UFU possui em seu acervo onze jogos de Ecologia, com variadas abordagens. Esses recursos foram construídos pelos graduandos em diferentes disciplinas pedagógicas do Curso de Ciências Biológicas.

## OBJETIVOS

Os objetivos desse trabalho são caracterizar a coleção de jogos do acervo do LEN, o seu contexto de utilização, as formas de aplicações na prática docente e as percepções sobre essa ferramenta pedagógica na visão do licenciando. Além disso, será realizada uma avaliação

sobre a importância do uso dos jogos no processo ensino - aprendizagem dos conteúdos sobre Ecologia.

## MATERIAL E MÉTODOS

As características da coleção didática foram descritas a partir da catalogação, organização e da divulgação do acervo no banco de dados eletrônico do LEN/INBIO. Foram entrevistados nove licenciandos, sendo que, dois se encontravam em momentos de intervenções escolares promovidas pela Disciplina Projeto Integrado de Prática Educativa 5 (PIPE 5), que aplicaram o jogo didático em uma única visita à escola. Quatro estavam cursando o Estágio Obrigatório da Licenciatura e três estavam inseridos no Programa de Iniciação à Docência (PIBID).

As entrevistas foram aplicadas utilizando - se de questões discursivas, que davam ao entrevistado a possibilidade de discorrer sobre o tema proposto (segundo metodologia proposta por MINAYO, 2000). Foi utilizado um roteiro semi estruturado, dividido em três etapas que visavam conhecer: I) o perfil do entrevistado e o planejamento da atividade; II) o perfil da escola; III) a avaliação da atividade pelos estagiários e as vantagens e as dificuldades encontradas na aplicação do recurso. Através dos relatos obtidos, foram feitas análises qualitativas das questões pesquisadas.

## RESULTADOS

Os jogos, apresentados no site do LEN ([www.len.ib.ufu.br](http://www.len.ib.ufu.br)), foram utilizados conforme o objetivo previamente proposto no planejamento dos licenci-

andos como uma forma de sondagem do conhecimento prévio dos alunos e introdução de conteúdo (n=1), como um substituto da aula teórica (n=1) ou como encerramento da disciplina (n=7).

Todos os entrevistados declararam que o jogo utilizado foi adequado ao conteúdo e ao público escolar trabalhado. De acordo com ZAGURY (2006) o jogo pode fracassar, quando mal conduzido ou usado de forma equivocada, anulando todo benefício que poderia trazer aos alunos.

Para todos os entrevistados, os jogos apresentaram grandes vantagens, corroborando assim com a importância e eficiência do uso do Jogo Didático no processo de ensino - aprendizagem proposta por ROSADO (2006) e VIEIRA *et al.*, (2005) que afirmam que o jogo, assim como qualquer outra atividade não formal, estimula interesse, auto - confiança e convívio social entre professores e alunos, proporcionando melhor assimilação de conteúdos e conhecimento mais expressivo. As dificuldades apontadas se referem principalmente à inexperiência ou domínio de tal estratégia didática o que gerou insegurança durante a aplicação. A (in)disciplina dos estudantes durante a aplicação do jogo foi um fato narrado na maioria das entrevistas. Isso pode estar relacionado ao pouco contato com atividades lúdicas no espaço escolar, que dificulta a percepção dos alunos sobre a importância do uso do recurso. A pequena diversidade de estratégias didáticas empregadas pelos professores, tão importantes na ação didática (KRASILCHICK 2004, HAIDT, 2004), pode levar a uma dificuldade maior na assimilação pelo aluno de seu papel na atividade. Apesar disso, seis dos nove entrevistados expuseram a pretensão de uso em futuras práticas docentes, enquanto três assumiram que não utilizariam jogos didáticos novamente, já que a primeira impressão foi traumática pela falta de maturidade como professores e pelo excesso de indisciplina dos alunos. A experiência de elaborar e aplicar jogos durante a formação docente inicial, além de incentivar o estudo, a criatividade e as habilidades, o faz repensar sobre os conhecimentos que possui, sobre os interesses e possibilidades relacionadas à faixa etária dos alunos e ainda sobre as formas de desenvolver o conhecimento (BORGES; SCHWARTZ, 2005).

## CONCLUSÃO

Os jogos encontrados no acervo do LEN sustentam a demanda de utilização em várias ações didático - pedagógicas dos professores em formação, que buscam alternativas para a abordagem do conteúdo.

A utilização do jogo didático no processo ensino - aprendizagem é eficiente, principalmente se ocorrer de forma planejada, com objetivo específico definido e não simplesmente como uma atividade avulsa ou sem conexão com o conteúdo trabalhado em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

- BORGES, R.M.R.; SCHWARTZ, V. O papel dos jogos educativos no processo de qualificação de professores de ciências. In: IV Encontro Ibero - Americano de Coletivos Escolares e Redes de professores que fazem investigação na sua escola, 2005. BRASIL, Parâmetros curriculares nacionais: Ciências Naturais, Secretaria de Educação Fundamental, MEC, Brasília, 1998. HAIDT, R.C.H. Curso de Didática Geral. 7ª ed. São Paulo: Ática, 2004, cap 8,9 e 10, p.154 - 225. KRASILCHIK, M., Reformas e realidade: o caso do Ensino de Ciências, São Paulo em Perspectiva, 14 (1), 2000. Krasilshik, M. Prática de Ensino de Biologia. 4 ed., São Paulo:EDUSP, Cap. 5, 2004. MINAYO, M. C. S., Fase de trabalho de campo. In: - - - . O desafio do Conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 6ª Ed., Hucitec, cap. 3, São Paulo, 2000. ROSADO, J. dos R História do jogo e o *game* na aprendizagem. Anais do II Seminário Jogos Eletrônicos Educação e Comunicação - Construindo novas trilhas, Salvador, BA, 2006. TAROUCO, L. M. R., *et al.*, Jogos Educacionais, Cited UFRGS na Educação, v.2 n° 1, 2004. VIEIRA, V.; BIANCONI, M. L.; DIAS, M.. Espaços não - formais de ensino e o currículo de ciências. Ciência e Cultura, São Paulo, v. 57, n. 4,2005. ZAGURY, Tania. O Professor Refém para pais e professores entenderem por que fracassa a educação no Brasil. Rio de Janeiro: Record, 2006. (Agradecimentos: À Pró - reitoria de Graduação (PROGRAD - UFU) pela concessão da bolsa de estudos e à FAPEMIG.)