

JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM NO ESTUDO DOS SISTEMAS DO CORPO HUMANO

GOMES, E. F.¹; AMICO, E. R.², FREITAS, K. F.³, SOUZA, S. C.⁴ ; GERVASIO, C. R.⁵

¹ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – eduardogomes.bg005@academico.ifsul.edu.br

² Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – ericoamico.bg025@academico.ifsul.edu.br

³ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – kaylanefreitas.bg029@academico.ifsul.edu.br

⁴ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – stefanysouza.bg022@academico.ifsul.edu.br

⁵ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – clarissagervasio@ifsul.edu.br

RESUMO

O ensino por meio de jogos didáticos possibilita a criação de um ambiente motivador maximizando o potencial dos alunos de uma forma leve e diferente do modo tradicional aplicado usualmente nas escolas. O presente trabalho teve por objetivo desenvolver o estudo dos sistemas orgânicos do ser humano através da criação de jogos didáticos adaptados propiciando a inclusão de todos os alunos da turma. O trabalho foi realizado com alunos do ensino médio do terceiro semestre do curso de informática do Instituto Federal Sul-rio-grandense. Os alunos foram divididos em grupos, nos quais ficaram responsáveis pela criação, montagem e acessibilidade dos jogos com base no tema recebido. Após, cada grupo participou de todos os jogos elaborados pelos outros grupos. Em um segundo momento foi realizada uma pesquisa, através de um questionário, onde os alunos, após já terem experienciado todos os jogos, responderam e avaliaram a atividade. Percebeu-se que os jogos lúdicos apresentaram um impacto positivo na aprendizagem, e entendimento dos conteúdos abordados em aula, bem como teve uma excelente aceitação por parte dos alunos.

Palavras-chave: ludicidade, biologia, acessibilidade.

1 INTRODUÇÃO

No aprendizado de biologia, é importante inserir atividades diversificadas e complementem as atividades tradicionalmente desenvolvidas nas escolas, com o objetivo de ampliar e tornar mais interessante o aprendizado. Nesse sentido, jogos lúdicos são uma alternativa promissora e interessante para se trabalhar com os alunos em sala de aula.

Para Zuanon et al (2010) o ensino por meio de jogos possibilita a criação de um ambiente motivador que é necessário para a maximização de potenciais, o que facilita a dinâmica do processamento cognitivo de informações. Isto implica ainda na criação de um espaço pedagógico e dialógico que favoreça a construção contínua de processos internos simples de estruturação de realidades.

Outro ponto importante dessas atividades é que elas tornam a rotina escolar mais leve e com menos pressão. Ao preparar-se para uma prova, por exemplo, o aluno está sob pressão de conseguir boas notas, o que faz com que o estudo seja obrigatório. Quando estamos brincando, por outro lado, não existe o peso das notas e o conhecimento torna-se prazeroso. Sendo assim, é importante não tornar o jogo uma imposição, e sim uma atividade que todos queiram participar (DOS SANTOS, 2022).

Os jogos no aprendizado de sistemas orgânicos são de grande importância, pois como dito acima, traz um conteúdo complexo para um aspecto lúdico e divertido e não excluindo o principal objetivo que é adquirir o conhecimento necessário neste ponto do conteúdo de biologia. Ratificando esta informação Rosseto (2010) acrescenta: “Os jogos educativos se destacam como eficientes instrumentos envolventes e estimulantes, promotores de aquisição/reforço de conceitos e de situações desafiantes, que exigem criatividade, estratégia e aquisição/utilização de conhecimento”.

Dentro deste contexto, o trabalho teve como objetivo aprender por meio de jogos os sistemas orgânicos do corpo humano, reunindo grupos de alunos para que juntos trabalhem de forma colaborativa, inclusiva e desenvolvam o conhecimento do conteúdo. Nesse sentido, as atividades lúdicas, foco deste estudo, são uma alternativa viável e interessante para aprimorar as relações entre professor, aluno e conhecimento.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

O trabalho foi realizado com alunos do ensino médio do terceiro semestre do curso de informática do Instituto Federal Sul-rio-grandense campus Bagé. Os alunos foram divididos em grupos, sendo cada tópico do conteúdo na disciplina trabalhado pelo professor ao longo das aulas (sistemas do corpo humano) sorteado e distribuído. Cada grupo ficou responsável pela criação, montagem e acessibilidade dos jogos com base no tema recebido. No desenvolvimento dos jogos, estes foram adaptados para alunos com deficiência visual. Assim que todos os jogos foram finalizados, os mesmos foram testados pelos estudantes. Cada grupo participou de todos os jogos elaborados pelos outros grupos.

Para a composição dos trabalhos foram utilizados materiais como: cartolinas, tintas (comuns e 3D), ampulheta, canetas, fitas, dados digitais, reglete e entre outras ferramentas de fácil acesso.

Em um segundo momento foi realizada uma pesquisa, através de um questionário, onde os alunos, após já terem experienciado todos os jogos, responderam e avaliaram a atividade.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos conteúdos sobre os sistemas orgânicos trabalhos e selecionados, pensou-se estratégias para a criação de jogos, partindo de uma revisão de literatura e pesquisa na internet sobre jogos passíveis de serem aplicados em sala de aula como estratégia de ensino. Foram elaborados os seguintes jogos: Jogo cara a cara, jogo de tabuleiro três, palavras-cruzadas, jogo da memória e jogo quem eu sou. A figura 1 mostra alguns exemplos de jogos e adaptações realizados.

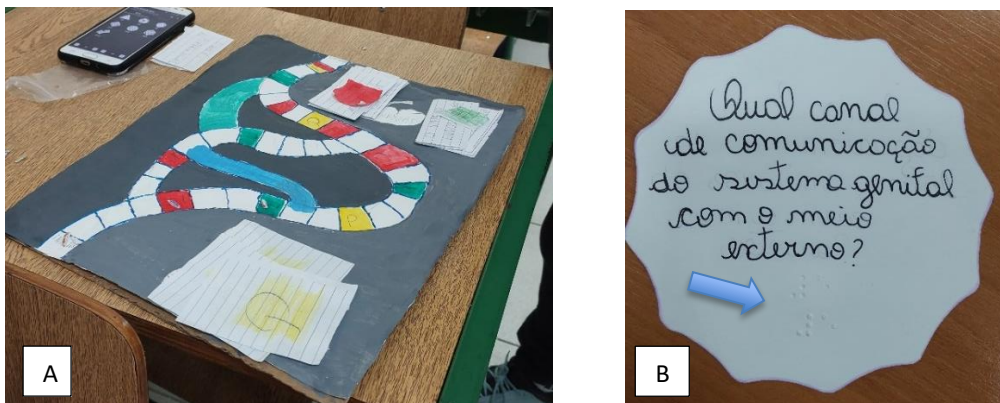


Figura 1. A) Jogo tabuleiro desenhado com tinta 3D. B) Jogo da memória com adaptação escrita em braile (seta azul).

Segundo Zuanon (2010), ao se trabalhar um jogo, este deve ser apresentado e explorado com os alunos a fim de atender a uma questão

contextualizada, fazendo com que seja exigido uma atitude de descentralização de opiniões, propiciando o cognitivo dos participantes. O autor relata ainda que Estratégias de ensino pautadas na confecção e aplicabilidade de recursos didáticos podem mostrar aos aprendizes as distorções, limitações e deformações das apresentações bidimensionais de estruturas biológicas ilustradas nos livros didáticos.

Após a prática dos jogos lúdicos, os alunos participaram de uma pesquisa sobre sua recente experiência. Com relação ao aspecto visual dos jogos, mostrado no gráfico abaixo (Figura 2a), 100% consideram adequados. Podendo-se afirmar assim, que todos os alunos se empenharam para apresentar um trabalho visualmente adequado.

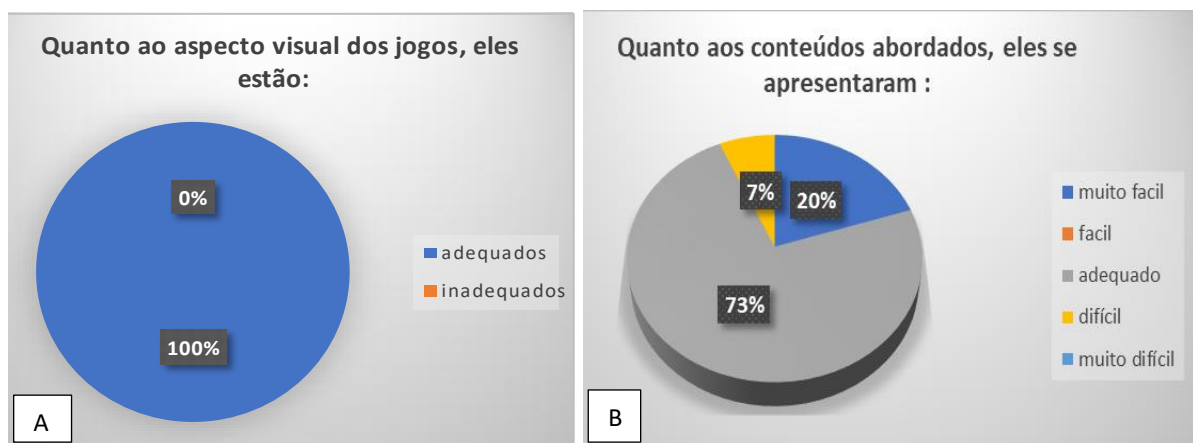


Figura 2. A) Opinião dos alunos quanto ao aspecto visual dos jogos. B) Opinião dos alunos quanto ao conteúdo abordado *Fonte: Elaborado pela autora*

O conteúdo abordado nos jogos, foi considerado pela grande maioria (73%), como “adequados”, 20%, “muito fácil”, e 7% “difícil” (Figura 2b).

Quando questionados sobre linguagem apresentada nos jogos (se estava clara ou não), a grande maioria (80%), considera que sim. Sobre a opinião dos alunos em relação a sua aprendizagem, através da utilização dos jogos apresentados, mais uma vez, os resultados obtidos foram satisfatórios, visto que as respostas, observadas na Figura 3 foram positivas em relação a utilização dos jogos lúdicos como ferramenta de ensino.

Os jogos didáticos, segundo Sommerhalder e Alves (2011), são práticas culturais que acompanham o desenvolvimento da civilização humana, sendo uma forma de comunicação com o mundo que nos cerca. Sendo assim, baseado nos dados adquiridos por meio do questionário aplicado aos alunos, pode-se afirmar que os jogos lúdicos apresentaram um impacto positivo na aprendizagem, fixação e entendimento dos mesmos sobre o conteúdo.



Figura 3. Comentários a respeito do uso dos jogos na aprendizagem. Fonte: Elaborado pela autora

4 CONCLUSÃO

O uso de jogos no estudo dos sistemas do corpo humano na aula de Biologia se mostraram eficientes na aprendizagem dos alunos em desenvolvimento escolar. Tanto para fixar temas e pontos específicos, e ao mesmo tempo, divertir os estudantes com uma forma diferente de aprender os conteúdos propostos pelo professor.

Os alunos se comprometeram a procurar na internet e entre os livros sobre o sistema orgânico do corpo humano escolhido a fim de criar um jogo de melhor qualidade, refletindo no entendimento não somente dos estudantes que estavam concluindo o jogo, mas também aos jogadores a aprenderem mais sobre o conteúdo.

REFERÊNCIAS

Dos Santos, Vanessa. Aulas lúdicas para o ensino de biologia e ciências. Disponível em: < <https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/aulas-ludicas-para-ensino-biologia-ciencias.htm>>. Acesso em 18 de outubro de 2022.

Rosseto. E. S. Jogo das organelas: o lúdico na Biologia para o Ensino Médio e Superior. Revista Iluminart do IFSP, Volume 1, número 4, 2010.

Sommerhalder, A.; Alves, F. Jogo e a Educação da Infância: muito prazer em aprender. Curitiba: CRV, 2011.

Zuanon, A. C. A.; Diniz, R.H.S.; Luiziane; Nascimento, H. Construção de jogos didáticos para o ensino de Biologia: um recurso para integração dos alunos à prática docente. B. E. C. T., vol 3, núm 3, set./dez. 2010.