



## JOGOS PEDAGÓGICOS COMO UMA FERRAMENTA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

**\*Lívia Anzilago Celada<sup>1</sup>**  
**Jessica Cardozo Perez<sup>1</sup>**  
**Bruna Driéli Correa de Brito<sup>1</sup>**  
**Claudia Puperi<sup>2</sup>**

Eixo Temático: Práticas Pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Finais e Ensino Médio.

Desde a antiguidade, os jogos têm estado presente na vida do ser humano sendo utilizados em atividades de lazer, competição e aprendizado, principalmente, por suas características integradoras e lúdicas.

Mesmo diante dos atuais desafios enfrentados pela precarização do sistema educacional, de acordo com (FIALHO, 2008), o professor está sempre em constante busca por novos mecanismos que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem, como por exemplo, aulas em salas de informática, dispositivos e aparelhos multimídia e acesso a conteúdos e vídeo aulas disponíveis na internet.

Diante desse contexto, no processo de aprendizagem, (FIALHO, 2008) afirma que o jogo se dá como uma importante ferramenta de dinamicidade das aulas, trazendo retornos significativos em aspectos de qualidade, motivação e atenção dos alunos relacionados à construção dos conceitos específicos das áreas de estudo.

O objetivo do trabalho é apresentar a importância dos jogos pedagógicos como uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem em conteúdos de ciências aplicados com uma turma de 7º ano do ensino fundamental.

<sup>1</sup> Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Ciências Biológicas, CAPES, \*anzilagolivia@gmail.com.<sup>2</sup> Mestre em Ciências Biológicas: Neurociências, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, professora na E.M.E.F. Paul Harris, cpuperi@yahoo.com.br.



O filósofo HUIZINGA (1938), cunhou o termo *Homo ludens*, em seu livro intitulado pelo mesmo nome, se referindo ao jogo e atividades lúdicas como elementos culturais, inato aos homens e até mesmo aos animais.

O brinquedo faz parte da vida da criança. Simboliza a relação pensamento-ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade linguística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação (ALMEIDA, 2003).

Os jogos auxiliam nos processos de ensino- aprendizagem seja do nível básico ao superior, desta forma a utilização de jogos didáticos como prática de ensino se torna facilitadora do aprendizado e da compreensão dos conteúdos presentes nos currículos das séries do ensino básico, acrescentando a ludicidade como motivação; além de possibilitar a relação dos conteúdos já aprendidos com o dia a dia, tornando os discentes mais criativos ao criar suas respostas (LIMA et al., 2014).

Partindo desses pressupostos, o grupo de bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) subprojeto Biologia, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Paul Harris, criou um jogo relacionado ao conteúdo de zoologia de invertebrados, tendo em vista a importância do estudo desses animais, por sua abundante biodiversidade, função na cadeia trófica e manutenção de ecossistemas.

O estudo foi realizado com uma turma de 7º ano de uma escola municipal de ensino fundamental de São Leopoldo/RS – Brasil. Foi ministrada uma aula para a turma do 7º ano do ensino fundamental e posteriormente foi aplicado um jogo e, seguidamente um questionário, a fim de avaliar a metodologia e prática do jogo no processo de aprendizagem dos alunos.

Foi elaborado um jogo da memória abrangendo conteúdos e características sobre os filos do grupo dos animais invertebrados trabalhados previamente com uma turma de 7º ano do ensino fundamental, denominado “Jogo da Memória dos Invertebrados”. O jogo foi confeccionado utilizando papel cartão, impressões de imagens de alguns animais invertebrados e papel *contact*. O jogo é composto por dois tipos de baralhos diferentes. Um

<sup>1</sup> Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Ciências Biológicas, CAPES, \*anzilagolivia@gmail.com.<sup>2</sup> Mestre em Ciências Biológicas: Neurociências, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, professora na E.M.E.F. Paul Harris, cpuperi@yahoo.com.br.



dos baralhos é sobre os filós Poríferos, Cnidários, Platyhelminthes, Nematoda, Mollusca e Annelida e o outro tipo de baralho é composto pelos filós Arthropoda e Echinodermata. O primeiro baralho contém 14 pares e o segundo baralho 16 pares. Nos dois tipos de jogos metade das cartas são compostas por imagens dos invertebrados e seus respectivos nomes, populares e científicos, e a outra metade das cartas são compostas pelos filós pertencentes dos invertebrados presentes no jogo e suas respectivas características. O objetivo do jogo é encontrar o filo e a característica da imagem do invertebrado selecionado durante o jogo.

Para a realização do jogo os alunos devem sentar-se em grupos de até quatro pessoas. As cartas são dispostas sobre a mesa com as figuras voltadas para cima para visualização das cartas, por aproximadamente 2 minutos. Após o término do tempo, as cartas são embaralhadas e viradas para baixo. O jogo inicia com o primeiro participante escolhendo uma carta e mostrando-a para os demais jogadores, posterior a escolha da primeira carta, o jogador escolhe outra carta, que ele julga ser a correspondente a primeira. O jogador, então, lê as informações das cartas escolhidas e verifica através dos seus conhecimentos se as características das cartas correspondem uma a outra. Caso as cartas não correspondam, os jogadores da mesa devem discutir e/ou debater o porquê de as características não estarem corretas. O jogador vencedor será aquele que, ao final do jogo, obtiver o maior número de cartas (acertos).

Para avaliação do processo de aprendizagem, ao final da aula e jogo, foi aplicada uma atividade na qual os alunos teriam que agrupar determinados invertebrados e suas características em seus respectivos filós. Posteriormente, realizamos a contagem de acertos dos alunos.

Através da atividade aplicada após a realização do jogo conseguimos contabilizar resultados referentes à eficácia do jogo. Os alunos agruparam os animais invertebrados e suas características, citados na atividade, em seus respectivos grupos, filós, totalizando trinta e sete acertos.

<sup>1</sup> Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Ciências Biológicas, CAPES, \*anzilagolivia@gmail.com.<sup>2</sup> Mestre em Ciências Biológicas: Neurociências, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, professora na E.M.E.F. Paul Harris, cpuperi@yahoo.com.br.



Os vinte alunos que jogaram foram avaliados. Apenas três alunos pontuaram entre dez a dezenove acertos, sete alunos pontuaram de vinte a vinte nove acertos e dez alunos pontuaram trinta ou mais acertos.

O conteúdo programático sobre invertebrados é bastante amplo e engloba muitos conceitos e classificações, por conseguinte, é comum os alunos apresentarem dificuldade na compreensão e memorização do assunto. A prática do jogo foi uma ferramenta de auxílio, facilitando o processo de aprendizagem e fixação do conteúdo de uma forma divertida.

Dado o exposto podemos concluir que os resultados da prática do jogo de memória sobre os invertebrados teve um resultado positivo no processo de aprendizagem dos alunos. A maioria dos alunos conseguiu realizar a atividade aplicada posteriormente ao jogo, com êxito, compreendendo o conteúdo abordado.

**Palavras-chave:** 1. Jogos pedagógicos 2. Ensino de Ciências 3. Invertebrados.

<sup>1</sup> Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Ciências Biológicas, CAPES, \*anzilagolivia@gmail.com.<sup>2</sup> Mestre em Ciências Biológicas: Neurociências, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, professora na E.M.E.F. Paul Harris, cpuperi@yahoo.com.br.



### Referências:

ALMEIDA, P.N. Educação lúdica: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola. 2003.

FIALHO, Neusa N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: **Congresso nacional de educação**. 2008. p. 12298-12306. Disponível em: <[http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293\\_114.pdf](http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf)> Acesso em: 13 set. 2017.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

LIMA, Adhara Brandão et al. O jogo “Detetive” como ferramenta pedagógica à educação ambiental no currículo do ensino de biologia. **Revista da SBEnBio**, Pará, n. 7, p 315-326, 2014. Disponível em: < <http://www.sbenbio.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2014/11/R0909-1.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2017.

<sup>1</sup> Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Ciências Biológicas, CAPES, \*anzilagolivia@gmail.com.<sup>2</sup> Mestre em Ciências Biológicas: Neurociências, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, professora na E.M.E.F. Paul Harris, cpuperi@yahoo.com.br.