



Grupo de Trabalho: Ensino e Aprendizagem em Ambiente Escolar

CAÇA AS VITAMINAS: UTILIZAÇÃO DE JOGO DIDÁTICO PARA ASSIMILAÇÃO E PRÁTICA DE CONTEÚDO

Halessiana Martins Alencar da Silva¹
Universidade Regional do Cariri

Breno do Nascimento Lima²
Universidade Regional do Cariri

Mardonio Freitas Rodrigues³
Universidade Regional do Cariri

Haleteia Figueiredo de Oliveira Brito⁴
Universidade Regional do Cariri

Cícero Magérbio Gomes Torres⁵
Universidade Regional do Cariri

RESUMO

O uso de jogos e brincadeiras na escola pode facilitar o trabalho do professor, despertando o interesse do educando pelas atividades propostas, tornando o ambiente escolar mais interessante. Além disso, promove a socialização entre os estudantes, estimula uma maior interação destes com os professores e os conteúdos, gerando um aprendizado mais significativo que transcende as paredes da sala de aula. Com o objetivo de relatar a experiência do uso do jogo didático “caça as vitaminas”. A experiência descrita neste trabalho foi desenvolvida no EEMTI Prefeito Raimundo Coelho Bezerra de Farias, situada no bairro Seminário, na cidade de Crato, Ceará. Durante a realização do jogo observou-se uma completa interação entre os grupos formados, foi visto entre cada integrante do grupo a colaboração com os outros para efetuarem as ações. Portanto, tem-se a concepção que, com o jogo, os alunos conseguiram fixar mais a atenção ao conteúdo, por se mostrar algo novo e diferente.

Palavras-chave: Biologia. Metodologias ativas. Jogo didático.

¹ Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Regional do Cariri (URCA). Bolsista do Programa Residência Pedagógica de Ciências Biológicas (CAPES/URCA). Email: halessiana.martins@urca.br

² Graduando em Ciências Biológicas pela Universidade Regional do Cariri (URCA). Bolsista do Programa Residência Pedagógica de Ciências Biológicas. Email: breno.lima@urca.br

³ Graduando em Ciências Biológicas pela Universidade Regional do Cariri (URCA). Bolsista do Programa Residência Pedagógica de Ciências Biológicas. Email: mardonio.freitas@urca.br

⁴ Professora de Educação Básica do Estado do Ceará e Supervisora da Residência Pedagógica de Ciências Biológicas (CAPES/URCA). Email: haleteiafigueiredo@yahoo.com

⁵ Docente do Núcleo de Estudo e Pesquisa em Ensino de Ciências e Biologia, Orientador e Coordenador da Residência Pedagógica de Ciências Biológicas (CAPES/URCA). Email: cicero.torres@urca.br



1. INTRODUÇÃO

A nova estrutura do atual ensino médio no Estado do Ceará proporciona pontos positivos e negativos, como por exemplo o fato dos alunos ficarem na escola em tempo integral. Tal fato acarreta várias discussões, uma delas é de que os alunos podem se sentir entediados ou estressados. Bacich (2018) fala que “quão pouco atrativo é o ambiente escolar em um contexto histórico como o atual com alta carga de informação bombardeada a todo momento, ao alcance da maioria e praticamente sem custo”. Isto provoca desinteresse do educando em relação às aulas, dificultado o processo de ensino e aprendizagem nos componentes curriculares do ensino médio, como por exemplo o ensino de biologia e o mais recente, o aprofundamento em ciências da natureza para o enem, este para os 3º anos, que visa dar foco a conteúdos cobrados no enem.

Uma alternativa para motivar e chamar a atenção do educando é uso das metodologias ativas. Bacich e Morán (2018, p. 80) afirmam que “as metodologias ativas constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas”. Dentro das metodologias ativas estão a utilização de jogos didáticos, prática essa que em sua maioria tem o foco do educando e o coloca em ação:

O uso de jogos e brincadeiras na escola pode facilitar o trabalho do profissional de educação, despertando o interesse da criança ou adolescente pelas atividades propostas. Podemos orientar um trabalho de maneira tal que os alunos possam utilizar esse espaço para algo que vai além dos momentos sem nada a fazer. Independente da faixa etária, sexo ou raça, os alunos adoram jogar, brincar e o fazem de maneira espontânea. Por que não canalizar toda essa vontade para algo maior? [...] temos nas atividades lúdicas com jogos mais possibilidades para organizar os conteúdos e contemplar objetivos que extrapolam o que está posto (Santos, 2014, p. 21).

Dentre os conteúdos vistos no ensino médio, no componente curricular de biologia, estão as vitaminas. Conteúdo muito importante, pois não somente imposto no enem, mas sendo algo inerente ao cotidiano do educando. Para Chaves (2018, p.1) a educação nutricional é uma ferramenta que associa educação à saúde interligando aprendizagem, conhecimento, atitudes e aptidões para melhoria da qualidade de vida e na prevenção de doenças. Por ser um conhecimento que está voltado diretamente ao bem estar do educando deve se dar ainda mais ênfase, utilizando como alternativa jogos pedagógicos para melhor aproveitamento.

Vale ressaltar a importância de programas que focam na formação de professores, como o da residência pedagógica, pois os mesmos permitem que os graduandos tenham vivência no espaço escolar de forma acentuada como a possibilidade de pôr em prática suas ideias, inclusive na biologia que é tão voltada a experiência e bem estar do aluno. Para Guerra(2022) o PRP é uma iniciativa voltada para a formação inicial de professores, possibilitando aos alunos de cursos de licenciatura vivenciar a futura profissão (aqueles que querem), de forma dinâmica e mais interativa com a escola.

Segundo Cunha (1988) jogos pedagógicos, então, são aqueles elaborados com o objetivo principal de proporcionar aprendizagem, de uma forma inteiramente lúdica, fugindo do uso constante de materiais pedagógicos empregados tradicionalmente no decorrer de um ano letivo. Portanto o presente trabalho busca evidenciar a experiência da utilização da dinâmica “caça as



vitaminas” como meio alternativo de prática e fixação de conhecimentos dos educandos em relação ao conteúdo de vitaminas. A dinâmica foi realizada pelos residentes do subprojeto de biologia, no núcleo 2, na EEMTI Prefeito Raimundo Coelho Bezerra de Farias(Liceu), com as turmas dos 3º anos A e B durante as aulas do componente curricular de aprofundamento em ciências da natureza para o Enem.

2. DESENVOLVIMENTO (INTERPRETAÇÃO DE DADOS, BALANÇO TEÓRICO, ETC)

A experiência descrita neste trabalho foi efetuada no Liceu do Crato, uma escola de ensino médio de tempo integral, que é oficialmente denominada Escola de Ensino Médio Prefeito Raimundo Coelho Bezerra de Farias. Situada no bairro Seminário, na cidade de Crato, Ceará, a escola Liceu do Crato é amplamente reconhecida por sua excelência educacional. A prática aqui descrita foi realizada no dia 07 de Março de 2024, em duas turmas do terceiro ano do ensino médio, na disciplina de Aprofundamento em Ciências da Natureza - Biologia neste instituto educacional, orientada e conduzida pelos residentes do Programa de Residência Pedagógica em Ciências e Biologia, com a supervisão da professora preceptora.

Mediante o andamento das aulas ministradas, notamos que as turmas apresentavam características distintas: uma delas demonstrava maior atividade e participação, enquanto a outra mostrava-se mais reservada e curiosa. A partir dessas observações, discutimos maneiras de como poderíamos utilizar essas diferenças em prol do aprendizado, visando tornar as aulas mais dinâmicas e interativas, além de promover uma maior interação entre os alunos.

Considerando experiências satisfatórias vividas anteriormente em outras turmas e o fato de que os alunos passam grande parte do tempo dentro da sala de aula, também levando em conta que os jogos são muitas vezes deixados de lado por educadores e pelas instituições escolares, decidimos encerrar as aulas sobre sais minerais e vitaminas com uma atividade lúdica, uma espécie de caça ao tesouro, ou melhor, uma caça às vitaminas. Essa atividade visa não apenas sintetizar o conteúdo abordado, mas também estimular a percepção, o raciocínio, a atenção, assimilação, capacidade de ouvir e seguir instruções, bem como trabalhar a criatividade dos alunos.

Com relação ao atual contexto educacional, SANTOS diz que:

A escola vem sofrendo diversas transformações, tornando necessário mudar a forma de ensino, que já não se pauta apenas em desenvolver o conhecimento referente a disciplinas presentes no currículo escolar. Agora, o papel da escola se volta principalmente para o desenvolvimento de habilidades e competências pertinentes ao estudante, que serão importantes para toda a vida.(Santos, 2019, p. 02)

Para auxiliar na dinâmica, solicitamos aos alunos a elaboração de mapas mentais sobre as temáticas abordadas. Em uma aula subsequente, organizamos os alunos em três grupos. Cada grupo recebeu 13 cartões, sendo que em cada um estava escrito o nome de uma vitamina. Os alunos foram encarregados de encontrar os outros 13 cartões, contendo imagens dos alimentos fonte dessas vitaminas, que estavam distribuídos nas dependências da escola. Em cada local, havia três cartões iguais. Como previamente instruídos, os alunos deveriam recolher apenas um e deixar os demais no local para que as outras equipes pudessem localizá-los também. Após encontrarem os 13 cartões, os alunos foram instruídos a se dirigir às mesas no refeitório, onde reuniram todos os membros da



equipe para estabelecer a relação entre o nome da vitamina e seu respectivo alimento. Neste momento, foi permitido o uso dos mapas mentais produzidos na aula anterior como material de apoio. Ao final, os alunos foram desafiados a escolher uma das vitaminas e criar uma propaganda para ela, incluindo identidade visual, slogan e benefícios.

O uso do jogo com intencionalidade didática proporciona aos estudantes experiências e impactos positivos. Ele tem um efeito motivador, auxiliando no desenvolvimento de habilidades cognitivas e facilitando o aprendizado. Além disso, promove a socialização entre os estudantes, estimula uma maior interação destes com os professores e os conteúdos, gerando um aprendizado mais significativo que transcende as paredes da sala de aula. Para Dewey a aprendizagem atinge maior profundidade quando é prazerosa (Placides, 2021).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As práticas lúdicas nunca estiveram presentes nos ensinamentos tradicionais, entretanto, com o avanço da educação e seus sistemas, o processo educacional foi se mostrando paulatinamente interativo. Os jogos sempre estiveram presentes na sociedade, e atuaram também como instrumentos de aprendizagem, além do lazer. O uso de jogos didáticos mostra-se como uma ferramenta fundamental no processo ensino-aprendizagem, tendo em vista as características interativas voltadas para o trabalho em equipe, que instigam os alunos a terem uma atuação ativa, nutrindo o pensamento crítico.

A utilização de técnicas lúdicas auxilia na extensão do conhecimento do indivíduo, uma vez que estimulam as áreas ligadas à aprendizagem e indubitavelmente contribuem para os aspectos psicológicos e cognitivos com maestria. Essas técnicas, precisamente, os jogos precisam ser colaborativos fazendo com que o aluno desempenhe tanto sua auto-ajuda, como evolua suas habilidades sociais, mas, principalmente, crie um laço de afinidade com o seu ambiente de ensino. Isso evidencia que o conhecimento, quando repassado em um ambiente harmonioso e divertido, potencializa o desenvolvimento intelectual dos educandos.

Em vista disso, pode-se afirmar que o trabalho com jogos didáticos podem ser utilizadas para motivar e instigar cada vez mais o aluno, possibilitando a evolução do aspecto psicossocial, além de uma visão mais ativa no processo ensino-aprendizagem, bem como o suprimento de lacunas preexistentes durante a transmissão-recepção do conhecimentos dentro de sala de aula, e colaborando para o estreitamento das relações professor-aluno, de forma a proporcionar uma aprendizagem mais efetiva.

A percepção de todos os alunos mostrou-se evidentemente positiva. Durante a dinâmica observou-se uma completa interação entre os grupos formados, foi visto entre cada integrante do grupo a colaboração com os outros para efetuarem a tarefa. No momento da associação das cartas foi observado cerca de 69% de acertos entre os grupos, um resultado positivo mas que pode melhorar em futuras práticas. Portanto, tem-se a concepção que, com o jogo, os alunos conseguiram fixar mais a atenção ao conteúdo, por se mostrar algo novo e diferente, conseguiram assimilar mais ainda as características dos alimentos com suas propriedades nutricionais, além do contato com um ambiente que não seja limitado a quatro paredes e uma lousa.

REFERÊNCIAS

BECK, C. **John Dewey: Teoria e Prática no Ensino**. Disponível em: <<https://www.andragogiabrasil.com.br/john-dewey>>. Acesso em 08 de março de 2024



CHAVES, Valdicélia de Oliveira; SANTOS, Aline de Souza. Abordagem do tema alimentação em livros didáticos de biologia do 1º ano do ensino médio. **Revista Aproximando**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 4, p.1-8, maio de 2018.

FARDO, M. L. **A Gamificação Aplicada Em Ambientes De Aprendizagem**. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 9 mar. 2024.

GUERRA, Luan Mesquita et al. O Programa residência pedagógica e sua contribuição para os futuros docentes: relatos de experiência. **Revista Insignare Scientia**, Acre, v. 5, n. 1, p.541-556, junho de 2022.

PIFFERO, Eliane de Lourdes Fontana et al, Metodologias ativas e o ensino de biologia: desafios e possibilidades no novo ensino médio. **Ensino e Pesquisa**, Paraná, v.18, n. 2, p.48-63, julho de 2020.

PLACIDES, F. M.; COSTA, J. W. DA. John Dewey e a aprendizagem como experiência. **Revista Apotheke**, v. 7, n. 2, 31 out. 2021.

ROCHA, Diego Floriano; RODRIGUES, Marcello da Silva. Jogo didático como facilitador para o ensino de biologia no ensino médio. **Revista Cippus**, Canoas, v. 8, n. 2, p.1-8, novembro de 2018.

SANTIAGO, Heloiza Cristina Costa Felipe et al. Como opinam os professores acerca da prova do Enem? o caso da disciplina biologia. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 4, p.17615-17628, abril de 2020.

SANTOS, J. G. et al. A Gamificação como Metodologia para o Desenvolvimento de Competências Gerais da BNCC. **Anais do XXV Workshop de Informática na Escola (WIE 2019)**, P.1-10, 11 nov. 2019.