

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

PATRICIA CORTEZ DA SILVA

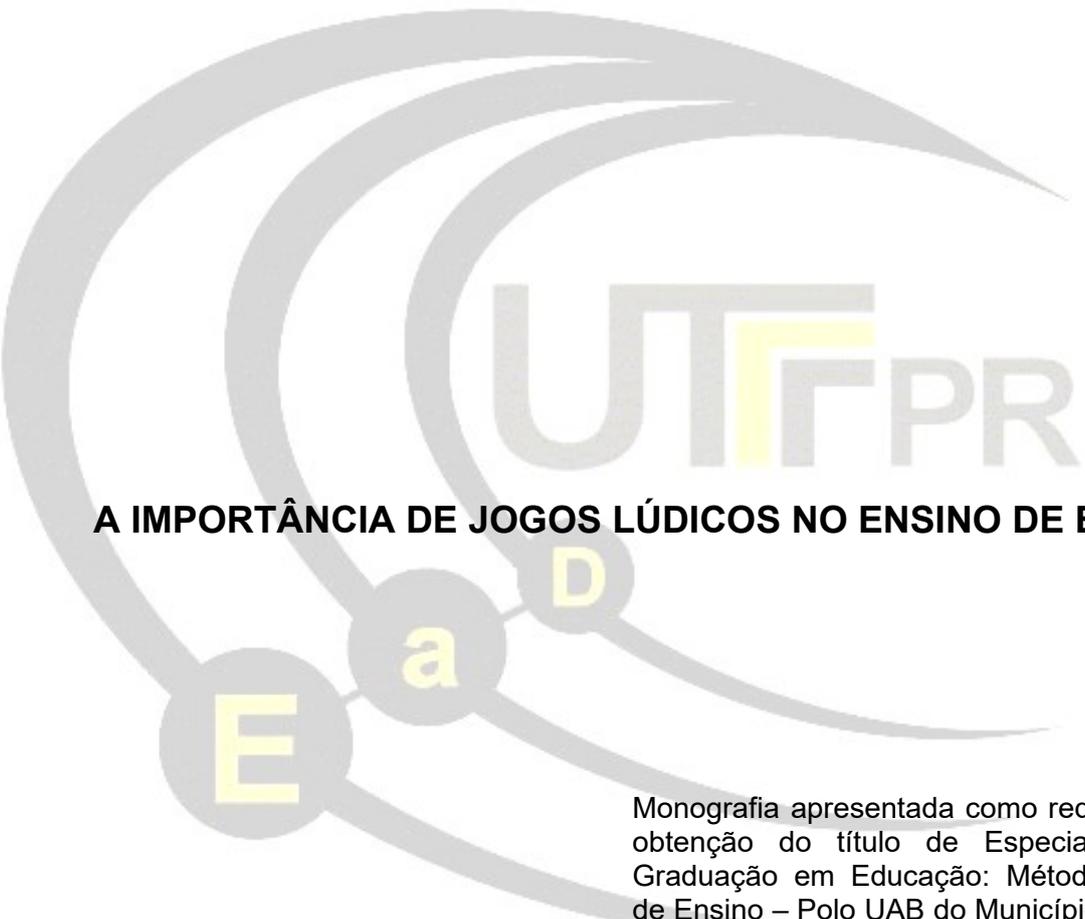
A IMPORTÂNCIA DE JOGOS LÚDICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2018

PATRICIA CORTEZ DA SILVA



A IMPORTÂNCIA DE JOGOS LÚDICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós-Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Polo UAB do Município de Paranavaí Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Campus Medianeira.

Orientadora: Prof^a. Dra. Larissa de Bortoli Chiamolera Sabbi

MEDIANEIRA

2018



TERMO DE APROVAÇÃO

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS LÚDICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA

Por

Patricia Cortez da Silva

Esta monografia foi apresentada às 17..... h do dia...09..... de agosto..... de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Pólo de Paranavaí-PR., Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Medianeira. O candidato foi aprovado pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo-assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.....

Prof^a. Dra. Larissa de Bortolli Schiamolera Sabbi..
UTFPR – Campus Medianeira
(orientadora)

Prof Dra. Elizandra Sehn..
UTFPR – Campus Medianeira

Prof^a. Dra. Ivone Teresinha Carletto de Lima..
UTFPR – Campus Medianeira

Dedico este trabalho primeiramente a Deus e
à todos os meus familiares pelo apoio,
compreensão e dedicação.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que contribuíram de maneira relevante para a elaboração desta pesquisa, em especial a Deus por ter me dado à vida e força para poder seguir meus sonhos.

Aos familiares, obrigado pelo incentivo.

Aos professores que me conduziu com muito estímulo.

Aos amigos pela força e compreensão.

A todos que direta ou indiretamente contribuíram para que tudo desse certo.

*“Educar não é transferir conhecimentos, mas
criar as possibilidades para a construção ou
sua própria produção”.*
(PAULO FREIRE)

RESUMO

SILVA, Patricia Cortez. **A importância de jogos lúdicos no ensino de biologia.** 2018. 29fls. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

Este trabalho teve como temática destacar a importância da utilização de jogos na disciplina de Biologia, prática esta que possibilita aos alunos despertarem o interesse, motivação, curiosidade. Desta forma, os jogos são considerados ferramentas que desafiam os alunos, complementam os conteúdos aplicados pelos professores, os conhecimentos tornam-se uma ação positiva e não uma obrigação. O referido trabalho tem como objetivo compreender a importância dos jogos, como os alunos demonstram interesse e comparar quais as contribuições dos jogos na disciplina de Biologia. Será abordado através de entrevista com questões objetivas e simples, mostrando que através dos jogos os alunos conseguem assimilar melhor os conteúdos, principalmente porque a disciplina de Biologia possui um vocabulário elevado e muitas vezes complexo, o que acaba dificultando a assimilação dos conteúdos. A metodologia utilizada inicialmente foi a pesquisa bibliográfica, que possibilitou analisar o assunto teoricamente, em seguida uma entrevista, com um questionário simples, centradas na utilização de jogos na disciplina de Biologia, possibilitando analisar teoricamente como os professores destacam a importância e utilização dos jogos. Conclui-se que os jogos podem ser utilizados em sala de aula em qualquer disciplina, sendo uma ferramenta importante para a aquisição de conhecimentos, pois possibilita aos alunos aprender com motivação, prazer, interação. Foi possível através dos estudos reconhecer o jogo e sua importância em sala de aula.

Palavras-chave: Interação. Biologia. Jogos. Educador.

ABSTRACT

SILVA, Patricia Cortez. **A importância de jogos lúdicos no ensino de biologia.** 2018. 29fls. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

This work aimed to highlight the importance of the use of games in biology, a practice that allows students to arouse interest, motivation, curiosity, in this way, games are considered tools that challenge students, complement the contents applied by teachers, knowledge becomes a positive action and not an obligation. In this way, the aforementioned work aims to understand the importance of games, how the students demonstrate interest and compare what the contributions of the games in the discipline of biology. It will be approached through an interview with objective and simple questions, showing that through the games the students can assimilate the contents better, mainly because the discipline of biology has a high and often complex vocabulary, which makes it difficult to assimilate the contents. The methodology used initially is the bibliographic research, which will make it possible to analyze the subject theoretically, then an interview, with a simple questionnaire, focused on the use of games in the biology discipline, making it possible to theoretically analyze how teachers emphasize the importance and use of games. It is concluded that games can be used in the classroom in any discipline, it is an important tool for acquiring knowledge, because it enables students to learn with motivation, pleasure, interaction. It was possible through the studies to recognize the game and its importance in the classroom.

Keywords: Interaction. Biology. Games. Educator.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	11
2.1 CONTEXTO DOS JOGOS	11
2.1.1 Os jogos na disciplina de Biologia.....	13
2.1.2 Exemplos de jogos didáticos para Biologia.....	15
3 METODOLÓGIA.....	17
3.1 LOCAL DA PESQUISA.....	17
3.2 INSTRUMENTO E COLETA DE DADOS.....	17
3.3 ANÁLISE DE DADOS.....	17
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	18
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
REFERÊNCIAS.....	24
ANEXO(S).....	26

1 INTRODUÇÃO

Os jogos, as atividades lúdicas são essenciais ao desenvolvimento da aprendizagem humana, pois permitem um momento agradável, prazeroso, motivador e estimulador na busca por conhecimentos e informações. A utilização dos jogos tornou-se uma ferramenta positiva ao aluno, pois permite ser um agente de ação, desenvolver habilidades, entre outros.

Os conteúdos “jogos” são entendidos como uma linguagem que auxilia no aprendizado da criança e contribui na significação do ser, onde a prática da utilização dos jogos possibilita aos alunos despertarem o interesse, motivação, curiosidade.

Os jogos são considerados ferramentas que desafiam os alunos, complementam os conteúdos aplicados pelos professores, os conhecimentos tornam-se uma ação positiva e não uma obrigação. Através deles os alunos conseguem assimilar melhor os conteúdos, principalmente porque a disciplina de biologia possui um vocabulário elevado e muitas vezes complexo, o que acaba dificultando a assimilação dos conteúdos (CUNHA, 2008).

O referido trabalho tem como foco analisar os jogos didáticos na disciplina de biologia, sendo possível compreender que os mesmos são ferramentas auxiliares ao professor em sala de aula para melhor aprendizado dos alunos.

Os objetivos do trabalho estão em destacar a importância da utilização de jogos na disciplina de biologia, inicialmente contextualizando os jogos de forma geral, como os mesmos podem ser trabalhados na disciplina de Biologia, alguns exemplos de jogos, técnicas de sua utilização. Para isso, serão coletados alguns dados sobre a utilização de jogos em sala de aula na disciplina de biologia numa entrevista com questões objetivas (dados bibliográficos) no Colégio Estadual James Patrick Clark, cidade de Terra Rica.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 CONTEXTO DOS JOGOS

A presença de jogos torna a escola um espaço privilegiado para a promoção do desenvolvimento e aprendizagem, pois através deles o aluno começa a organizar suas relações emocionais, conhece melhor o seu corpo e suas possibilidades e compreende as relações sociais envolvidas nos jogos, de forma que aprende e sente prazer em aprender (KISHIMOTO, 2005).

Segundo Kishimoto (2005, p. 98), afirma que:

O jogo é um processo que envolve o indivíduo e sua cultura, adquirindo especificidades de acordo com cada grupo, têm um significado cultural muito marcante, pois é através do brincar que a criança vai conhecer, aprender e se constituir como um ser pertencente ao grupo, ou seja, o jogo e a brincadeira são meios para a construção de sua identidade cultural.

Os jogos nem sempre podem ser vistos como didáticos, também ajuda na formação do aluno, um meio educativo que aos poucos conquistou seu espaço, desenvolveu sua personalidade, desenvolvimento cognitivo, sensibilidade, autoestima, socialização, motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade (CUNHA, 2008).

Com o passar do tempo, o jogo começou a ter uma definição mais educativa passou a ser visto como recreação que se denominou ao longo do tempo, como uma prática de relacionamento que exigia esforço físico, intelectual e escolar (KISHIMOTO, 2005). Na Idade Média, os jogos tinham como finalidade definir a ética, a moral e os conteúdos das disciplinas de geografia e de história. No Renascimento, servia como forma de desenvolver a inteligência e, mais tarde, o jogo foi definido como uma maneira de ensinar matemática, que era considerada como uma futilidade na visão das outras pessoas (CUNHA, 2008).

Explorado na educação, o jogo possibilitou ao educando o desenvolvimento de valores, práticas, a recuperação de brincadeiras antigas, jogo de cartas, entre outros. Assim, Kishimoto (2005, p. 30) define o jogo como “uma ação direcionada à infância enquanto no Renascimento como uma conduta típica e espontânea da criança”.

Kishimoto (2005, p. 15), afirma que “[...] nem sempre é possível elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas, todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam”.

Para o estudioso, o jogo vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para o trabalho desenvolvido com as crianças do Maternal, Jardim da Infância, com base nos jogos e nas linguagens artísticas. Segundo seus conceitos o homem é como um ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova "pedagogia da criança", assim para Kishimoto (2005) o jogo é como gênese da "metáfora" humana, o que nos torna realmente humanos.

O jogo favorece a aprendizagem, uma atividade lúdica que permite trabalhar melhor os conteúdos, habilidades, a interação, criatividade, o raciocínio é desenvolvido com prazer, motivação (ALMEIDA, 2004). Quando utilizados em sala de aula, independente da disciplina ou série é uma maneira descontraída de motivar os alunos a despertar o interesse pelo assunto, assimilando melhor os conteúdos.

Segundo Almeida (2004, p.158) “os jogos produzem uma excitação mental agradável e exercem uma influência altamente fortificante”; ou seja, desenvolvendo na criança seus aspectos físicos e psicológicos.

Para Piaget (1998) os jogos são ações lúdicas que se tornam fundamentais quando o assunto é educação, sendo para ele como um "berço obrigatório" que estimula a aprendizagem da criança.

Os jogos, cada vez mais, vêm ganhando destaque no desenvolvimento físico, intelectual, social e seu uso é favorável pelo contexto lúdico, proporcionando a criança domínio de si, criatividade e afirmação da personalidade (SALOMAO; MARTINI; JORDÃO, 2007).

Para Kishimoto (1996, p. 16) “o jogo é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, com um sistema de regras e um objeto”, onde pode ser definido como uma ação que depende de uma linguagem, de fatos, atitudes, manipulação da realidade sustentando os desejos, a imagem, e que mesmo assim dependendo da época ele tem a necessidade de ter um significado específico.

De acordo com Rego (2005, p. 33) relata que:

[...] os jogos nem sempre podem ser uma atividade prazerosa, porque existem muitas atividades que proporcionam à criança maiores experiências de prazer, como é o caso, muito concreto, de sugar uma “teta”; em segundo lugar, porque entende que existem jogos em que a atividade não é prazerosa em si mesma, como é o caso dos jogos que unicamente produzem prazer se a criança obtém um resultado interessante.

Desta forma, a inserção dos jogos no cotidiano da aprendizagem possibilita aos educadores que assumam um compromisso de oportunizar as crianças e adolescentes uma aprendizagem de maneira simultânea, além do processo de conscientização acerca das questões sociais e históricas (REGO, 2005).

2.1.1 Os jogos na disciplina de Biologia

Pode-se compreender que os jogos em si possibilitam a criança seu desenvolvimento em todos os sentidos, desta forma, na aprendizagem os jogos foram conquistando seu espaço e tornando-se didáticos. Também lúdicos, objetivos, dinâmicos, desafiantes, propícios às metas do educador, favorecendo a construção do conhecimento (ALMEIDA, 2004).

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (Ensino Médio), mais do que fornecer informações, é fundamental que o ensino de Biologia se volte ao desenvolvimento de competências que permitam ao aluno lidar com as informações, compreendê-las, elaborá-las, refutá-las, quando for o caso (BRASIL, 1998).

Os jogos didáticos têm sempre um objetivo quando elaborado, confeccionado, é um material pedagógico de qualidade, com objetivos específicos, ajudando o professor em sala de aula a propor ao aluno melhorias no desenvolvimento de sua aprendizagem (CUNHA, 2008).

É importante destacar que os jogos didáticos são um “eixo que conduz a um conteúdo didático específico” (CUNHA, 2008, p. 98), tornando-se atividades dinâmicas, atuantes e positivas ao desenvolvimento da aprendizagem.

A disciplina de Biologia é vista de forma teórica, abstrata, trabalha às vezes com aulas expositivas, nem sempre estimuladoras, atrativas, uma aprendizagem inúmeras vezes mecânicas. Os jogos didáticos tornam-se uma alternativa positiva as

aula da disciplina, como estratégia, que permite ao aluno trabalhar raciocínio, socialização, interação entre professor e aluno (NEGRINE, 2004).

Os jogos permitem a prática do diálogo, podem ser trabalhados com situações problemas desafiadoras, onde os professores deixam claramente de trabalhar tradicionalmente, mas uma forma de chamar a atenção dos alunos, de forma dinâmica e divertida (NEGRINE, 2004).

O jogo possibilita uma grande contribuição no desenvolvimento da percepção visual e atenção. Isso ocorre, porque “no começo da idade pré-escolar, a atenção da criança se concentra nos objetos e nas ações de seu meio, mas a criança só se mantém concentrada até seu interesse desvanecer” (MUKHINA, 1995, p. 284). Ademais, “a relação entre o uso do instrumento e a fala afeta várias funções psicológicas, em particular a percepção, operações sensório-motoras e a atenção, cada uma das quais é parte de um sistema dinâmico do comportamento” (VIGOTSKI, 2007, p. 21).

Assim pode ser trabalhado em sala de aula como uma forma de reforço aos alunos, um complemento à teoria aplicada pelo professor. Também é eficaz na comunicação, cooperação. Contribui em aspectos como capacidade de participação dos alunos no jogo, espontaneidade, propõe a limitação de tempo, regras, espaço, possibilidade de repetição, além de uma aprendizagem ligada ao cognitivo, socialização, afeição e sua criatividade (NEGRINE, 2004).

Existem algumas vantagens em se trabalhar com o lúdico em sala de aula, onde se pode destacar o valor experimental (exploração e a manipulação), a estruturação (personalidade), valor da relação (aluno em contato com outras pessoas), valor lúdico (qualidades que estimulam a imaginação dos alunos) (NEGRINE, 2004).

Os jogos com fins pedagógicos revela a sua importância em situações de ensino-aprendizagem ao aumentar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora, possibilitando o acesso dos jovens e adultos a vários tipos de conhecimentos e habilidades (NEGRINE, 2004).

Desta forma, quando se utiliza os jogos na disciplina de biologia é possível propor ao aluno que ele deixe de ser apenas um expectador, mas sim aprendendo a trabalhar em grupos, respeitando regras e participação de todos (NEGRINE, 2004).

2.1.2 Exemplos de jogos didáticos para Biologia

Os jogos podem confeccionados em sala de aula, bem como serão aplicados prontos pelos professores, sempre tendo como foco e objetivo trabalhar o conteúdo já planejado, relacionando a teoria com a prática através do lúdico. (SALOMÃO, 2007)

Existem inúmeros tipos de jogos, segue abaixo alguns exemplos.

Jogo 1: cadeias e teias alimentares

Objetivo: destacar a importância da relação dos seres vivos com os tróficos, valorizando a harmonia das cadeias alimentares. (SALOMÃO, 2007)

Metodologia: confeccionar cartões (Quadro 1) que contenham níveis tróficos e os alunos recebem cartões com um nome de organismo. Com um círculo e o professor ao centro, discute-se e elabore as cadeias alimentares através dos cartões de cada.

Produtores	Consumidores primários	Cons. secundários	Cons. Terciários	Cons. quaternário	Decompositores
Gramíneas	gafanhoto	Sapo	Cobra	Gavião	Bactérias decompositoras
Capim	boi	Ser humano			Bactérias decompositoras
Plantas	veados	onça			Fungos decompositores

Quadro 1: Modelo de cartão para jogo de cadeia alimentar

Fonte: a autora

Jogo 2: Memória sobre a dengue

Objetivo: trabalhar sobre a dengue, assunto atual onde a população nem sempre dá a devida importância.

Metodologia: o professor poderá dividir a sala em grupos, onde cada equipe terá o seu jogo. É simples, de fácil compreensão.

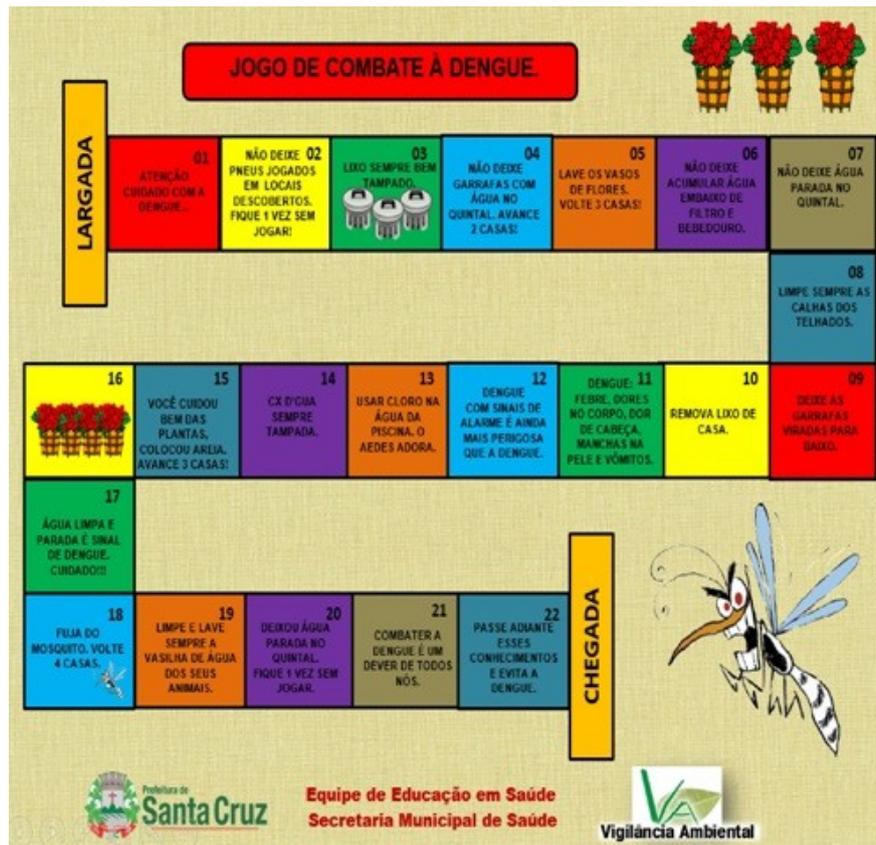


Figura 1: Modelo de tabela para jogo sobre a dengue
 Fonte: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=8779>

3 METODOLOGIA

3.1 LOCAL DA PESQUISA

O trabalho de entrevista foi realizado no Colégio Estadual James Patrick Clark, localizado na Duque de Caxias, Município de Terra Rica. O questionário foi direcionado a três professoras (os) do Ensino Médio da disciplina de biologia, entregue para responderem, recolhido e feito a análise, onde os resultados serão analisados.

3.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Inicialmente foi realizada uma pesquisa bibliográfica que se fundamentou teoricamente ao tema. Num primeiro momento compreendeu-se os jogos, de forma geral, como uma ação lúdica que proporciona a criança alguns benefícios, que vai desde a sua formação até sua aprendizagem.

Em seguida analisou os jogos como didáticos dentro da disciplina de biologia, seus objetivos e contribuições. Por fim alguns exemplos de jogos simples, mas que favorecem o planejamento do professor e sua prática em sala de aula.

O trabalho ainda teve uma entrevista simples e objetiva com três professores de biologia que trabalham com o Ensino Médio, abordando se trabalham ou não com jogos em sala de aula, onde os resultados serão expostos através de uma análise bibliográfica, de forma simples e objetiva.

3.3 ANÁLISES DOS DADOS

A pesquisa bibliográfica proporcionou conhecimentos sobre os jogos como um todo e os didáticos e suas contribuições em sala de aula.

Em relação às entrevistas, os resultados obtidos foram demonstrados através de gráficos e análise das respostas obtidas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados foram apresentados de acordo com cada questão abordada através da entrevista.

A 1ª questão analisa a importância da disciplina de biologia para a aprendizagem, destacando quais as maiores dificuldades dos alunos. Foi questionado os diferentes conteúdos (zoologia, fisiologia, anatomia humana e botânica). A resposta dos professores foi unânime, as maiores dificuldades estão relacionadas com o conteúdo de fisiologia: estuda as funções dos seres vivos.

Na 2ª questão destacou-se a necessidade de uma metodologia compatível com os objetivos e metas pedagógicas a serem alcançadas, sendo importante valorizar a inovação, os conhecimentos e as informações. A questão refere-se a visão como profissional em sala de aula, a melhor metodologia como forma de inovação, conhecimento e informações. Neste sentido é importante analisar os conhecimentos que os alunos possuem; as atividades dinâmicas atuam como um caminho para despertar a motivação e o interesse dos alunos ou nem sempre os jogos podem ser uma boa opção de interesse aos alunos.

Duas professoras responderam a alternativa a (analisar os conhecimentos que os alunos possuem) e uma professora a alternativa b (as atividades dinâmicas atuam como um caminho para despertar a motivação e o interesse dos alunos). É importante ressaltarmos que o profissional em sala necessita estar apto a conhecimentos, conteúdos específicos quanto à utilização de materiais didáticos e pedagógicos, a metodologia a ser trabalhada em sala de aula deve ser compatível com seus objetivos e metas que os profissionais desejam alcançar.

Desta forma, 66% da pesquisa concordaram que para uma aula positiva e um trabalho eficiente o conteúdo que o aluno traz consigo é primordial e 33% concordam que os jogos possibilitam como forma de metodologia trabalhar especificamente a motivação, o interesse do aluno, que de certa forma acaba um complementando o outro.

Segundo Armstrong (2008) a utilização de metodologias específicas é muito importante, pois é função do professor estabelecer critérios e estratégias pedagógicas, como forma de orientar, o professor é o responsável direto pela forma de aprendizagem de seus alunos e pelo método por ele usado no processo de ensino-aprendizagem.

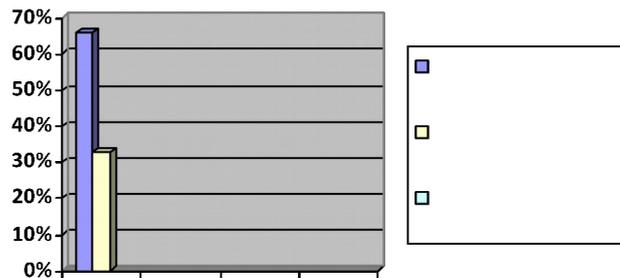


Figura: Análise da metodologia utilizada

Fonte: a autora

A 3ª pergunta destaca a contribuição dos jogos na disciplina de biologia. A questão foi objetiva entre sim ou não, abordando a facilidade dos alunos em compreender o assunto com os jogos, à dinâmica possibilita maior interação com o conhecimento e o assunto trabalhado em sala de aula. Os jogos educativos ajudariam na compreensão da disciplina de biologia? As opções são específicas, pois quando favorece os conteúdos são melhores assimilados, contrariamente os alunos não são motivados, nem demonstram interesse aos conteúdos, mesmo que sejam aplicados através de jogos.

Destacamos que os jogos claramente são um apoio lúdico e pedagógico ao ensino da biologia, como em qualquer outra disciplina. É importante compreender que todas as entrevistadas responderam sim, que os jogos são a melhor forma lúdica de se trabalhar em sala de aula, pois facilita a compreensão do assunto, bem como proporciona aos alunos uma assimilação dos conteúdos satisfatória aos objetivos pedagógicos.

A 4ª questão destaca-se as várias opções de práticas relacionadas à teoria em sala de aula. Quais as melhores opções além da teoria em sala de aula para que os alunos apresentem melhor desempenho, destacou-se opções como atividades práticas – os jogos, recursos audiovisuais, aula experimental ou a elaboração de tarefas específicas aos conteúdos trabalhados.

Dois professoras responderam a alternativa a (atividade prática – jogos) e uma respondeu a alternativa d (aula experimental), assim podemos destacar Podemos destacar que os recursos utilizados em sala de aula são essenciais como

uma ferramenta didática, fortalecendo a interação aluno, professor, conteúdo, visando à criação de novas mensagens e informações.

Já a 5ª questão é bem objetiva, se o professor utiliza ou não jogos em sala de aula. Os jogos na disciplina de biologia não são atividades rotineiras, são utilizadas e aplicadas a cada período, conforme o conteúdo aplicado em sala de aula. Você como professor utiliza jogos didáticos em suas aulas de biologia. As opções foram objetivas sim ou não. As respostas se dividiram, apenas uma professora confirmou que não utiliza os jogos em sala de aula, e duas responderam que sim, há pouco tempo, mas utilizam e reconhecem os benefícios que podem propor a aula em todo o seu contexto.

Os profissionais reconhecem que quando utilizam os jogos é uma prática favorável ao aluno, pois desenvolve nele a capacidade de refletir sobre conceitos matemáticos, criar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação.

Na penúltima questão, questionou-se quando são aplicados os jogos, como os alunos se comportam quando jogam relacionando a disciplina de biologia? As respostas abordaram o interesse em aprender; é considerada uma forma de proporcionar conteúdos de forma prazerosa e divertida ao mesmo tempo, também é possível que nem sempre os objetivos determinados são alcançados.

As professoras que confirmaram na questão anterior a utilização dos jogos em sua aula, respondeu que mesmo com esta prática nem sempre os objetivos são alcançados, devido a diversas questões como participação dos alunos, principalmente por ser Ensino Médio, as dificuldades são maiores, e a professora que não utiliza os jogos, foi bem direta ao responder nenhuma das hipóteses acima.

Por fim na 7ª questão o jogo didático é um recurso motivador e incentivador em sala de aula. Como o jogo didático pode contribuir, sendo este um recurso de motivação e de aprendizagem? O jogo didático pode favorecer no desenvolvimento de competências e habilidades; da comunicação e é considerado um desafio na forma de assimilar os conteúdos de biologia. As professoras responderam à alternativa c (sendo um desafio na forma de assimilar os conteúdos de biologia), mesmo as que utilizam ou não os jogos, mas reconhecem os benefícios desta prática em sala de aula.

Desta forma, o jogo é importante para o desenvolvimento intelectual, cognitivo, motor, onde podem ser sanadas em sala de aula, necessitando que o professor seja atento e consciente de sua responsabilidade como educador e

despenda mais esforço e energia para ajudar a aumentar o potencial motor, cognitivo e afetivo do aluno, assim os jogos devem ser fontes de aprendizagem. (OLIVEIRA, 2007)

Após todo o questionamento foi possível analisar que as professoras entrevistadas reconhecem a importância de se trabalhar com os jogos em sala de aula, mas ao mesmo tempo reconhece a falta de oportunidades, interesse, dificuldades mediante os alunos, mas de certa forma buscam de todas as formas transmitir os conteúdos aos alunos, de forma simples, objetiva e principalmente prazerosa, para que os mesmos demonstrem maior interesse e participação.

Sendo assim, os jogos são ricos em conteúdo, geralmente, traz sentimento de alegria a quem participa e, ainda tomam o papel de outra pessoa, comumente um adulto. Na maioria das vezes, ampliam criativamente os argumentos, surgindo na base do desenvolvimento da observação, memória, pensamento, sentimentos, imaginação, e etc. (JUKOVSKAIA, 1990).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho apresentado referiu-se utilização dos jogos na disciplina de biologia, inicialmente uma pesquisa teórica que proporcionou contextualizar os jogos, suas contribuições, benefícios e objetivos que podem ser alcançados em sala de aula. Segundo pesquisadores os jogos didáticos quando trabalhados em sala de aula, de forma dinâmica, lúdica e objetiva faz com que os conteúdos sejam melhores assimilados pelos alunos, ressaltando que mesmo com todos os benefícios, as dificuldades existem por inúmeros fatores como, salas numerosas, dispersão dos alunos, nem todos demonstram interesse em aprender, entre outros.

Nas entrevistas realizadas com as três docentes do Ensino Médio, pode-se destacar que todas as professoras reconhecem os pontos positivos na utilização dos jogos, mas ao mesmo tempo afirma que os jogos didáticos trabalhados em sala de aula, necessitam ser compostos por objetivos, metas, técnicas para que os resultados desejados sejam alcançados, reconhecendo a necessidade de ensinar o conteúdo, atingir os objetivos e conquistar resultados satisfatórios.

Conclui-se que os jogos lúdicos no ensino de Biologia são uma prática pedagógica que possibilita aos educadores trabalhar o conteúdo de forma mais lúdica, dinâmica, despertando nos alunos o interesse, a motivação, tornando-se uma aula mais prazerosa, lembrando que os objetivos planejados sempre devem ser seguidos para que o resultado final seja satisfatório tanto ao professor que ensina quanto ao aluno que aprende.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. A. **Apresentação e análise das definições de jogos didáticos**. Revista de Educação PUC, Campinas, n. 16, p.33-48, 2004.

ARMSTRONG, D.L.P. **Fundamentos Filosóficos do Ensino de Ciências Naturais**. Curitiba: IBPEX, 2008.

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais (Ensino Médio)**. Brasília: Ministério da Educação, 1998. Acesso em 30 de março de 2018.

CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE. 2008

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. – São Paulo: Atlas, 2007.

JUKOVSKAIA, R. I. **La educación del niño em el juego**. 2. ed. Habana: Pueblo y Educación, 1990.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva, Florianópolis, n. 22, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8.ed. São Paulo: Cortez; 2005.

MEDINA, C. de A. **Entrevista: o diálogo possível**. São Paulo: Ática, 2006.

MUKHINA, V. **Psicologia da idade pré-escolar**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1995.

NEGRINE, A. **O jogo e o desenvolvimento na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel**. Cadernos CEDES. Campinas, v. 24, n. 62, p.9-25. 2004.

OLIVEIRA, G. C. **Psicomotricidade**. Petrópolis: Vozes;2007.

SALOMÃO, H. A. S.; MARTINI, M.; JORDÃO, A. P. M. A importância do jogo na educação: enfocando nas situações de ensino não direcionado. **Psicologia.com. pt – Portal dos Psicólogos**, set, 2007. Disponível em www.psicologia.com.pt/artigos/textos/A0358.pdf acesso em 30 de março de 2018.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 22. ed. rev. e ampl. - São Paulo: Cortez, 2002.

REGO, S. C. O especial dos jogos no atendimento as diferenças. Revista da **FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 15, n. 25, p. 147-156, jan./jun., 2005.

VIGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. 2. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 1997.

Pesquisa para a Monografia da Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – EaD UTFPR, por meio de um questionário, objetivando

analisar os jogos didáticos na disciplina de Biologia, sendo possível compreender que os mesmos são ferramentas auxiliares ao professor em sala de aula para melhor aprendizado dos alunos.

Local da Entrevista: Colégio Estadual James Patrick Clarck

Cidade: Terra Rica - Paraná

Questionário para Discentes

1) A Biologia é de extrema importância no ensino e aprendizagem, é dividida em vários conteúdos, dentre eles encontramos: Zoologia, Fisiologia, Anatomia Humana, Botânica, Ecologia. Mediante ao conceito de cada um, assinale o conteúdo que os alunos encontram mais dificuldades no aprendizado:

- Zoologia: estudos dos animais vertebrados e invertebrados.
- Fisiologia: estuda as funções mecânicas do seres vivos.
- Anatomia Humana: estudo da forma e estrutura do corpo humano.
- Botânica: Estudo das plantas.
- Ecologia: Estudo dos seres vivos em relação ao meio ambiente.

2) Na sua visão como profissional em sala de aula, a metodologia proporciona inovação, conhecimento e informações. Neste sentido é importante:

- analisar os conhecimentos que os alunos possuem;
- as atividades dinâmicas atuam como um caminho para despertar a motivação e o interesse dos alunos;
- nem sempre os jogos podem ser uma boa opção de interesse aos alunos.

3) Os jogos educativos ajudariam na compreensão da disciplina de Biologia?

- Sim, facilitando a assimilação dos conteúdos propostos aos alunos;
- Não, pois os alunos nem sempre demonstram interesse aos conteúdos, mesmo que sejam aplicados através de jogos.

4) Quais as melhores opções além da teoria em sala de aula para que os alunos apresentem melhor desempenho:

- atividade prática (jogos)
- recursos audiovisuais
- aula experimental
- elaboração de tarefas específicas aos conteúdos trabalhados.

5) Os jogos na disciplina de biologia não são atividades rotineiras, são utilizadas e aplicadas a cada período, conforme o conteúdo aplicado em sala de aula. Você como professor utiliza jogos didáticos em suas aulas de Biologia?

- Sim
- Não

6) Quando aplicados, como os alunos se comportam quando jogam relacionando a disciplina de Biologia?

- Demonstram interesse em aprender;
- É uma forma de proporcionar conteúdos de forma prazerosa e divertida ao mesmo tempo.
- Nem sempre os objetivos determinados são alcançados.
- nenhuma das hipóteses acima

7) Como o jogo didático pode contribuir, sendo este um recurso de motivação e de aprendizagem?

- através do desenvolvimento de competências e habilidades;
- com o desenvolvimento da comunicação;
- sendo um desafio na forma de assimilar os conteúdos de Biologia.