

Metodologias de Ensino em Ciências e Biologia: utilização de jogo sobre Interações Ecológicas.

Elizangela C. Bozza¹, Nives F. de C. Jarochynski², Pricila de Lara³, Tamara van Kaick⁴.

1. Mestranda no curso: Formação Científica, Educacional e Tecnológica da UTFPR, Curitiba/PR; *elizangelabozza@gmail.com
2. Mestranda no curso: Formação Científica, Educacional e Tecnológica da UTFPR, Curitiba/PR.
3. Mestranda no curso: Formação Científica, Educacional e Tecnológica da UTFPR, Curitiba/PR.
4. Professora do mestrado profissional de Formação Científica, Educacional e Tecnológica – FCET da UTFPR, Curitiba/PR.

Palavras Chave: Ferramentas de aprendizagem; lúdico; ensino-aprendizagem.

Introdução

Em épocas de avanços tecnológicos, resultados imediatos e inúmeros atrativos “extraescolares”, é importante que os professores aprimorem suas metodologias para despertar o interesse e atenção dos estudantes em suas disciplinas, sem com isso perder a consistência de seus conteúdos [1]. Neste sentido, esta pesquisa avalia a utilização de um jogo – o Intereco – sobre Interações Ecológicas, desenvolvido pelas autoras para o ensino de Biologia. O objetivo foi verificar a aplicabilidade da utilização de metodologias diferenciadas – neste caso específico, o jogo [2,3] – na contribuição da aprendizagem escolar [4].

Resultados e Discussão

O *Intereco* compõe-se de 60 cartas das quais: 20 delas são imagens retiradas de sites de domínio público sobre animais ou plantas; 10 são as descrições destas Interações, 13 são coringas, que se encaixam em várias combinações, a fim de aumentar a quantidade de possibilidades para os jogadores, e 7 são cartas distratoras, com a função de elevar o grau de dificuldade do jogo, mas que não se encaixam em nenhuma interação. Uma folha com as regras do jogo foi distribuída a cada grupo, para que pudessem consultá-la quando houvesse necessidade, após terem sido explicadas.

O objetivo do jogo é formar 2 grupos de 4 cartas (combinações) com as informações corretas sobre a interação ecológica, contendo o nome da relação, a sua descrição e dois seres vivos envolvidos na mesma. As interações apresentadas no jogo são: harmônica ou desarmônica, intraespecífica ou interespecífica.



Figura 1: Jogo formado com 4 cartas convencionais.

Foram aplicadas 13 questões sobre Interações Ecológicas antes e depois da aplicação do jogo, para 77 estudantes. O objetivo foi de analisar como os estudantes haviam se apropriado dos conhecimentos sobre o assunto nas duas situações. A taxa de acerto, na média total das questões, foi de 48,85% no pré-jogo, e de 77,02% no pós-jogo. A partir dos resultados pôde-se verificar que houve um melhor aproveitamento e assimilação dos conteúdos trabalhados após a utilização do jogo [5]. No gráfico 1 estão indicados os acertos por questão.

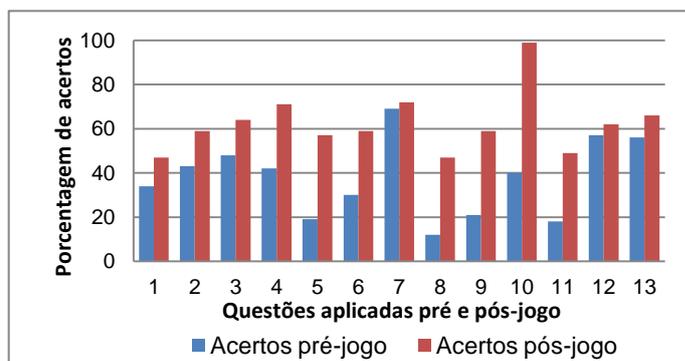


Gráfico 1: Resultados pré e pós-jogo.

Os estudantes também foram questionados quanto a pontos positivos e negativos do jogo [6]. Um ponto negativo foi “o jogo ser infantil para o 3º ano do Ensino Médio”; como pontos positivos, destacam-se as colocações de que “o jogo auxilia na compreensão do conteúdo através de uma forma lúdica, além de melhorar a interação entre os envolvidos”.

Conclusões

A partir dos resultados apresentados, observou-se que o jogo estimulou os estudantes e auxiliou no processo de ensino-aprendizagem, e que a inclusão de propriedades lúdicas e divertidas é um diferencial. Portanto, para o objetivo proposto, o jogo mostrou-se eficaz.

Agradecimentos

Agradecemos à professora Tamara van Kaick, ao Programa de Pós-Graduação FCET da UTFPR. Agradecemos também aos estudantes que participaram da nossa pesquisa e todos aqueles que contribuíram para a produção de um material de qualidade.

Referências

- [1] BOGDAN, R; BIKLEN, S. *Investigação Qualitativa em Educação* – Uma introdução à teoria e aos métodos, Porto Editora, LDA., 1994.
- [2] FIALHO, N. N. *Jogos no Ensino de Química e Biologia*. Curitiba: IBPEX, 2007.
- [3] GRANDO, R.C. *O Jogo na Educação: Aspectos didáticos-metodológicos do jogo na Educação Matemática*. Disponível em: www.fe.unicamp.br/cepm/lapemmec/cursos/el654/...e.../JOGO.doc. Acesso em: 20/10/2014
- [4] IDE, S. M. *O jogo e o fracasso escolar*. In: KISHIMOTO, Tisuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2008.
- [5] KRASILCHIK, M. *Práticas de Ensino de Biologia*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005.
- [6] MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre, Artmed, 2005.