

Área temática: Educação

## UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO INSTRUMENTO FACILITADOR NO CONHECIMENTO DAS ESPÉCIES VEGETAIS DA REGIÃO

Iara Rodrigues dos Santos Alves<sup>1</sup>; Danielle Lima de Oliveira<sup>1</sup>; Andreia de Sousa Guimarães<sup>2</sup>

O jogo didático pedagógico é uma ferramenta educacional que auxilia o trabalho pedagógico em todos os níveis de ensino e nas diversas áreas do conhecimento. Atividades envolvendo jogos facilitam, de forma efetiva e prazerosa, o entendimento de conteúdos considerados fundamentais para o ensino de Ciências. Nesse sentido, alternativas para novas práticas pedagógicas, levando em consideração o conhecimento ecológico local do aluno, podem despertar nos estudantes a visão do ser humano como parte integrante da natureza e que a Botânica está intimamente ligada às suas vidas. Com isso, o objetivo da proposta foi elaborar, confeccionar e utilizar os jogos didáticos a partir do conhecimento dos alunos sobre as espécies vegetais da região, dando subsídios para aplicação de práticas pedagógicas que favoreçam o ensino e aprendizagem permitindo um melhor entendimento da Botânica. O trabalho foi realizado em uma escola Estadual no município de Areia – PB, entre abril e novembro de 2015, com a participação de 85 alunos do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental. Para a coleta dos dados foram realizadas conversas informais, entrevistas livres e um questionário, a fim de coletar informações sobre o conhecimento dos alunos sobre o conteúdo. De acordo com os dados coletados, verifica-se um conhecimento prévio sobre os vegetais, no qual foram citadas 38 espécies diferentes de vegetais pelos alunos. Com base nas espécies mencionadas e a partir do conhecimento etnobotânico, foram ministradas algumas aulas, subsidiando o enfoque para a aplicação dos jogos didáticos. O jogo de memória botânico e o pião botânico foram confeccionados, apresentados e manuseados em sala para um momento de aprendizagem lúdica coletiva, onde foram descritas as regras e a maneira de vivenciar a prática. Em seguida, ocorreu um debate sobre a atividade e a aplicação de um questionário com a finalidade de avaliar a aprendizagem e obter opinião dos alunos sobre a utilização desses jogos. Analisando os questionários, observa-se uma integração de conhecimento satisfatória, onde a ferramenta pedagógica propiciou um melhor aprofundamento referente ao conteúdo, contribuindo significativamente para as aulas de ciências. Referente à opinião dos alunos sobre a forma de aplicação dos jogos, 55% consideraram excelente, 19% boa, 19% ótima e apenas 7% responderam que a aplicação foi ruim. Quando questionados no geral sobre a atividade, 88% afirmaram ter gostado e para 12% a atividade foi indiferente. Dessa forma, verifica-se a vivência e uma aprendizagem eficiente, enfatizando a importância dos jogos didáticos elaborados no processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para construção e conexão do conhecimento popular e científico em sala de aula.

**Palavras-chave:** aprendizagem lúdica, conhecimento botânico local, ensino de ciências, saberes.

1. aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, bolsista, iaraalvessantos@yahoo.com.br; aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, colaboradora, daniellebioufpb@hotmail.com.br; 2. orientadora, cca, asgbio@yahoo.com.br

## REFERÊNCIAS

COSTA, R. G. A. **Os saberes populares da etnociência no ensino das ciências naturais: uma proposta didática para aprendizagem significativa.** Didática Sistêmica, v. 8, jul./dez. 2008.

KINOSHITA, L.S. et al. **A botânica no ensino básico: relatos de uma experiência transformadora.** São Carlos: Rima; 2006

MENEZES et al. **Iniciativas para o aprendizado de Botânica no Ensino Médio.** Disponível em: < [www.prac.ufpb.br/anais/xenex\\_xienid/xi.../4CFTDCBSPLIC03.pdf](http://www.prac.ufpb.br/anais/xenex_xienid/xi.../4CFTDCBSPLIC03.pdf).> Acesso em 20/07/2015.

MIRANDA, S. **No fascínio do jogo, a alegria de aprender,** In: Ciência Hoje, v. 28, 2001, pág. 64-66.