

## **PIBID: EXPLORANDO FORMAS LÚDICAS DE ENSINO**

SILVA, Roberta Maidana da <sup>1</sup>

FERREIRA, Enilson <sup>2</sup>

OLIVEIRA, Andrielli Lemos de <sup>3</sup>

BASSAN, Josiana Scherer<sup>4</sup>

**Resumo:** A partir de conhecimentos básicos de Ciências e Biologia os bolsistas do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) de Ciências Biológicas confeccionaram um jogo denominado “biotrilha”, o qual é um quadro com desenho de uma trilha com início e chegada. Possui casas enumeradas, onde cada número representa uma questão que deve ser respondida para seguir para a próxima casa até a chegada. As perguntas realizadas eram de conhecimentos básicos oriundos de ensinamentos de aulas do Ensino Fundamental. Este jogo foi aplicado aos alunos do 1º ano do Ensino Médio de uma escola estadual da cidade, com o intuito de analisar o nível de conhecimento dos alunos que teriam vindo da aula de Ciências para a de Biologia. O objetivo era incentivá-los a se familiarizar com a Biologia, ao trabalho em grupo, o respeito com os colegas já que cada um tinha sua hora de responder. Em resposta a este jogo, foi percebido um grau de dificuldade dos alunos em relação às questões, os bolsistas ajudaram dando dicas, e as questões que eles não acertavam eram explicadas e disponibilizadas as respostas corretas. Assim, durante as atividades realizadas na escola, eram trabalhadas essas dificuldades assim como todas as outras questões e dúvidas que surgiam.

**Palavras-chave:** Jogos; Aprendizado; Interação.

### **Introdução**

Os alunos bolsistas do projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha - Câmpus Júlio de Castilhos atuam em uma Escola

---

<sup>1</sup> Bolsista do PIBID Subprojeto de Ciências Biológicas - Câmpus Júlio de Castilhos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: robertamaidana@yahoo.com.br

<sup>2</sup> Bolsista do PIBID Subprojeto de Ciências Biológicas - Câmpus Júlio de Castilhos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: enilson\_52@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Bolsista do PIBID Subprojeto de Ciências Biológicas - Câmpus Júlio de Castilhos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: andrielli.lo@hotmail.com

<sup>4</sup> Coordenador(a) de Área do PIBID Subprojeto de Ciências Biológicas - Câmpus Júlio de Castilhos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail : josiana.bassan@iffarroupilha.edu

estadual desta mesma cidade realizando atividades, com intuito de melhorar o desempenho dos alunos do Ensino Médio nesta disciplina. Para iniciar as atividades na escola, os bolsistas confeccionaram um jogo para averiguar as dificuldades dos alunos em relação às aulas de Ciências que eles tiveram no Ensino Fundamental.

De acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio:

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006, p. 28).

Então, o jogo foi escolhido para ser atividade que mostrasse resultado e ao mesmo tempo que fosse prazeroso para os alunos, assim, a aplicação do mesmo resultou em uma alternativa interessante para estas propostas.

### **Desenvolvimento**

Segundo Campos, et al (2003) os materiais didáticos são ferramentas fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem, e o jogo didático pode ser uma importante e viável alternativa para auxiliar em tais processos por favorecer a construção do conhecimento ao aluno. Desta maneira, o jogo didático pode ser utilizado como forma complementar de trabalho, sendo intercalado com outras práticas didáticas, diversificando assim as atividades escolar.

O uso de materiais didáticos vem se tornando uma ferramenta importantíssima para melhorar o desempenho dos alunos em sala de aula. Pensando em maneiras que facilitassem a compreensão de conteúdos de forma atrativa, os bolsistas criaram um jogo de trilha que foi denominado “biotrilha”. A biotrilha se constituiu num desenho de uma trilha possuindo casas enumeradas, onde cada número representa uma questão. Para a confecção do jogo foi utilizado cartoplex para fazer a base e tinta relevo, lápis de cor e canetas hidrocor para fazer o desenho. Um dado relativamente grande também foi confeccionado para auxiliar durante o jogo. As questões correspondentes à numeração das casas do jogo precisavam ser respondidas corretamente para

seguir adiante. Eram perguntas baseadas em conteúdos do ensino fundamental, pois como os alunos estão no 1º ano do Ensino Médio, era de fundamental importância saber de que parte do conteúdo começar as atividades.

Longo (2012) ressalta que tanto o ensino de Ciências como de Biologia no ensino fundamental e médio, muitas vezes envolvem conteúdos de difíceis para os alunos. E para facilitar o aprendizado, o jogo didático vem sendo uma alternativa para alunos de melhor compreensão.

De acordo com Longo:

A utilização de jogos didáticos como prática de ensino se faz presente por ser facilitadora do aprendizado e da compreensão do conteúdo de forma lúdica, motivadora e divertida, possibilitando uma estreita relação dos conteúdos aprendidos com a vida cotidiana, tornando os alunos mais competentes na elaboração de respostas criativas e eficazes para solucionar problemas (2012, p.130).

O objetivo do jogo era incentivá-los a se familiarizar com a Biologia, ao trabalho em grupo, o respeito com os colegas, e criar um laço entre alunos e bolsistas. No decorrer do jogo, foi observado dificuldades em responder as questões, o que indicava que ao passar para o Ensino Médio, muitos conceitos não foram muito bem aprendidos no Ensino Fundamental. Então para desenvolver melhor a atividade, foram dadas dicas para as respostas, as questões que foram respondidas de maneira errada eram corrigidas e explicado aquele conteúdo.

### **Considerações finais**

No decorrer do ano se afirmou que esse jogo possibilitou desempenhos melhores dos alunos em varias atividades desenvolvidas. Teve fundamental importância não só para os alunos como também para os bolsistas, pois este foi capaz de promover a interação entre todos, o aprendizado de uma forma lúdica, e possibilitou uma avaliação dos conhecimentos prévios dos alunos.

### **Referências**

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio:** Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias. Brasília: MEC/SEB, 2006. 135 p.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem.** Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>> Acesso em: 15 julho. 2014.

LONGO, V. C. C. Jogos com recursos didáticos no ensino de Ciências e Biologia. **Incentivo a quem ensina a ensinar.** Disponível em: <[http://www.fcc.org.br/pesquisa/jsp/premioIncentivoEnsino/arquivo/textos/TextosFCC\\_35\\_Vera\\_Carolina\\_Longo.pdf](http://www.fcc.org.br/pesquisa/jsp/premioIncentivoEnsino/arquivo/textos/TextosFCC_35_Vera_Carolina_Longo.pdf)> Acesso em 5 de Agosto de 2014.