**APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS SOBRE BIOMAS BRASILEIROS E CADEIAS ALIMENTARES COM ALUNOS DO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Bruna Lima Rocha – Universidade Castelo Branco

RESUMO

O presente estudo teve como objetivos analisar a utilização de jogos no ensino aprendizagem de ecologia e meio ambiente nos temas de cadeias alimentares e biomas brasileiros, avaliar o processo de ensino e aprendizagem em ecologia e meio ambiente numa turma de 6º ano do ensino fundamental, incentivar o aluno a aprender os conteúdos utilizando o lúdico e metodologia criativa em ecologia e meio ambiente e trabalhar com um método diferenciado no ensino de ecologia e meio ambiente através dos jogos didáticos jogo da memória e quebra-cabeça. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de possíveis jogos a serem aplicados no ensino de ciências, preferencialmente voltado para o conteúdo de ecologia. Foram encontrados vários artigos publicados por universitários que criaram jogos voltados para o conhecimento ecológico. Após a pesquisa bibliográfica, foi feita a montagem dos jogos de quebra-cabeça e jogo da memória que foram aplicados aos alunos em sala de aula numa escola da rede privada. Foi feito um estudo comparativo entre questionário avaliativo e os jogos quebra-cabeça e jogo da memória. O questionário foi composto por dez questões com perguntas fechadas sobre os temas cadeias alimentares, valendo sete pontos, e biomas brasileiros, valendo três pontos. As atividades foram realizadas dentro de um cronograma durante um mês. Após a aplicação do questionário foi transmitido o gabarito e resultados aos alunos, depois, aplicados os jogos didáticos e seus resultados. O desempenho dos alunos foi satisfatório, pois antes da realização da pesquisa, eles já haviam estudado o conteúdo teórico com o professor da disciplina de ciências. Foi comprovado, através dos resultados, que os jogos colaboraram de forma positiva no processo de ensino e aprendizagem como metodologia diferenciada, através da pontuação satisfatória dos discentes e alcance dos objetivos.

Palavras chave: Jogos Didáticos; Biomas Brasileiros; Cadeias Alimentares

INTRODUÇÃO

O trabalho teve como objetivos: analisar a utilização de jogos no ensino aprendizagem de ecologia e meio ambiente nos temas de cadeias alimentares e biomas brasileiros, avaliar o processo de ensino e aprendizagem em ecologia e meio ambiente numa turma de 6º ano do ensino fundamental, incentivar o aluno a aprender os conteúdos utilizando o lúdico e metodologia criativa em ecologia e meio ambiente e trabalhar com um método diferenciado no ensino de ecologia e meio ambiente através dos jogos didáticos jogo da memória e quebra-cabeça.

A metodologia foi realizada através de uma pesquisa descritiva em sala de aula com 9 crianças do 6º Ano do ensino fundamental do Colégio de Aplicação Doutor Paulo Gissoni, localizado em Realengo, na cidade do Rio de Janeiro - RJ, os mesmos tinham idade entre 10 e 13 anos.

A coleta de dados pela autora da pesquisa foi precedida de revisão da literatura sobre o tema da pesquisa incluindo informações sobre os jogos didáticos que poderão favorecer a aprendizagem dos conteúdos curriculares de Ciências e sobre o tema Ecologia.

Os jogos aplicados na pesquisa foram adaptados dos modelos criados pelos pesquisadores Junior; Gonçalves (2013), da Universidade Federal de Lavras, Minas Gerais, que desenvolveram o jogo de montar (ilustração I) para oficina de jogos para o ensino de ecologia e educação ambiental.

A construção dos jogos utilizados com os alunos foi baseada no trabalho de Cunha e Alvarenga (2012), que criaram o jogo da memória (ilustração II) .

O quebra-cabeça visa, no conteúdo de cadeia alimentar, incentivar o reconhecimento do ser vivo e sua posição na cadeia trófica em relação aos outros.

O jogo da memória teve a intenção de fazer com que o aluno identificasse através de imagens os biomas brasileiros e reconhecesse a característica de cada um deles .

Organizadas as etapas metodológicas da pesquisa, o trabalho foi desenvolvido através de um estudo comparativo entre o questionário avaliativo e jogos didáticos sobre biomas e cadeias alimentares .

A segunda parte da pesquisa ocorreu com a aplicação de um questionário avaliativo, com perguntas fechadas e questões voltadas para conteúdos de biomas (Caatinga, Cerrado, Amazônia, Mata Atlântica, Pantanal e Campos) e cadeias alimentares (reconhecendo os produtores, consumidores e a classificação dos seres quanto alimentação – onívoros, carnívoros e herbívoros). Após a aplicação deste questionário, foi passado o gabarito e o resultado de cada um deles.

A terceira etapa do procedimento metodológico do cronograma foi realizada com a aplicação dos jogos didáticos, descritos na segunda etapa, e durante as atividades foram passadas as respostas corretas.

DISCUSSÃO E RESULTADOS

Comparando a pesquisa com o trabalho realizado por Junior; Gonçalves (2013), os alunos tiveram um contato direto com uma metodologia diferenciada para o conhecimento do conteúdo em ecologia e evidenciaram aprendizado. Segundo os autores, a estratégia pedagógica diferenciada para a aquisição de conceitos ecológicos e de educação ambiental favorecem a motivação e as interações sociais entre os participantes.

Por essas razões, durante as práticas dos jogos realizados com os alunos, inicialmente houve um desinteresse deles (mesmo que estes gostassem de jogar) pelo motivo que o trabalho foi realizado em tempo livre o qual eles aproveitavam para realizar suas atividades extras. Mas com os resultados obtidos, eles ficaram mais motivados.

Isso ocorreu devido a uma novidade dentro de sala de aula para os alunos. Algumas escolas, tais como as observadas durante os estágios, não adotam os jogos e experimentos como práticas, havendo ainda a rotina de quadro, piloto e material didático provocando a falta de interesse dos alunos nas atividades propostas. As novidades e os bons resultados contribuem para o conhecimento deles no processo de ensino-aprendizagem. A ausência dessa metodologia nas instituições de ensino parece ter por vários motivos entre eles: a falta de recursos para criação de jogos e experimentos, liberdade dos professores com os alunos e equipe pedagógica, a cobrança pelos pais e curto tempo.

Foi comprovado através do quadro comparativo (Ilustração III) que os jogos colaboraram de forma positiva no processo de ensino e aprendizagem como metodologia diferenciada, resultando uma pontuação satisfatória dos discentes e atingindo os objetivos da pesquisa de aulas e amplo conteúdo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que no decorrer da pesquisa, os objetivos foram atingidos ocorrendo a avaliação do processo de ensino aprendizagem primeiramente com o uso do questionário avaliativo e posteriormente com os jogos didáticos jogo da memória e quebra-cabeça que incentivaram os alunos ao aprendizado através da metodologia diferenciada.

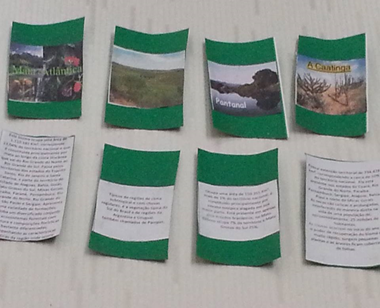
REFERÊNCIAS

CUNHA, D.F.S.; ALVARENGA, E.R**. Jogo da Memória**: Relações Ecológicas. Disponível em :<http://www.joinville.udesc.br/sbs/professores/arlindo/materiais/jogo\_da\_memria.pdf> . Acesso em: 16 mar. 2014.

JUNIOR, A.F.N.; GONÇALVES,L.V. **Oficina de Jogos Pedagógicos de Ensino de Ecologia e Educação Ambiental como Estratégia de Ensino na Formação de** **Professores**. Revista Práxis, Minas Gerais , n. 9, p. 1-9 , jun.2013.

ANEXOS

**Ilustração I: Jogo de Montar** **Ilustração II: Jogo da Memória**

Fonte: Acervo pessoal Fonte: Acervo pessoal

**Ilustração III – Quadro com comparativo de notas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Sexo** | **Questionário** | | | **Jogo da Memória**  **Sobre Biomas Brasileiros** | **Quebra-Cabeça sobre Cadeias Alimentares** | **Total de pontos**  **Nos Jogos** |
| **Perg.**  **1 a 3** | **Perg.**  **4 a10** | |
| **Aluno 1** | F | 2 pontos | | 4 pontos | AUSENTE | AUSENTE | 0 pontos |
| **Aluno 2** | M | 2 pontos | | 4 pontos | 5 pontos | 3 pontos | 8 pontos |
| **Aluno 3** | M | 0 pontos | | 3 pontos | 3 pontos | 3 pontos | 6 pontos |
| **Aluno 4** | M | 2 pontos | | 5 pontos | 4 pontos | 4 pontos | 8 pontos |
| **Aluno 5** | M | 2 pontos | | 5 pontos | 3 pontos | 5 pontos | 8 pontos |
| **Aluno 6** | M | 2 pontos | | 4 pontos | 5 pontos | 4 pontos | 9 pontos |
| **Aluno 7** | F | 2 pontos | | 5 pontos | 5 pontos | 5 pontos | 10 pontos |
| **Aluno 8** | F | 3 pontos | | 5 pontos | 2 pontos | 4 pontos | 6 pontos |
| **Aluno 9** | F | 2 pontos | | 4 pontos | 3 pontos | 2 pontos | 5 pontos |

Fonte: Próprio Autor