



O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS: VIVÊNCIA EM UMA TURMA DO ENSINO MÉDIO DE UMA ESCOLA PÚBLICA NA CIDADE DE SALINAS-MG

RODRIGUES, M.F¹.; SOUZA, C.S¹.; GUIMARÃES, R.D².; GUIMARÃES, R.A³.

¹Discentes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFNMG – *Campus* Salinas.

²Docente da Escola Estadual Dr. Osvaldo Prediliano Sant’Anna. ³Docente/Orientadora do IFNMG – *Campus* Salinas.

Introdução

Um jogo educativo é criado com a intenção de ajudar os estudantes a aprenderem coisas específicas, e ele se diferencia dos materiais de ensino porque tem a diversão como característica (CUNHA, 1988). Os jogos podem ser considerados uma forma alternativa de melhorar o desempenho dos estudantes em assuntos que tenham dificuldade em aprender (GOMES *et al*, 2001). Segundo Kishimoto (1996, p.37) “A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico”.

Este trabalho se deu com uma aplicação de um jogo pedagógico realizado pelos acadêmicos da Licenciatura em Ciências Biológicas do IFNMG *Campus* Salinas por meio do programa Residência Pedagógica da Capes, efetuado em uma turma de 2º ano do ensino médio de uma escola pública de Salinas-MG sobre temas previamente estudados com foco na educação ambiental.

Foram trabalhados três temas dentro do jogo sobre educação ambiental, sendo o primeiro o meio ambiente que tem como concepção a relação ao meio físico, a geologia, biológico que consiste a presença de plantas e animais, e o antrópico que tem como base a ação humana no ambiente (VIEIRA, 2018). O segundo tema trabalhado foi o efeito estufa que pode ser caracterizada como um fenômeno natural que acontece no planeta Terra, a atmosfera terrestre possui gases que regulam e mantêm a temperatura no planeta tornando-se adequada para a vida já que fazem a absorção da radiação solar (XAVIER; KERR, 2004). Por fim foi trabalhado o tema desmatamento que tem como conceito, a perda da vegetação nativa de uma determinada área sendo proveniente de atividades antrópicas, como agropecuária e mineração por exemplo (HIERRO; VISENTIN s.d).

Este trabalho tem como justificativa em aproximar os estudantes com conteúdos já estudados. O objetivo da pesquisa se caracteriza em construir uma metodologia como uso pedagógico dentro de sala de aula utilizando jogos para revisar e facilitar o aprendizado dos estudantes.

Material e Métodos

O jogo didático intitulado como Perguntas e Respostas foi aplicado no dia 10 de julho de 2023 em uma turma de 2º ano do Ensino Médio na Escola Estadual Dr. Osvaldo Prediliano Sant’Anna, na cidade de Salinas, situada no norte de Minas Gerais. Para essa prática pedagógica, foram utilizados: papel cartão, haste de bambu (palito de churrasco), molde redondo, tesoura, cola, folha A4, piloto, apresentação em slide e uma cesta de chocolates para o grupo vencedor.

A partir dos materiais, foram confeccionadas dezesseis plaquinhas com as alternativas A, B C e D. No *Google* Apresentação foram colocadas onze questões de múltipla escolha, sendo elas três



com perguntas gerais sobre meio ambiente, quatro perguntas sobre efeito estufa e quatro sobre desmatamento. Estavam presentes 24 alunos que foram divididos em quatro grupos, cada grupo recebeu as plaquinhas com as letras A, B, C e D.

Foram explicadas todas as regras, após esse momento iniciou-se o jogo com duração de 40 minutos. Durante a dinâmica, um dos aplicadores da prática lia as perguntas e as alternativas, esperavam 1 minuto para os grupos responderem, após o aplicador dar o sinal o grupo deveria levantar a plaquinha com letra da alternativa correta. No meio da prática havia uma prenda, onde um participante de cada grupo receberia um papel com a prenda para execução, o grupo que realizasse a prenda ganharia pontos extras no jogo.

Resultados e Discussão

Em análise dos dados foram computados os seguintes resultados (**Figura 2**): nas três questões sobre meio ambiente os Grupos 1, 2 e 4 acertaram duas questões e o Grupo 3, acertou apenas uma questão. Sobre as quatro questões de efeito estufa o Grupo 1 acertou três questões, os Grupos 2 e 3 acertaram duas questões e o Grupo 4, acertou uma questão. Sobre as quatro questões sobre desmatamento, os Grupos 1 e 3 acertaram duas questões, o Grupo 2 acertou quatro todas as questões e o Grupo 4, acertou três questões.

Assim, o total de acertos são: Grupo 1 com 7 acertos, Grupo 2 com 8 acertos, Grupo 3 com 5 acertos e por fim, Grupo 4 com 6 acertos. Portanto, o Grupo 2 acertou mais questões, recebendo um prêmio simbólico. Para além disso, numa visão geral a turma detinha maior conhecimento acerca do desmatamento em detrimento ao efeito estufa.

Ao final da aula, agradecemos a participação dos alunos e salientamos a importância de estudar sobre o meio ambiente, no que tange a sua preservação e conservação, pois através disso garantimos a sobrevivência e permanência da biodiversidade e equilíbrio dos ecossistemas.

Considerações finais

As práticas pedagógicas são, portanto, um aliado no aprendizado dos alunos, sendo um recurso auxiliar do professor para impulsionar ou mesmo testar o conhecimentos dos alunos acerca de assuntos previamente estudados. Se usado de maneira correta, enriquece o espaço escolar, entregando ao aluno, uma aula dinâmica e divertida.

Desta maneira, pode-se concluir que o Jogo Perguntas e Respostas aplicado nesta pesquisa, se mostrou de maneira positiva para impulsionar o conhecimento dos alunos sobre temáticas tão importantes, como: meio ambiente, efeito estufa e desmatamento.

Agradecimentos

Agradecemos ao Prof. Robson Dias Guimarães e a Profa. Dra Rose Alves Guimarães por orientar este trabalho. Agradecemos também, ao Programa Residência Pedagógica ofertado pela CAPES pela vivência em sala de aula. Agradecemos ao curso de Licenciatura em Ciências



Biológicas do IFNMG/*Campus* Salinas por todo o conhecimento adquirido e por fim, agradecemos ao Instituto Federal do Norte de Minas Gerais pela oportunidade.

Referências

CUNHA, N. Brinquedo, desafio e descoberta. Rio de Janeiro: FAE. 1988.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, Anais..., Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1996

GIL, Eva; HIERRO, Marinez Gomes; VISENTIN; Natalice Aparecida. Desmatamento: Causas e consequências (s.d). Disponível em: https://sguweb.unicentro.br/app/webroot/arquivos/atsubmissao/TCC_Desmatamento.pdf acesso em 11 set. 2023.

VIEIRA, Mariane de Souza. A importância da educação ambiental no processo de ensino e aprendizagem. 2018. Trabalho de conclusão de curso (Especialização Ensino de Ciências) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/22061/1/importanciaeducacaoambientalprocesso.pdf> acesso em 11 set. 2023.



Figura 1: Turma do 2º ano do Ensino Médio Fonte: Autoral “2023”

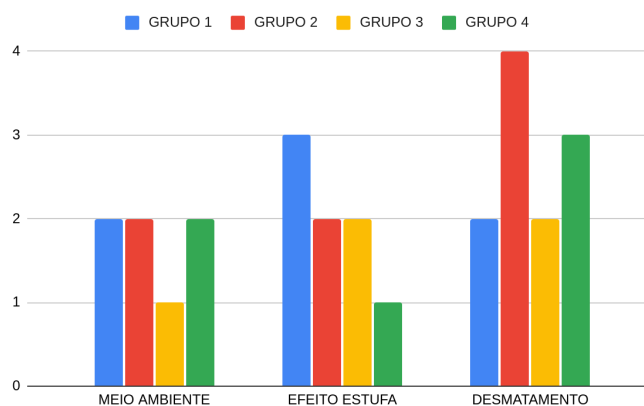


Figura 2: Resultados do Jogo Perguntas e Respostas Fonte: Autoral “2023”