

## Utilização de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem em Biologia

Gabriela M. Alencar<sup>1</sup>, Juliana V. Rodrigues<sup>2</sup>, Márcia C. Gomes<sup>3</sup>, Cleusa S. Araújo<sup>4</sup>.

1. Estudante de graduação em Ciências Biológicas da Universidade do Estado do Amazonas – UEA; \*gabmaciel07@gmail.com
2. Estudante de graduação em Ciências Biológicas da Universidade do Estado do Amazonas – UEA;
3. Professor SEDUC/ Licenciada em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Amazonas – UFAM;
4. Professor titular da Universidade do Estado do Amazonas – UEA.

Palavras Chave: jogos didáticos, ensino-aprendizagem, rendimento escolar.

### Introdução

O jogo é uma importante ferramenta metodológica, possibilita aos participantes uma maior interação social, desperta a criatividade, potencializa o raciocínio lógico e gera a formação de valores sociais por meio das regras e do trabalho em grupo (JORGE, *et al.*, 2009). Estes são alguns fatores que devem motivar o educador na revisão de sua prática docente (LIMA, *et al.*, 2010).

Da necessidade de obter aulas mais produtivas e dinâmicas foi introduzido o jogo didático, como metodologia de suporte para o processo de ensino-aprendizagem na área da Biologia.

O objetivo principal do trabalho foi avaliar o processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos de Biologia a partir da utilização de jogos didáticos em sala de aula com os alunos de 3º ano do Ensino Médio do Instituto de Educação do Amazonas, em Manaus, Amazonas.

### Resultados e Discussão

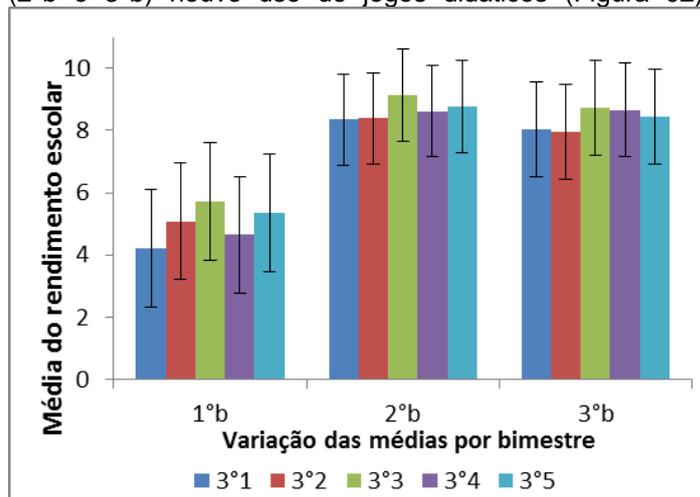
A metodologia utilizada consistiu na elaboração de jogos didáticos a partir dos conteúdos ministrados em sala, na adaptação de jogos conhecidos para a temática em questão e no estímulo de criação de jogos didáticos pelos alunos (Figura 1).



**Figura 1.** Aluna demonstrando jogo produzido (A); Jogo elaborado a partir de temática em sala de aula (B); Jogo adaptado (C).

A avaliação dos resultados foi realizada a partir do rendimento escolar, em comparação das médias dos alunos de cinco turmas do 3º ano nos três primeiros bimestres letivos, em que, no primeiro bimestre (1ºb) não houve atividade lúdica e no segundo e terceiro bimestre

(2ºb e 3ºb) houve uso de jogos didáticos (Figura 02).



**Figura 2.** Resultado das médias do rendimento escolar dos alunos por turma nos três bimestres letivos.

O rendimento escolar aumentou de média 5 (1ºb), em que não houve uso de jogos didáticos juntamente com as aulas expositivas, para média 8 (2ºb) e permaneceu entre as médias 7 e 8 (3ºb), em que houve a utilização de jogos didáticos em sala de aula.

### Conclusões

A utilização de jogos didáticos em sala de aula pode ter sido um dos fatores que contribuiu para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos de Biologia para os alunos de 3º ano do Ensino Médio.

Estes resultados apontam para a necessidade de avaliar a utilização do recurso didático com melhor precisão, bem como de outros fatores que podem influenciar na aprendizagem. Contudo, ficou evidente que a utilização deste recurso melhora a motivação e envolvimento dos alunos no processo educacional.

### Agradecimentos



LIMA, M.C.F. *et al.* Jogos educativos no âmbito educacional: um estudo sobre o uso de jogos no Projeto MAIS da Rede Municipal do Recife. Recife, 2010.

JORGE, V.L. *et al.* Biologia limitada: um jogointerativo para alunos do terceiro ano do ensino médio. In: Encontro Nacional de Pesquisas em Ciências. Florianópolis, 2009.