

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDO SUPERIOR DE SÃO GABRIEL DA
CACHOEIRA

HELENA BRAZÃO BATISTA

O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM A PARTIR DOS
JOGOS DIDÁTICOS NA DISCIPLINA DE BIOLOGIA

São Gabriel da Cachoeira / AM

2019

HELENA BRAZÃO BATISTA

**O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM A PARTIR DOS
JOGOS DIDÁTICOS NA DISCIPLINA DE BIOLOGIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade do Estado do Amazonas, como requisito obrigatório para obtenção do grau de licenciado em Ciências Biológicas.

ORIENTADORA: Prof.^a Esp. M.^a
do P. Socorro da Rocha
Cavalcanti

São Gabriel da Cachoeira - Am

2019

TERMO DE APROVAÇÃO

HELENA BRAZÃO BATISTA

O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM A PARTIR DOS JOGOS DIDÁTICOS NA DISCIPLINA DE BIOLOGIA

Trabalho de Conclusão de curso apresentado à Universidade do Estado do Amazonas, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Ciências Biológicas.

Aprovado em _____ de _____ de _____ pela Comissão Examinadora.

BANCA EXAMINADORA

Profa.

Nome da instituição a qual o professor está vinculado

Profa.

Nome da instituição a qual o professor está vinculado

Profa.

Nome da instituição a qual o professor está vinculado

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente à Deus, meus pais Assunção da Silva Batista e Tereza Brazão Batista, meu amigo e companheiro Edvaldo e minha filha Eduarda, meus amigos pelo apoio e incentivo nesta caminhada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que esteve todo tempo do meu lado, nunca me abandonou em nenhum momento da minha vida acadêmica, me ajudando na busca de meus ideais, passei por momentos difíceis e, com sua grandiosidade, não me deixou desistir e sempre acreditar que tudo que eu desejava era possível de se concretizar. Agradeço a ele por mais este sonho realizado, pela vida e saúde concedidas para finalizar esta etapa tão importante de minha vida.

Aos meus pais Assunção da Silva Batista e Tereza Brazão Batista, minha base, pelo verdadeiro exemplo de dedicação, por todas as lições de vida, pela ajuda e incentivo constante e amor incondicional que sempre me deram e pela forma honesta, humilde, respeitosa e sincera que me educaram.

Ao meu companheiro de vida Edvaldo de Braga e minha Filha Eduarda Batista que participaram, contribuíram e entenderam os momentos que eu não podia estar presente por que a minha vida acadêmica precisava da minha dedicação, obrigada por ampliar o sentido da palavra amor.

À Professora Esp.^a M^a do Perpétuo Socorro da Rocha Cavalcanti, minha orientadora, que mesmo de longe se empenhou na minha formação acadêmica e profissional. Pelo paciência e orientação e carinho ao meu progresso profissional e pelo empenho no trabalho de pesquisa realizado. Sem ela, esse trabalho jamais teria sido efetivado. Pessoa generosa, guardarei seus conselhos e incentivos por toda vida. Meus sinceros agradecimentos, que são poucos diante de tudo que vivi e aprendi com ela.

Agradeço aos meus colegas de turma em especial as minhas amigas “Katileias” Josimara Gama, Rita de Cassia, Silvia Melgueiro, e Katiana Sanches, com os quais partilhei ideias e momentos de alegria e tristeza em todas as etapas desta formação. Amizades que levarei pro resto da minha vida, em especial agradeço a katiana que me ajudou desde o início do curso até o final, pessoa magnífica, tenho pleno apreço pela amiga que tenho.

Enfim, sou grato à todos que me apoiaram e contribuíram direto ou indiretamente para a qualificação dessa pesquisa.

EPÍGRAFE

A Educação é um processo social, é desenvolvimento. Não é a preparação para a vida, é a própria vida (John Dewey).

RESUMO

Este estudo teve como tema o Processo de ensino e aprendizagem a partir de jogos didáticos na disciplina de Biologia, com o objetivo realizar diagnóstico acerca da utilização de jogos didáticos e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem de na disciplina de Biologia. A fundamentação teórica foi ancorada em Pedroso (2009), Canto e Zacarias (2009), Alves (2015), dentre outros. O percurso metodológico foi pautado em abordagem quanti-qualitativa, usando-se as técnicas de pesquisa bibliográfica, observação participante e análise comparativa. A pesquisa, teve a participação de 18 (dezoito) alunos da turma de 1º série do Ensino Médio da Escola Dom João Marchese e 19 (dezenove) alunos da 1ª série do Ensino Médio da Escola de Tempo Integral Pedro Fukuyei Yamaguchi Ferreira e 03 (três) professoras de Biologia das escolas de redes Estaduais do Município. Foram utilizados questionários como instrumentos de coleta de dados, contendo questões abertas e fechadas. Diante dos resultados obtidos na pesquisa conclui-se que o jogo no processo de ensino e aprendizagem é uma metodologia que auxilia na compreensão dos conteúdos, associado com a aula expositiva dialogada, contando ainda com o apoio do livro didático. Portanto, a aprendizagem depende de vários fatores e o mais importante é vivenciar os fatos, coisas que apesar de estarmos no século XXI, avanços tecnológicos e tudo mais, os docentes não estão preparados e nem procuram se aperfeiçoar para aplicação de novas metodologias de ensino consideradas eficazes na aprendizagem dos discentes.

Palavras-chave: Jogos didáticos, Ensino e aprendizagem, Biologia, Ensino Médio

ABSTRACT

This study had the process of teaching and learning from didactic games in the discipline of biology, with the objective to diagnose the use of didactic games and their contribution to the teaching and learning process in the discipline of Biology. The theoretical foundation was anchored in Pedroso (2009), Canto and Zacarias (2009), Alves (2015), among others. The methodological course was based on a quantitative-qualitative approach, using the techniques of bibliographic research, participant observation and comparative analysis. The research was attended by 18 (eighteen) students from the 1st grade class of the Escola Dom João Marchese School and 19 (nineteen) students from the 1st grade of the high School of the Integral time Pedro Fukuyei Yamaguchi Ferreira and 03 (three) teachers of biology of State network schools. Questionnaires were used as data collection instruments, containing open and closed questions. In view of the results obtained in the research, it is concluded that the game in the teaching and learning process is a methodology that assists in the comprehension of the contents, associated with the dialogued expository class, with the support of the textbook. Therefore, learning depends on several factors and the most important thing is to experience the facts, things that despite being in the 21ST century, technological advances and everything else, the professors are not prepared and neither seek to improve themselves for the application of new Teaching methodologies considered effective in the learning of students.

Keywords: Educational games, Teaching and learning, Biology, High School

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 2 - Questionário 02 antes do jogo	21
Gráfico 1 - Questionário 01 antes do jogo	21
Gráfico 3 - Questionário 02 depois do jogo.....	24
Gráfico 4 - Questionário 01 depois do jogo didático	24
Gráfico 5 - Questionário 02 antes do jogo	25
Gráfico 6 - Questionário 01 antes do jogo	25
Gráfico 9 - Pesquisa com os alunos sobre o Jogo realizado	29
Gráfico 10 - Pesquisa com os alunos sobre o jogo no processo de ensino e aprendizagem.....	30
Gráfico 11 - Pesquisa com os alunos sobre o uso do jogo nas aulas pelos professores	31
Gráfico 12 - Pesquisa com os professores os principais pontos positivos na utilização de jogos didáticos nas aulas de Biologia	33

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Alunos participando do jogo na escola Dom João Marchese	23
Figura 2 - Alunos participando do jogo com tabuleiro e cartas	27

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	14
2.1 JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO MÉDIO.....	14
2.2 A IMPORTÂNCIA DO JOGO DIDÁTICO MAIS ADEQUADOS	15
2.3 DIFICULDADES NA UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA	17
3 MATERIAIS E MÉTODOS.....	17
3.1 Área de estudo	17
3.2 Levantamento de dados	18
3.3 Análise dos dados	20
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	20
4.1 Aula na Escola Estadual Dom João Marchese.....	21
4.1.1 Aula teórica antes do jogo didático.....	21
4.1.2 Jogo didático na Escola Estadual Dom João Marchese.....	22
4.1.3 Questionário depois do Jogo didático.....	23
4.2 Aula na Escola Estadual de Tempo Integral Pedro Fukuyei Yamaguchi Ferreira.....	24
4.2.1 Aula teórica antes do jogo didático.....	24
4.2.2 Jogo didático na Escola Estadual de Tempo Integral Pedro Fukuyei Yamaguchi Ferreira.....	26
4.2.3 Questionário depois do Jogo didático.....	27
4.3 Pesquisa sobre a utilização do jogo didático com alunos.....	28
4.4 Pesquisa sobre a utilização do jogo didático com os Professores	31
5 CONCLUSÃO.....	34
REFERÊNCIAS.....	36
APÊNDICE	
ANEXO	

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como tema O processo de ensino e aprendizagem a partir de jogos didáticos, na disciplina de Biologia.

A temática surgiu no decorrer do curso, por passar por quatro estágios como acadêmica na preparação da profissão docente, nos deparamos com diferentes características dos alunos, uns com mais facilidade de adquirir conhecimento e outros com um certo grau de dificuldade, sem contar que como alunos do Ensino Fundamental e Médio, vivenciamos que muitas vezes as aulas de Biologia geralmente eram limitadas somente ao uso do livro didático, como se fosse uma prisão sem grades.

A metodologia de aplicação das aulas no ensino de Biologia atualmente vem se tornando desafiadora para os docentes, pois a humanidade vem passando por inovações, não sendo diferente para os alunos que estão no Ensino Médio onde estão presentes um grupo de pessoas diferentes, tanto em relação ao nível social, quanto ao cultural, raça e religião. Com tanta evolução presente no cotidiano da vida dos alunos, torna-se necessário a diversificação metodologias de ensino, buscando despertar o interesse dos alunos.

Os jogos educativos podem dessa forma ser utilizados como mais um recurso na área pedagógica com qual os alunos podem desenvolver e ampliar seus conhecimentos, na medida em que participam destes jogos. Além disso, poderão aprender de forma prazerosa, podendo com esse método criar mais possibilidades de enriquecimento do aprendizado dos conteúdos de Biologia no Ensino Médio.

Os jogos didáticos podem ser trabalhados associados à aula teórica, facilitando principalmente a aquisição de conhecimentos dos discentes e contribuindo na pratica de pedagógica do professor.

Todos os alunos possuem ritmo de aprendizagem diferente, e utilizar apenas aulas teóricas e livros didáticos podem ser insuficientes na atualidade, onde os alunos estão vivendo com muitas novidades principalmente com o avanço tecnológico. Entre um livro e um aparelho eletrônico eles, com certeza, vão preferir o material eletrônico, deixando evidente o seu interesse, portanto, procurar outras

maneiras de chamar atenção dos alunos é um desafio preciso, onde inovações e contribuições metodológicas são necessárias.

Quando um tema de aula da disciplina de biologia tem um certo grau de complexidade, os alunos tendem a prestar atenção quando querem aprender, outros logo desistem por ver que não conseguirão entender da forma que os o docente ministra o tema. Muitas vezes os alunos não pedem para os professores procurar um outro método de trabalhar o assunto por receio ou qualquer outro motivo, tornando ainda mais difícil a aprendizagem do aluno. Os docentes desta maneira se acomodaram e não procuraram inovar suas metodologias, o que tem levado a uma formação precária, onde os alunos terminam o Ensino Médio sem conhecimento necessário.

Para utilizar jogos didáticos é importante que os Professores interajam com os alunos para conhecê-los melhor, suas histórias de vida e suas potencialidades já desenvolvidas para usá-las a seu favor. Uma vez que, o estudante reelabora a sua percepção anterior de mundo ao entrar em contato com a visão trazida pelo conhecimento científico. E a partir daí nasce a necessidade de desenvolver trabalhos significativos que coloquem o aluno como protagonista de sua aprendizagem.

Nos jogos didáticos, o Professor tem a oportunidade de explorar o conhecimento dos alunos sobre o tema trabalhado, tornando o assunto interessante para os alunos, ajudando-os no processo de aprendizagem, despertando o interesse e aguçando a curiosidade, tornando-os participantes nas aulas, e proporcionando para a maioria dos alunos, a primeira aula com jogos didáticos em Biologia

No entanto, muitos Professores enxergam os jogos didáticos como um atraso à aula teórica, uma vez que é preciso tempo, pois demora mais à ser preparada, e outros alegam que não existe disponibilidade de materiais necessários e nem mesmo um local apropriado para que sejam desenvolvidos.

Diante disso, essa pesquisa teve por objetivo Realizar diagnóstico acerca da utilização de jogos didáticos e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem de na disciplina de Biologia, bem como conhecer a percepção dos alunos e professores acerca da utilização de jogos didáticos como recursos de

aprendizagem, identificar as dificuldades encontradas nas aplicações dos jogos didáticos, desenvolver uma aula teórica e com aplicação de um jogo didático e comparar o desempenho dos alunos após a aplicação de jogos didático.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO MÉDIO

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional explicita que o Ensino Médio é a “*etapa final da educação básica*” (Art.36), que pode contribuir para a formação de qualidade como ser humano. Com isso o Ensino Médio possui a função de concretização do que se é, ou seja, momentos que a pessoa tem o direito de obter o aprofundamentos de seu conhecimentos que foram obtidos no Ensino Fundamental, melhoria na formação de um cidadão humanizado, direito ao avanço dos estudos, momento de qualificação para se ter um trabalho digno e ser uma pessoa capaz de exercer sua cidadania, apresentar aos alunos os meios que se consigam desenvolver com mais intensidade seus conhecimentos, buscando sempre o entendimento dos “fundamentos científicos e tecnológicos dos processos produtivos” (Art.35, incisos I a IV) (PCN’s EM, 2000).

A utilização de jogos como estratégia didática é previsto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (Brasil, 2000).

Os jogos com aplicabilidades positivas, mostra que merece de oportunidade para ser desenvolvido pelos educadores, sendo este um método motivador que traz consequências positivas na aprendizagem dos alunos, contribuindo no trabalho alternativo para facilitar a aquisição de conhecimento, além dos aspectos positivos para o desenvolvimento pessoal do aluno. Todavia é necessário falar que os jogos pedagógicos jamais devem ser substitutos de outros sistema de transmissão de conhecimentos, atuando sempre como um grande aliado do educador, com poderes que motiva os discentes ajudando-os em sua aprendizagem (CANTO e ZACARIAS, 2009).

2.2 A IMPORTÂNCIA DO JOGO DIDÁTICO MAIS ADEQUADOS.

O jogo pedagógico é um dos recursos que podem ser utilizados como fator positivo no processo de ensino e aprendizagem, estando este método aplicado de modo que os discentes se envolvam, possibilitando o aprendizado os conteúdos da disciplina de biologia que muitas vezes são vistos como conteúdo sem importância aos olhos dos discentes ou até mesmo complexos, fazendo com que os mesmos não se interessem pelos assuntos ministrados (ALVES, 2015).

A utilização de jogos vem desde tempos antigos sendo visto como um fator importante para se usar como método facilitador de ensino e aprendizagem, onde abonava-se que o mesmo auxiliava na maneira de formar pessoas sabedoras por meio de criação de imagens, despertando curiosidades e até mesmo ao tomar conhecimento de algo, podendo ser compreendidos por momentos divertido mais que produza o efeito desejado (Contin e Ferreira, *apud* CANTO e ZACARIAS, 2008). Ou seja, os jogos didáticos não são novidades como métodos de ensino, e pode ser acrescentado como mais um recurso para transmitir conhecimentos, está sendo aplicada de maneira que todos compreendam os conteúdos e ainda se divirtam ao usufruir sabedorias.

Utilizar jogos pedagógicos como método de ensino e aprendizagem pode ajudar não apenas em construção de conhecimentos, mais em outros fatores como o trabalho em grupo ajudando na interação, a criatividade e a respeitar regras e outras pessoas, para estes desenvolvimentos citados pode se dizer que é importante ter em mente como educador que se deve utilizar jogos mais adequados e que dependendo do jogo utilizado pelo professor os objetivos podem ser alcançados (ALVES, 2015).

O aprendizado em Biologia é muito pouco visível, por apenas ser repassado pelo professores de maneira pouco elaborada e preparada, somente em conceituações formando um aprendizado mecânico. Os jogos podem ser utilizado como uma ferramenta que estimule os alunos a desejar compreender os conteúdos, podendo os professores trabalhar nas salas de aulas promovendo a participação de todos os alunos (ALVES, 2015).

A realização de atividades diferenciadas com os alunos não estão acostumados é uma grande aliada na prática docente, viabilizando o objetivo pedagógico e o aprendizado dos alunos, deste modo se pode dizer que a atividade desenvolvida na escola mais propriamente em salas de aulas possibilite o interesse dos professores de outras áreas a desenvolver o jogo pedagógico em suas aulas (ALVES, 2015).

Atualmente ainda é pouca utilização de jogos nas salas de aula como um instrumentador de conhecimento, principalmente no Ensino Médio. Entretanto ao analisar as respostas dos alunos quanto a opinião sobre a utilização de jogos didáticos, observou-se que os alunos acreditam este método é interessante para ser inserido nos métodos de ensino dos professores nas aulas. (CANTO e ZACARIAS, 2009).

Os jogos utilizados como incentivo em assunto das aulas, devem ser muito bem planejadas, e principalmente ter informações a respeito dos seus alunos, deste modo o docente alcançará seus objetivos, tornando aquele momento de aquisição de conhecimento divertido para todos (CANTO e ZACARIAS, 2009).

Nota-se que os alunos ficam satisfeito com a utilização de jogos, com o qual percebem que é um método de ensino bem diferente do que estavam acostumados no dia a dia, onde pediram que fossem elaborado mais jogos no Ensino de Biologia. Ao se basear em fundamentos teóricos, se pode dizer que o jogo é muito bem aceito pelos alunos nas escolas (ALVES, 2015).

Segundo Pedroso (2009, p. 3189)

O JD "A Corrida evolutiva das plantas" foi elaborado, visando uma proposta de trabalho diferenciada para alunos de Ensino Médio. Entretanto, este pode ser adaptado a diferentes realidades e a outros níveis de ensino, sem perder o caráter lúdico e educativo.

Os jogos desenvolvidos almejam-se trabalhar de forma diferenciada os conteúdo de Ensino Médio, toda via os métodos podem ser

utilizados para todos os discentes em vários momentos de vida acadêmica, havendo adaptação para sua utilização de modo que não se perca o objetivo de promover a ludicidade do aluno e que seja um jogo educativo

2.3 DIFICULDADES NA UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA.

O jogo utilizados pelos docente na sala de aula pode ser traçado de acordo com o objetivo do professor e os conteúdos ministrados, ressaltando a importância do tema trabalhado, o tempo e o nível dos alunos (PEDROSO, 2009).

O papel do professor na educação atualmente independente das dificuldades que sabemos que existe com relação a tudo que se refere a educação é importante que tenham em mente a sua importância para a formação dos indivíduos e que a sua profissão não é somente um trabalho do qual pegara uma recompensa ao final do mês, e sim um mediador que leva informações que os alunos poderão utilizar para mudar a sua realidade, desta forma é necessário que os profissionais comecem a pensar em novas possibilidades de levar esses conhecimentos de modo que seus alunos compreendam verdadeiramente (PEDROSO, 2009).

3 MATERIAIS E MÉTODOS

3.1 Área de estudo

Este trabalho foi realizado na Escola de Tempo Integral Pedro Fukuyei Yamaguchi Ferreira e Escola Estadual Dom João Marchese, no Município de São Gabriel da Cachoeira no Estado do Amazonas. Localizada a 852 quilômetros da capital do estado, e está às margens da Bacia do Rio Negro, com a população aproximadamente de 44 553 mil habitantes. A pesquisa, teve a participação de 18 (dezoito) alunos da turma de 1º série do Ensino Médio da Escola Dom João Marchese e 19 (dezenove) alunos da 1ª série do Ensino Médio da Escola de Tempo Integral Pedro Fukuyei Yamaguchi Ferreira, os quais se dispuseram voluntariamente, após a assinatura do termo de consentimento livre e esclarecido. A fim de manter o sigilo dos sujeitos da pesquisa.

Para realização dessa pesquisa inicialmente fez-se necessário um levantamento bibliográfico de acordo com a temática abordada. A pesquisa foi delineada através de uma abordagem quanti-qualitativa, tendo em vista que a análise puramente estatística, não colabora com as respostas descritiva, sendo assim, optou-se por desenvolver uma pesquisa de caráter quantitativo e descritivo.

Foram utilizados questionários como instrumentos de coleta de dados, contendo questões abertas e fechadas. Estes foram aplicados a uma amostra resultante de 18 (dezoito) alunos de uma turma e 19 (dezenove) de outra turma resultando no total de 37 alunos participantes e 03 (três) professoras de Biologia das escolas de redes Estaduais do Município.

O questionário preparado para os alunos neste estudo, optou-se por formatos de questões abertas e fechadas. Os dados obtidos através deste questionário sobre a aula foram considerados em seu conteúdo por meio quantidade de questões corretas e erradas do questionário antes e depois do jogo, fazendo desta forma uma comparação de quantidade de erros e acertos.

No outro questionário sobre a utilização do jogo didático para os alunos, foram expostos questões sobre a percepção dos alunos sobre os jogos educativos utilizados bem como a utilização na disciplina de Biologia. Já o questionário do professor preparado para essa pesquisa, foi estruturado por questões abertas e fechadas, como fontes de informação utilizadas pelos professores sobre a utilização de jogos didáticos, tendo em vista que essa estrutura apresenta a melhor alternativa para o alcance do objetivo levantado.

Os dados obtidos através dos questionários do aluno e professor foram reunidos, organizados em tabelas ou gráficos e analisados à luz do referencial teórico construído. Desse modo, chegamos aos resultados esperados.

3.2 Levantamento de dados

Para o desenvolvimento da pesquisa, foi necessário o contato com a direção da Escola para obter permissão de desenvolver a pesquisa, bem como uma carta de apresentação, o termo de consentimento para os Professores e alunos das 02 (duas) escolas das turmas do 1º Série Ensino Médio durante os dias 01 de Julho à

05 Agosto de 2019. Além disso foi preciso aplicar questionario para obter informações dos professores e alunos.

A metodologia utilizada, foi através de Aulas Teóricas dialogadas e expositiva sobre Biomas Brasileiros, com a utilização de aparelho multimídia como apoio. Posteriormente a aula teórica, aplicou-se um questionário sobre o tema tralhado, ao terminarem de responder, foi aplicado um pequeno jogo de perguntas e respostas sobre um pequeno tabuleiro montado na sala de aula, e após o jogo os alunos respondiam o questionário novamente. Nesta por sua vez teve a participação efetiva de todos os alunos que de forma gradativa, enriqueceram o conhecimento sobre o que foi estudado em sala de aula, e isso foi possível ser observado na atividade avaliativa de aprendizagem, o que deixou uma ótima impressão sobre os alunos e, obviamente, a importância do jogo didático na aula de Biologia.

Foi utilizado tecido de tnt na confecção de um pequeno tabuleiro em cores diferentes e placas também em cores diferentes com questões relacionados os conteúdo ministrado na aula sobre biomas brasileiros, mas como todo jogo, a atividade tinha regras, cada grupo escolhia um aluno diferente para escolher uma carta e responder à questão que presente (figura 01), caso acertasse seguiria para outra casa do tabuleiro e escolhia outro componente do grupo para escolher outra carta.

O jogo se iniciava com o primeiro integrante do grupo que escolhia uma carta e respondia a pergunta caso acertasse seguia para a primeira casa do tabuleiro, caso o primeiro integrante do grupo acertasse ele escolhia outro integrante para escolher outra carta para responder e se acertasse a resposta ele seguia para a próxima casa do tabuleiro e assim ocorria em todos os grupos (figura. 02).

De acordo com o que foi planejado, as aulas foram organizadas e bem desenvolvidas com as turmas de 1º série do Ensino Médio.

3.3 Análise dos dados

Os dados coletados a partir dos questionários dos alunos e professores, foram organizados e analisados utilizando planilhas e gráficos. Onde foi possível ser comparando as respostas dos alunos antes e depois do jogo didático acerca do tema trabalhado, o questionário sobre a utilização de jogos didáticos nas aulas de Biologia, e dos métodos de trabalho dos professores para o Ensino Médio, refletindo sobre as dificuldades enfrentadas por professores em desenvolverem os Jogos didáticos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com as informações coletadas nos questionários, foi possível identificar as principais dificuldades enfrentadas pelos professores para o desenvolvimento das aulas com jogos didáticos, e também a opinião dos alunos com relação à utilização de jogos. A partir da intervenção realizada, com alternativas metodológicas na melhoria de aulas na disciplina de Biologia no Ensino Médio, foi possível demonstrar como é importante a metodologia para facilitar o trabalho de ensino e principalmente para a obtenção do conhecimento por parte dos alunos.

O Ensino Médio é a fase final da formação de um conjunto de saberes, estes sempre formando pessoas contemporâneas, com capacidade de desenvolver habilidades precisas em sua vida, fase que propõe ao aluno sua importância como pessoa que produz informações e atuante para o mercado de trabalho, e até mesmo o seu próprio desenvolvimento como ser humano. (PCN's EM, 2000, p.11)

As aulas teóricas com a utilização de jogos necessitaram ter uma sequência para que se tivesse os dados específicos da pesquisa que se desejava, nas duas escolas trabalhou-se o mesmo tema e a atividade e o mesmo questionário avaliativo da aula, podendo desta forma obter o resultado do processo de ensino e aprendizagem a partir de jogos didáticos.

4.1 Aula na Escola Estadual Dom João Marchese

4.1.1 Aula teórica antes do jogo didático

Os alunos tiveram sua aula teórica dialogada e expositiva com o tema Biomas Brasileiros. O conteúdo trabalhado nessa aula foram os 06 (seis) biomas que por ser um assunto de média complexidade, a maioria dos alunos prestaram atenção, primeiro que só o fato de ser uma aula com utilização de um aparelho multimídia, já se torna uma aula diferente, segundo que eles já sabiam do objetivo da pesquisa e que envolveria um jogo didático e eles estavam curioso para vivenciar. Então houve grande participação com muitos questionamentos, as vezes até mesmo colaboravam com o tema ministrado e tirando muitas dúvidas.

Após a explanação do conteúdo, os alunos responderam uma atividade avaliativa que continha 11 (onze) questões teóricas sobre o tema estudado, onde se pode observar sua aprendizagem com a aula expositiva dialogada.

A questão 1 e 2 do questionário antes do jogo foi aplicado para observar se os alunos conseguiam identificar as características dos biomas brasileiros trabalhados. Na primeira questão tinham que marcar as verdadeira e falsas (gráfico 2). E na segunda questão tinham que enumerar a segunda coluna com as afirmações de acordo com a primeira onde estavam os biomas enumerados de 1 a 6 (gráfico 2).

Gráfico 01: Questionário 01 antes do jogo

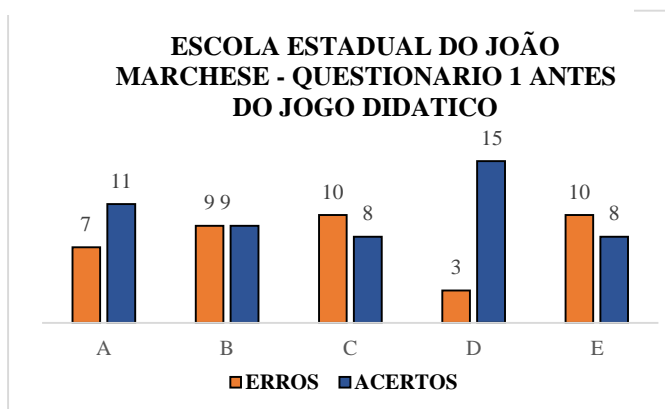
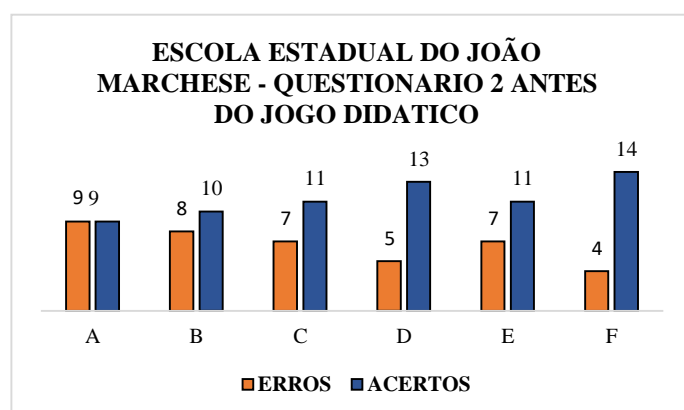


Gráfico 02: Questionário 02 antes do jogo



Com relação ao questionário 1, foi possível observar que houve um número considerável de erros, mas também foi notório o número de acertos pelos alunos, mostrando que eles tinham entendido o assunto com a aula expositiva dialogada. Já no questionário 2, foi possível observar que houve um número de alunos de conseguiram identificar e relacionar os biomas, mas também foi possível observar a quantidade de alunos que erraram. Deixando evidente que as aulas expositivas dialogadas são uma metodologia muito boa, mas não o suficiente para alguns alunos adquirir o conhecimento necessário.

Para Piletti (2001), a aula expositiva dialogada por ser uma das práticas mais antiga apresenta um assunto com estrutura que oferece uma conversa simples, mas que expressa o conteúdo claramente que visa despertar a curiosidade nos sujeitos. Elaborando uma série de ideias de conteúdo, que permite sintetizar novamente tudo o que está sendo dialogado para a melhor compreensão dos mesmos.

4.1.2 Jogo didático na Escola Estadual Dom João Marchese

Os alunos após terminarem de responder o questionário, entregaram e sob orientação da pesquisadora, se organizaram para participar do jogo didático. O Jogo foi elaborado para melhor fixação de conhecimento. Para tanto organizou-se os alunos em grupos, para que todos que estavam presentes participassem do jogo.

No decorrer do Jogo, foi possível observar que todos os alunos queriam ajudar os colegas a responder, no entanto entenderam que o jogo tinha regras e que o grupo que acertasse as perguntas ganharia o jogo.

Figura 01 – Alunos participando do jogo na escola Dom João Marchese



Figura 1- Alunos participando do jogo na escola Dom João Marchese

Foto: Silva, 2019.

A disputa dos grupos era evidente, pois todos os grupos desejavam ganhar, como só ganhava quem acertava as questões corretas para logo chegar ao final do jogo. Foi possível observar que todos estavam se divertindo, até mesmo os alunos mais tímidos sorriam e queriam participar para ajudar seu grupo. Para um melhor desempenho dos alunos, a pesquisadora precisou organizar a turma para que todos participassem.

De acordo com (CANTO & ZACARIAS, 2009) os jogos utilizados como incentivo em assunto das aulas, devem ser muito bem planejadas, e principalmente ter informações a respeito dos seus alunos, deste modo o docente alcançará seus objetivos, tornando aquele momento de aquisição de conhecimento divertido para todos.

4.1.3 Questionário depois do Jogo didático

Após o término do jogo, aplicou-se novamente o questionário com as 11 questões relacionados ao tema trabalhado na aula e no jogo. O qual possibilitou

ver o desenvolvimento de aprendizagem dos alunos após a participação no jogo, sendo que este questionário foi o mesmo aplicado antes da realização do jogo, com objetivo de fazer um comparativo da aprendizagem dos alunos (gráfico 3 e 4).

Gráfico 03: Questionário 01 depois do jogo didático

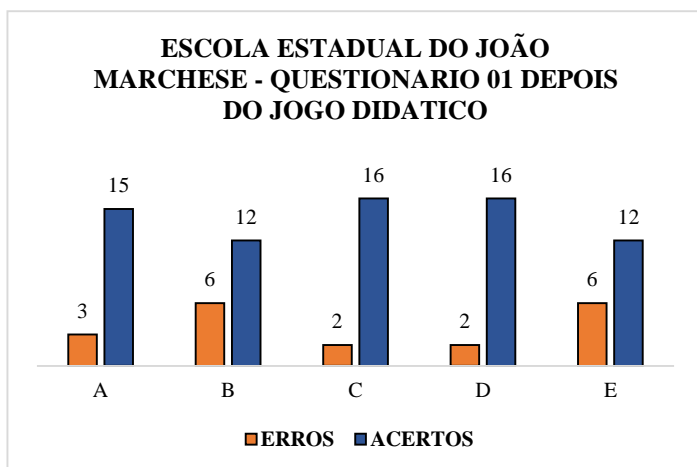
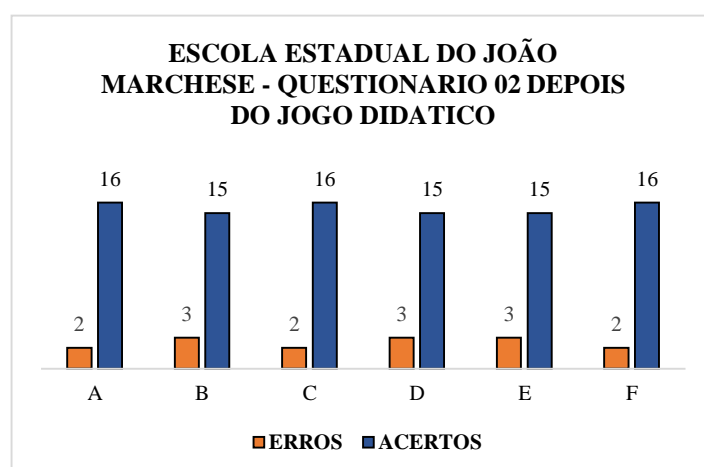


Gráfico 04: Questionário 02 depois do jogo



Com relação ao questionário 1, foi possível observar que o número de alunos que acertaram as questões foi bem significativo, havendo a diminuição de erros. Podemos afirmar que os alunos depois do jogo tiveram maior compreensão sobre o assunto da aula. Os dados obtidos com o questionário 2, confirmam os resultados apontados no primeiro questionário, reforçando a hipótese de que os jogos educativos colaboram para a efetivação de uma aprendizagem significativa.

O jogo é uma modalidade que permite alunos e professores ampliar conhecimento, na qual a utilização de alternativas distintas possibilita os alunos desenvolverem atividades que despertam o interesse pelo assunto abordado, de forma dinâmica participativa. (BRASIL *apud* PEDROSO,2009)

4.2 Aula na Escola Estadual de Tempo Integral Pedro Fukuyei Yamaguchi Ferreira

4.2.1 Aula teórica antes do jogo didático

Nesta Escola estiveram participando 19 alunos do 1ª série do Ensino Médio, a aula ocorreu na sala de Tv da escola, no primeiro momento se deu a aula teórica expositiva dialogada, com auxílio de aparelho multimídia, o tema assim

como na escola anterior descrita foi Biomas Brasileiros. Ao iniciar a aula e abordar o tema, logo realizou-se uma sondagem sobre o tema, onde os alunos que por sinal eram bem participativos, mencionaram que já haviam ouvido falar, mas pela professora usar somente o livro didático o assunto não foi entendido bem, outros ainda citaram que já haviam ouvido falar do tema, mas que não lembravam mais do assunto.

A aula expositiva dialogada foi muita boa, pois alunos se interessavam em entender o assunto em questão, diferenciando os biomas quanto as suas características básicas, como fauna e flora. Era notório que eles estavam gostando quando se explicava as principais componentes de cada bioma. Todos anotavam os pontos importantes do slide e interagiam com a professora no decorrer da exposição do conteúdo.

No final da aula teórica foi aplicado o questionário sobre o assunto ministrado, o mesmo aplicado aos alunos da mesma série da escola anteriormente descrita, no qual pode-se avaliar a aprendizagem adquirida na aula teórica expositiva dialogada (gráfico 05 e gráfico 06).

Gráfico 05: Questionário 01 antes do jogo

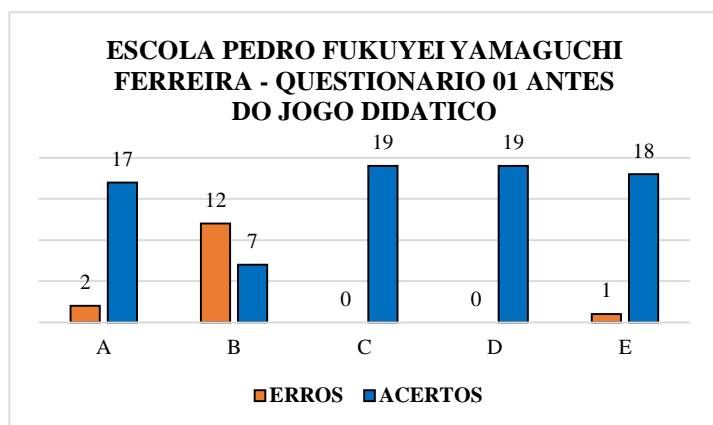
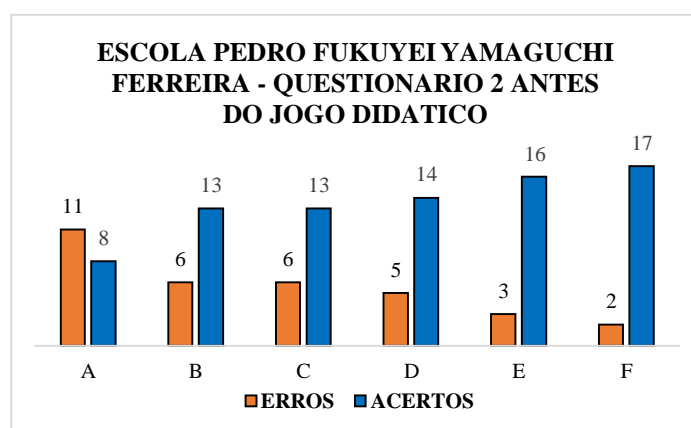


Gráfico 06: Questionário 02 antes do jogo



Com relação ao questionário 1 e 2, foi possível observar que o número de alunos que acertaram as respostas, foi muito significativo, considerando que a turma eram participativos e prestavam muita atenção na aula expositiva dialogada com a utilização de aparelho multimídia e os alunos ficavam fascinados pelas

imagens expostas sobre o conteúdo. Desta forma pode-se dizer que a aula expositiva dialogada é importante e proveitosa.

Pode-se considerar alguns aspectos que contribuíram para maior participação dos alunos em relação a escola anterior, envolvendo a estrutura, interesse dos alunos no assunto, curiosidade quando falavam sobre as características dos biomas, principalmente quando a pesquisadora relacionava com o meio em que vivem, tornando o assunto mais interessante e de fácil entendimento dos alunos deixando o nível de aprendizagem evidente no questionário.

Os professores através do método de ensino expositivo podem vir a acrescentar outros contextos na aula, trazendo a participação dos alunos através questionamentos e respostas, no qual o docente interage com os alunos sobre o conteúdo ou até mesmo sobre acontecimento do seu dia a dia, sempre buscando o interesse dos alunos, fazendo com que a participação aconteça naturalmente por parte do discente e sem interesse por algo em troca, por exemplo, como nota, deste modo acontece o diálogo na aula com a participação de todos. (PILLETI, 2001)

4.2.2 Jogo didático na Escola Estadual de Tempo Integral Pedro Fukuyei Yamaguchi Ferreira

Nesta escola os alunos responderam o questionário rapidamente, e como já estavam informado da pesquisa desenvolvida já estavam esperando pela próxima etapa da aula, que era o jogo didático. Antes de iniciar o jogo, receberam orientação das regras e de como era desenvolvido a atividade, logo se organizaram em grupos, para que todos participassem, e notava-se que todos os alunos queriam participar. Observasse que era uma disputa de grupos muito acirrada e que todos gostariam de ganhar.

Se via que todos queriam responder as perguntas e ajudar seu grupo a ganhar o jogo. Ao final apenas o grupo que não errou nenhuma pergunta ganhou o jogo, alguns componentes do grupo erraram alguma resposta, e quando isso acontecia eles queriam saber qual era a resposta correta, o que deixava o jogo ainda mais interessante, pois por mais que errassem ao procurar a resposta correta eles estavam adquirindo conhecimento sobre o assunto.

Figura 02 – Alunos participando do jogo com tabuleiro e cartas



Figura - Alunos participando do jogo com tabuleiro e carta

Foto: Silva, 2019.

4.2.3 Questionário depois do Jogo didático

Após o termino do jogo, os alunos, ainda muito agitados, responderam novamente o questionário com as 11 questões relacionados ao tema trabalhado na aula e no jogo. Com estes respondido foi possível observar o desempenho de aprendizagem dos alunos após a participação no jogo (gráfico 7 e 8).

Gráfico 07: Questionário 01 depois do jogo didático

Gráfico - Questionário 01 depois do jogo didático

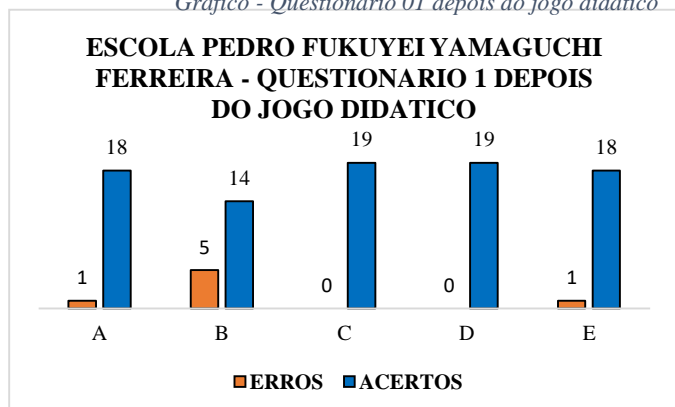
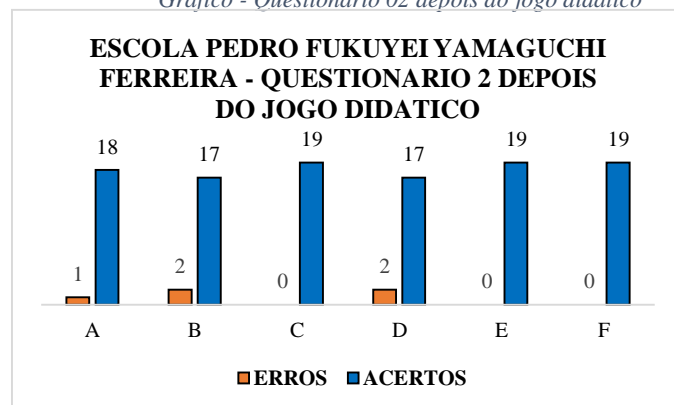


Gráfico 08: Questionário 02 depois do jogo didático

Gráfico - Questionário 02 depois do jogo didático



Com relação ao questionário 1 e 2, foi possível observar que o número de alunos que acertaram as respostas, foi de acordo com que se esperava. Além de eles já mostrar na atividade antes do jogo que já haviam compreendido o assunto, após o jogo isso a aprendizagem ficou ainda mais evidente pelos dados.

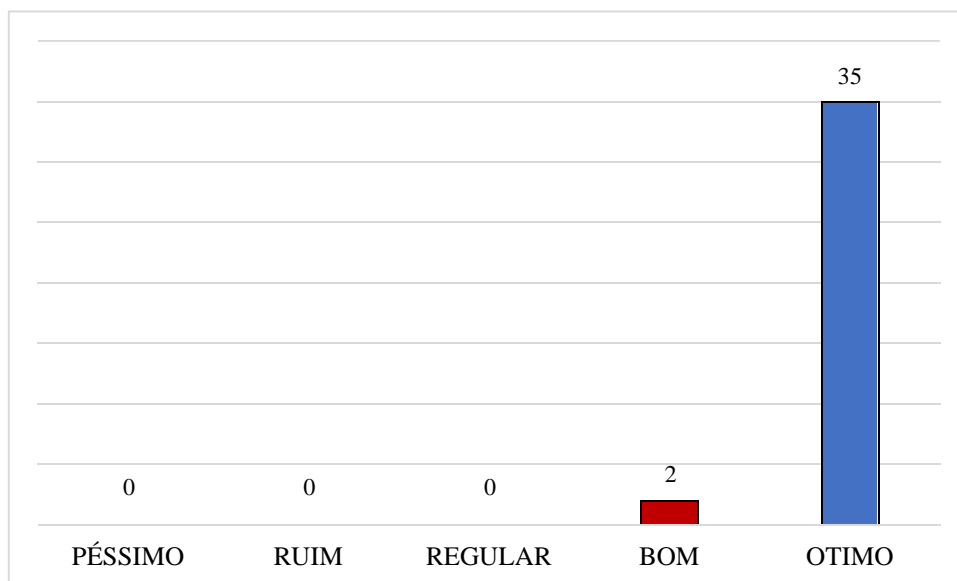
Os benefícios dos jogos é que podem ser trabalhado e desenvolvido dentro dele conteúdo complexos que sejam difícil de compreender, podem participar junto ao professor e construir um novo conhecimento, interação e o desenvolvimento do sentimento coletivo e o espírito de cooperação nos indivíduos associados e também a motivação a querer aprender os conteúdo da aula (GRANDO, 2001, p. 145).

4.3 Pesquisa sobre a utilização do jogo didático com alunos

A pesquisa direcionada aos alunos sobre a utilização de jogos didáticos nas aulas e o que acharam do jogo desenvolvido nas aulas com relação ao seu aprendizado também foi considerada nesta pesquisa, onde participaram os 37 alunos que estiveram participando das aulas nas duas escolas. No qual foi possível observar o nível de compreensão dos alunos acerca da temática trabalhada nesta pesquisa.

Neste questionário podemos destacar alguns pontos importantes pontuados no questionário.

A pergunta 1, identificou a opinião dos alunos sobre o jogo didático realizado na aula. Se acharam péssimo, ruim, regular, bom ou excelente, onde eles marcaram a sua opinião (Gráfico 09).

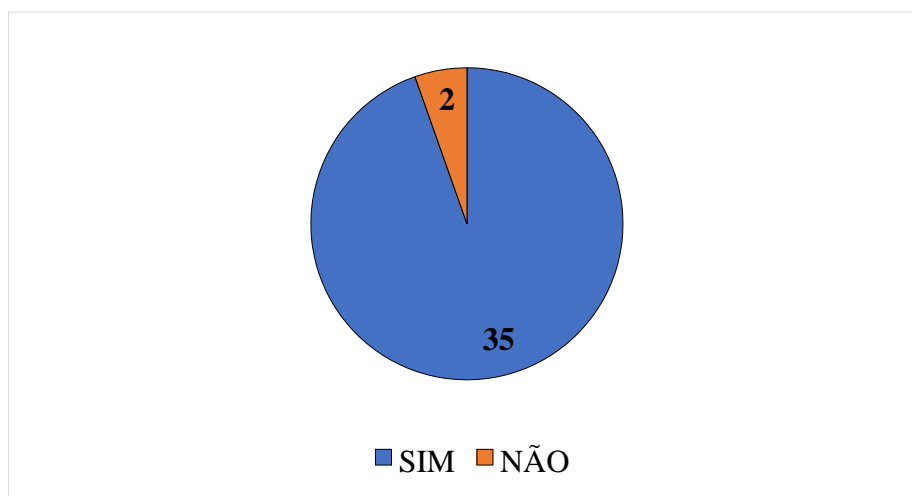
Gráfico 09: Pesquisa com os alunos sobre o Jogo realizado

Com relação à pergunta 01 do questionário para os alunos, podemos constatar que, os alunos gostaram da aula com o jogo utilizado, onde dos 37 participantes da pesquisa 35 consideram o jogo didático um ótimo recurso evidenciando que os alunos gostam de um ensino diferenciado com utilização de metodologias novas, como mostra o gráfico.

Conforme Campos et al (PEDROSO,2009) o jogo relaciona os diversos aspectos existente no processo de aprendizagem, compreendemos que o jogo é uma das importantes táticas “para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre alunos e entre professores e alunos”.

Quanto a questão número 5, pretendeu-se verificar se os alunos acham importante a inserção de jogos para o processo ensino e aprendizagem (Gráfico 10). Neste os participantes marcaram uma única respostas das alternativa “sim” ou “não”.

Gráfico 10: Pesquisa com os alunos sobre o jogo no processo de ensino e aprendizagem

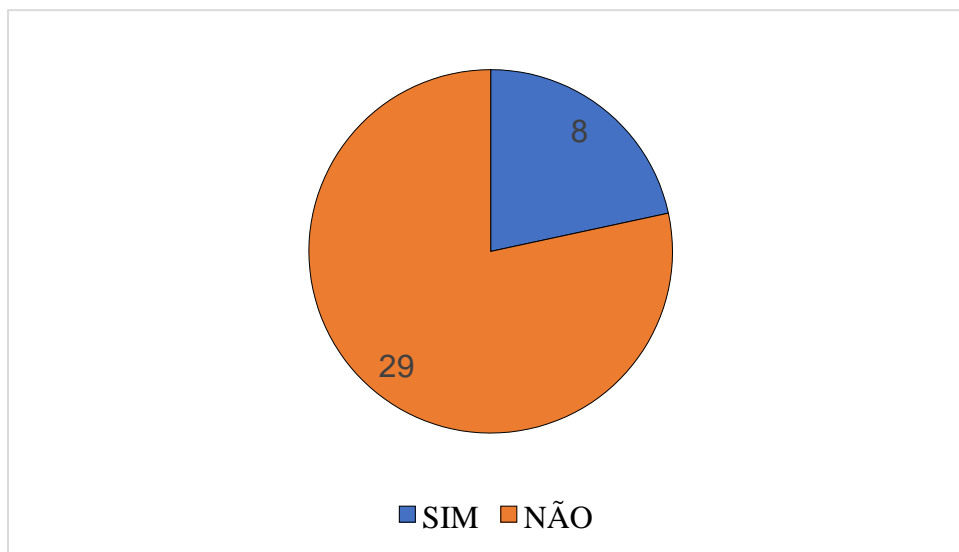


Em relação a esse questão, podemos observar, que 35 alunos consideraram importante e queriam que mais professores utilizassem o jogo em sua metodologia, pois os mesmos acham que ajuda na aprendizagem.

Segundo (CANTO,2009) o jogo com aplicabilidade positiva, mostra que merece oportunidade para ser desenvolvido pelos educadores, sendo este um método motivador que traz consequências positivas na aprendizagem dos alunos, contribuindo no trabalho alternativo para facilitar a aquisição de conhecimento. Além dos aspectos positivos para o desenvolvimento pessoal do aluno. Todavia é necessário falar que os jogos pedagógicos jamais devem ser substitutos de outros sistema de transmissão de conhecimentos, atuando sempre como um grande aliado do educador, com poderes que motiva os discentes ajudando-os em sua aprendizagem

Outra questão por sua vez pretendeu-se verificar pelos alunos se os professores utilizam com frequência em suas metodologias didática o uso de jogos didáticos na disciplina de Biologia. Neste os participantes marcaram uma única respostas das alternativa “sim” ou “não” (Gráfico 11).

Gráfico 11: Pesquisa com os alunos sobre o uso do jogo nas aulas pelos professores



Podemos observar, que 8 alunos marcaram sim, os professores utilizam em suas metodologias de Biologia o uso de jogos, e 29 alunos marcaram que não possuem. Diante pode-se afirmar que os docentes deixam de utilizar esta estratégia de ensino uma vez que esta modalidade didática é uma forma diferenciada de incentivar os alunos na aquisição de conhecimento na referida disciplina.

O jogo elaborado pode ser desenvolvido almejando trabalhar de forma diferenciada os conteúdos de Ensino Médio, todavia os métodos podem ser utilizados para todos os discentes em vários momentos de vida acadêmica, havendo adaptação para sua utilização de modo que não se perca o objetivo de promover a ludicidade do aluno e que seja um jogo educativo (PEDROSO, 2009, p. 3189).

4.4 Pesquisa sobre a utilização do jogo didático com os Professores

Nesta pesquisa também aplicou-se questionários aos professores que ministravam aulas na disciplina de Biologia no Ensino Médio, no qual 03 (três) professoras participaram. Nesta por sua vez se pode observar a escassez de Professores desta disciplina nas escolas. Neste questionário os professores participantes responderam questões sobre o uso do jogo didático em suas

metodologias utilizadas nas salas de aula, bem com as dificuldades e benefícios para a sua aplicação para os alunos.

Neste questionário as três participantes são do sexo feminino, no qual uma professora tinha 47 anos e duas professoras tinham 52 anos, todos formados em Licenciatura em Ciências Biológicas, uma professora vem atuando na profissão docente da disciplina de Biologia a 15 anos e duas outras a 7 anos.

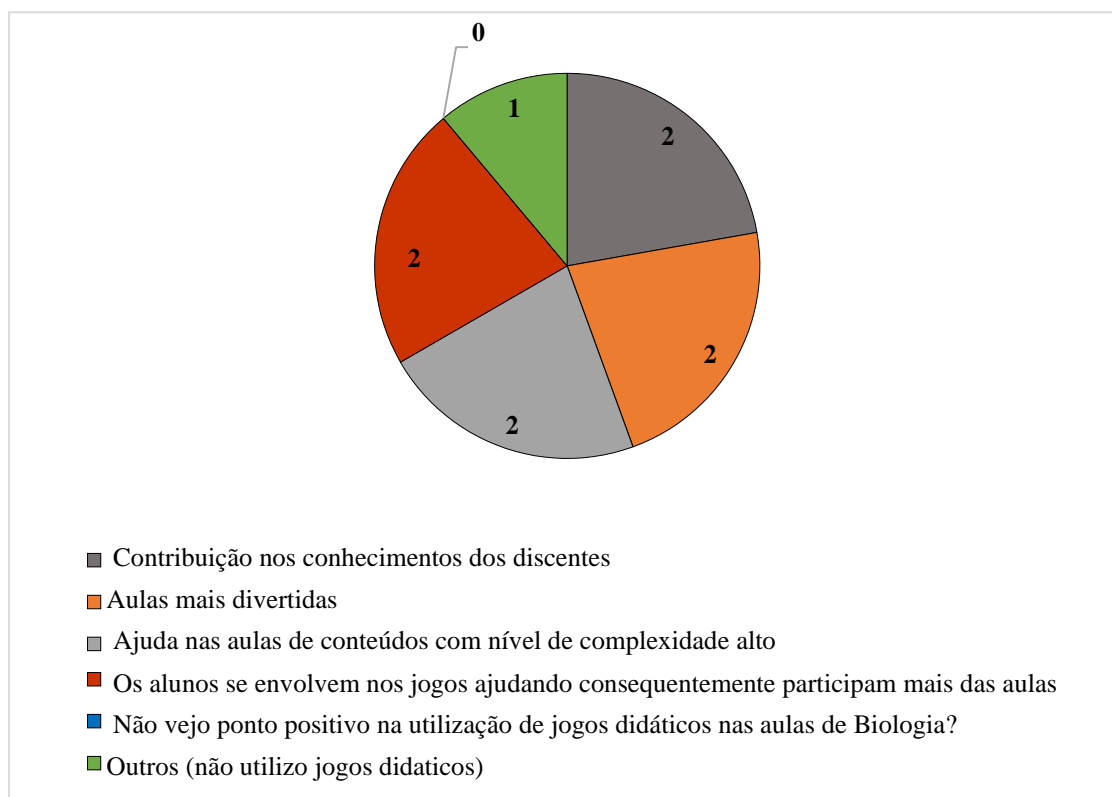
Quando interrogadas sob os jogos didáticos, todas as três citaram que consideram os jogos um recurso didático. Mas apenas uma mencionou que faz a utilização e duas mencionaram que não utilizam em sua metodologia didática. A mesma que mencionou que faz a utilização, citou que “*depende muito do conteúdo trabalhado para aplicar jogo*”.

Quando perguntadas sobre as principais dificuldades para a aplicação de jogos didáticos nas aulas de Biologia, a **Professora A**: “*Existe pouco tempo para a aula*”, a **Professora B**: “*Estrutura da escola não colabora para essas realizações*” e **Professora C**: “*Tempo para construir material é a maior dificuldade*”.

As professoras participantes da pesquisa, ainda responderam se acreditam que o uso de jogos no ensino de Biologia auxiliam na construção de conhecimento dos alunos, todas responderam que “sim”.

Quando solicitadas sobre os principais pontos positivos na utilização de jogos didáticos nas aulas de Biologia as professoras marcaram as alternativas que julgavam principais (gráfico 12).

Gráfico 12: Pesquisa com os professores os principais pontos positivos na utilização de jogos didáticos nas aulas de Biologia



Na oportunidade observou-se que duas professoras, marcaram os pontos positivos que são que o jogo ajuda na contribuição de conhecimentos dos discentes, as aulas são mais divertidas, ajuda nas aulas de conteúdos com nível de complexidade alto, os alunos se envolvem nos jogos consequentemente participam mais das aulas, uma professora citou que “*Não utilizo jogos didáticos nas aulas*”, e nenhuma das três marcaram que não veem ponto positivo na utilização de jogos didáticos nas aulas de Biologia.

5 CONCLUSÃO

Este estudo pretendeu realizar diagnóstico acerca da utilização de jogos didáticos e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem de na disciplina de Biologia.

Observando a percepção dos alunos acerca da utilização de jogos didáticos como recurso de aprendizagem, pode-se dizer que a maioria considera o jogo um método que colabora para o seu entendimento dos conteúdos, principalmente porque gostaram. Desse modo, a aprendizagem torna-se prazerosa, pois a atividade serve como um facilitador e contribuinte nas aulas que, muitas vezes, são apenas com utilização de livros e expositivas.

Já quanto a percepção dos professores a pesquisa mostrou que todos consideram os jogos um recurso didático, porém não utilizam. Importante destacar que, embora todos sejam formados na área de Ciências Biológicas, não utilizam essa estratégia para ministrar suas aulas.

Para melhor compreender a concepção dos professores, identificou-se as dificuldades existentes para as aplicações de jogos didáticos nas aulas de Biologia, no qual destacou-se que as professoras apontam como dificuldades aspectos como: falta de estrutura da escola, o pouco tempo de aula e materiais para a construção de jogos. Com isto fica claro que, por mais que acreditem que os jogos no ensino de Biologia auxiliem na construção de conhecimento do alunos, não fazem nenhum esforço para essa realização.

A partir do desenvolvimento de uma aula teórica onde se uso como recurso metodológico, a aula expositiva dialogada, constatou-se que os alunos tiveram uma boa compreensão do conteúdo trabalhado, evidenciando desta maneira, que a referido procedimento metodológico contribui para o aprendizado dos discentes.

Tendo em vista que quando se fez a comparação do desempenho dos discentes após a aplicação do jogo constatou-se que a aprendizagem foi mais significativa, ou seja, a quantidades de acertos dos questionários foi maior do que com a aula expositiva dialogada.

Diante dos resultados obtidos na pesquisa conclui-se que o jogo no processo de ensino e aprendizagem é uma metodologia que auxilia na compreensão dos

conteúdos, associado com a aula expositiva dialogada, contando ainda com o apoio do livro didático. Portanto, a aprendizagem depende de vários fatores e o mais importante é vivenciar os fatos, coisas que apesar de estarmos no século XXI, avanços tecnológicos e tudo mais, os docentes não estão preparados e nem procuram se aperfeiçoar para aplicação de novas metodologias de ensino consideradas eficazes na aprendizagem dos discentes.

É preciso, portanto, enfatizar a necessidade de serem oferecidos cursos na formação inicial e continuada voltados para a utilização de metodologias ativas no ensino de Biologia para os professores.

REFERÊNCIAS

- ALVES, R. M. M. et al. O jogo pedagógico no ensino de biologia: uma abordagem em sala de aula. In: **CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO**, 7., 2015, Campina Grande. **Anais...**Paraíba: 2015. p. 12468 -12476.
- Brasil. (2000). PCN Ensino Médio: **orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais** – Bases Legais. Brasília: Ministério da Educação (MEC), Secretaria de Educação Média e Tecnológica (Semtec).
- CANTO, A. R.; ZACARIAS, M. A. Utilização do jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras como instrumento facilitador no ensino dos biomas brasileiros. **Ciência & cognição**, Manaus, AM, v.14, n. 1, p. 144- 153, fev./jan.2009.
- GRANDO, R.C. **O jogo na educação: aspectos didáticos-metodológico do jogo na educação matemática**. Unicampi, 2001
- PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no Ensino de Biologia: Uma proposta Metodológica baseada em módulo didático. In: **CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO**, 9.,2009, Santa Maria. **Anais...**Rio grande do Sul, 2009. p. 3183 - 3190. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2944_1408.pdf. Acesso: 22 de Outubro de 2018
- PILETTI, C. **Didática geral**. 23. ed. Editora ética. São Paulo. 2001.

APÊNDICE A – Questionário 01 aluno sobre o tema trabalhado

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ENSINO SUPERIOR DE SÃO GABRIEL DA CACHOEIRA –
CESSG
CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

TEMA DA AULA: Biomas Brasileiros

PROFESSORA: HELENA BRAZÃO BATISTA

NOME DO ALUNO: _____ **NOTA:** _____

SÉRIE: _____ **TURMA:** _____

- 1) Coloque V nas afirmações verdadeiras e F nas Falsas.
 - a) () Amazônia é o maior bioma brasileiro, sendo que com relação a aves o bioma pantanal contém mais diversidades de aves do que no Amazônia.
 - b) () Uma das principais características do Bioma da mata atlântica é sua localização nas regiões costeira de planícies e montanha.
 - c) () O Bioma Caatinga está presente no Brasil e em vários outros lugares do mundo.
 - d) () O bioma Pampa, pode também ser chamado de campos sulinos.
 - e) () juburus ou tuiuiu é o nome do ave símbolo da região do bioma pantanal

- 2) Enumere a segunda coluna de acordo com a primeira.

- 1 - Biomas Amazônia;
- 2 - Mata Atlântica;
- 3 - Pantanal;
- 4 – Cerrado;
- 5 – Pampa;
- 6 - Caatinga.

- () Se caracteriza por conter arvores baixas, troncos retorcidos e de aparência seca.
- () Hoje resta menos de 10% da mata nativa, que sofre com intenso desmatamento, responsável pela extinção de diversas espécies desse bioma.
- () Possui solo pobre em nutrientes.
- () É o bioma considerado uma das maiores planícies alagadas do mundo, compreendendo os estados do Mato Grosso e Mato Grosso do Sul.
- () Ocorre no sul do Brasil, com vegetação herbácea, sendo propício para criação de gado.
- () O nome dado a este bioma tem origem indígena e significa “floresta branca”, denominação que remete às características dessa vegetação ao longo da estação seca.

APÊNDICE B – Questionário 02 aluno sobre Jogos didáticos

CENTRO DE ESTUDO SUPERIOR DE SÃO GABRIEL DA CACHOEIRA –
CESSG

PESQUISA SOBRE O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM A
PARTIR DOS JOGOS DIDÁTICOS NA DISCIPLINA DE BIOLOGIA COM OS
ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

0 – Péssimo; 1– Ruim; 2 – Regular; 3 – Bom; 4 – Ótimo

	NOTA
1 – O que você achou do jogo didático realizado?	
2 - Como você avalia o seu conhecimento com a aplicação do jogo didático?	
3 – O jogos didático serviu como ferramenta de ensino e aprendizagem/ fixação de conhecimentos?	Sim () Não ()
4 – Gostaria de mais aulas com jogos didáticos?	Sim () Não ()
5 – Você acha importante a inserção de jogos para o processo ensino e aprendizagem?	Sim () Não ()

<p>6 – Já vivenciaram os jogos durante o processo ensino aprendizagem com os conteúdos de biologia?</p>	<p>Sim () Não ()</p>
<p>7 – Considera o uso de jogo didático fator importante para sua aprendizagem?</p>	<p>Sim () Não ()</p>
<p>8 – Você se interessaria pelo conteúdo ministrado se não tivesse a parte de jogo?</p>	<p>Sim () Não ()</p>
<p>9 – Os professores possuem frequentemente em sua metodologia didática o uso de jogos didáticos na disciplina de biologia?</p>	<p>Sim () Não ()</p>
<p>10 – Você gostaria de mais aplicação de jogos nas aulas?</p>	<p>Sim () Não ()</p>

APÊNDICE C – Questionário professores

CENTRO DE ESTUDO SUPERIOR DE SÃO GABRIEL DA CACHOEIRA –
CESSG

PESQUISA SOBRE O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM A
PARTIR DOS JOGOS DIDÁTICOS NA DISCIPLINA DE BIOLOGIA COM OS
ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

1 Sexo?

() Masculino () Feminino

2 Idade?

3 Tem formação na área de Licenciatura em Ciências Biológicas?

() Sim () Não, Se não qual é a sua formação?

4 Quantos tempo vem atuando na profissão Docente da disciplina de Biologia?

5 Você considera os jogos uma recurso didático?

Sim Não

6 Utiliza jogos didáticos nas aulas da disciplina de Biologia?

Sim Não

7 Se a resposta anterior for “sim” com que frequência aplica os jogos didáticos?

- Uma vez por mês
- Duas vezes por mês
- uma vez por ano
- Todas as aulas
- Nunca utilizo jogos didáticos.

Outros _____

8 Quais as principais dificuldades para a aplicação de jogos didáticos nas aulas de Biologia?

- Pouco tempo para as aulas
- Os alunos não gostam
- Estrutura da escola
- Não gosto de aplicar Jogos didáticos
- Dificuldade de trabalhar com Jogos didáticos

Outros _____

9 Você acredita que o uso de jogos no ensino de Biologia auxiliam na construção de conhecimento dos alunos?

() Sim () Não

10 Quais os principais pontos positivos na utilização de jogos didáticos nas aulas de Biologia?

() Contribuição nos conhecimentos dos discentes

() Aulas mais divertidas

() Ajuda nas aulas de conteúdos com nível de complexidade alto

() Os alunos se envolvem nos jogos ajudando consequentemente participam mais das aulas

() Não vejo ponto positivo na utilização de jogos didáticos nas aulas de Biologia?

Outros _____

ANEXO 1 – Carta de apresentação da Escola Dom João Marchese

**A Senhora Professora Glória da Cruz Miguel
Gestora da Escola Estadual Dom João Marchesi**

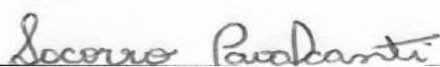
Assunto: **Apresentação de Projeto de Pesquisa e solicitação de autorização**

Apresentamos a acadêmica **Helena Brazão Batista** regularmente matriculada sob nº **1521040096** no 9º período do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade do Estado do Amazonas – Centro de Estudos Superiores de São Gabriel da Cachoeira responsável pelo Projeto de TCC - Trabalho de Conclusão de Curso.

Na oportunidade, solicitamos autorização para que a mesma realize pesquisa com alunos da 1ª série do Ensino Médio e professores de Biologia desta Instituição de Ensino para o trabalho de pesquisa sob o título o processo de ensino e aprendizagem a partir dos jogos didáticos na disciplina de biologia com os alunos do Ensino Médio com o objetivo de Realizar diagnóstico acerca da utilização de jogos didáticos e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem de Biologia, nas turmas de 1ª ano do Ensino Médio da Escola Estadual Dom João Marchesi e Escola Estadual Pedro Fukuyei Yamaguchi Ferreira no município de São Gabriel da Cachoeira-Am. Orientado pela Professora Esp. Mª do P. Socorro da Rocha Cavalcanti.

As informações a serem oferecidas para a pesquisadora não serão utilizadas em prejuízo desta instituição e/ou das pessoas envolvidas. Além disso, durante ou depois da pesquisa é garantido o anonimato de tais informações.

São Gabriel da Cachoeira, 01 de Julho de 2019.



Prof.ª Esp. Mª do P. Socorro da Rocha Cavalcanti

Orientadora

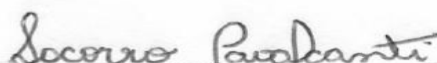
ANEXO 2 – Carta de apresentação da Escola CETI**Ao Senhor Geraldo Veloso****Gestor da Escola de Tempo Integral Pedro Fukuyei Yamaguchi Ferreira**Assunto: **Apresentação de Projeto de Pesquisa e solicitação de autorização**

Apresentamos a acadêmica **Helena Brazão Batista** regularmente matriculada sob nº **1521040096** no 9º período do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade do Estado do Amazonas – Centro de Estudos Superiores de São Gabriel da Cachoeira responsável pelo Projeto de TCC - Trabalho de Conclusão de Curso.

Na oportunidade, solicitamos autorização para que a mesma realize pesquisa com alunos da 1ª série do Ensino Médio e professores de Biologia desta Instituição de Ensino para o trabalho de pesquisa sob o título o processo de ensino e aprendizagem a partir dos jogos didáticos na disciplina de biologia com o objetivo de Realizar diagnóstico acerca da utilização de jogos didáticos e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem de Biologia, nas turmas de 1ª ano do Ensino Médio da Escola Estadual Dom João Marchesi e Escola de Tempo Integral Pedro Fukuyei Yamaguchi Ferreira no município de São Gabriel da Cachoeira-Am. Orientado pela Professora Esp. Mª do P. Socorro da Rocha Cavalcanti.

As informações a serem oferecidas para a pesquisadora não serão utilizadas em prejuízo desta instituição e/ou das pessoas envolvidas. Além disso, durante ou depois da pesquisa é garantido o anonimato de tais informações.

São Gabriel da Cachoeira, 01 de Julho de 2019.



Prof.ª Esp. Mª do P. Socorro da Rocha Cavalcanti

ANEXO 3 – Termo de livre consentimento dos pais

Pesquisa: O processo de ensino e aprendizagem a partir dos jogos didáticos na disciplina de Biologia.

Equipe: Acadêmica: Helena Brazão Batista

Orientadora: Professora Esp. M^a do P. Socorro da Rocha Cavalcanti.

Instituição: Universidade do Estado do Amazonas – UEA /Centro de Estudos Superiores de São Gabriel da Cachoeira– CESSG.

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido aos Pais

Seu filho (a) está sendo convidados (a) a participar da pesquisa o processo de ensino e aprendizagem a partir dos jogos didáticos na disciplina de biologia com os alunos do Ensino Médio.

Os objetivos deste estudo consistem em: Realizar diagnóstico acerca da utilização de jogos didáticos e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem de Biologia, nas turmas de 1^a ano do Ensino Médio da Escola de Tempo Integral Pedro Fukuyei Yamaguchi no município de São Gabriel da Cachoeira-Am. Caso você autorize, seu filho irá: participar de questionários, dinâmica e oficinas pedagógicas. A participação dele (a) não é obrigatória e, a qualquer momento, poderá desistir da participação. Tal recusa não trará prejuízos em sua relação com o pesquisador ou com a instituição em que ele estuda.

Você ou seu filho (a) não receberá remuneração pela participação. A participação dele (a) poderá contribuir para produzir conhecimentos e resultados que contribuam para a comunidade acadêmica e para sociedade em geral, no que tange a compreensão da Educação, que busca uma aprendizagem significativa através de metodologias mais ativas com o novo método de ensino sala de aula invertida. As suas respostas não serão divulgadas de forma a possibilitar a identificação. Além disso, você está recebendo uma cópia deste termo onde consta o telefone do pesquisador, podendo tirar dúvidas agora ou a qualquer momento.

Eu, _____ declaro
que entendi os objetivos, e benefícios da participação do meu filho (a)
_____ sendo que:

() aceito que ele(a) participe. () não aceito que ele(a) participe.

São Gabriel da Cachoeira / AM, _____ de _____ de 2019.

Assinatura do Responsável

ANEXO 4 – Termo de consentimento de livre e esclarecido

Pesquisa: O processo de ensino e aprendizagem a partir dos jogos didáticos na disciplina de Biologia

Equipe: Acadêmica: Helena Brazão Batista

Orientadora: Professora Esp. M^a do P. Socorro da Rocha Cavalcanti.

Instituição: Universidade do Estado do Amazonas – UEA /Centro de Estudos Superiores de São Gabriel da Cachoeira– CESSG.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM A PARTIR DOS JOGOS DIDÁTICOS NA DISCIPLINA DE BIOLOGIA

Você está sendo convidado (a) a participar do projeto de pesquisa acima citado. O documento abaixo contém todas as informações necessárias sobre a pesquisa que estamos fazendo. Sua colaboração neste estudo será de muita importância para nós, mas se desistir a qualquer momento, isso não causará nenhum prejuízo a você.

Eu,

_____, residente e domiciliado em _____ portador da Cédula de identidade n.º _____, e inscrito no CPF n.º _____, abaixo assinado (a), concordo de livre e espontânea vontade em participar como voluntário (a) do estudo “O processo de ensino e aprendizagem

a partir dos jogos didáticos na disciplina de Biologia com os alunos do Ensino Médio.

Estou ciente que:

A pesquisa a ser realizada trata de novas metodologias de ensino que são mais ativas sendo ela uma aula invertida onde o aluno aprende utilizando as tecnologias como meio de obter uma aprendizagem significativa. Dessa forma os alunos terão o material das aulas disponibilizados off-line e on-line.

Será utilizado o Termo de Consentimento e Livre Esclarecido – TCLE, que tem por finalidade informar os sujeitos da pesquisa sobre os objetivos do estudo etambém formalizar o aceite da participação na pesquisa, em conformidade com a Resolução 196 /1996 do Conselho Nacional de Saúde, a qual regulamenta apesquisa com seres humanos.

O anonimato dos informantes será respeitado através da generalização e não identificação dos mesmos. Será facultada a desistência a qualquer momento.

Quanto aos riscos e benefícios de acordo com o disposto na Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde, esta pesquisa não apresentará nenhum tipo de risco eventual para os participantes ou para a comunidade, nem de naturezafísica e/ou moral.

Como benefício, esta pesquisa busca produzir conhecimentos e resultados que contribuam para a comunidade acadêmica e para sociedade em geral, no que tange a compreensão da Educação, que busca uma aprendizagem significativa através de metodologias mais ativas com o novo método de ensino sala de aula invertida.

Os dados serão coletados na Escola Estadual Dom João Marchesi, através de observação, aplicação de questionários, realização de oficinas

Não sou obrigado (a) a responder as perguntas realizadas no questionário de avaliação, nem nas entrevistas;

A participação neste projeto não tem valor econômico, bem como não me acarretará ônus em relação ao estudo;

Tenho a liberdade de desistir ou de interromper a colaboração neste estudo no momento em que desejar, sem necessidade de qualquer explicação;

A minha participação neste projeto contribuirá para acrescentar à literatura dados referentes ao tema, direcionando as ações voltadas a Ética Ambiental e de que maneira esta, através de práticas pedagógicas, poderá contribuir para mudança ou aquisição de atitudes pró-ambientais, assim, não causará nenhum risco à integridade física, psicológica, social e intelectual do mesmo.

Não receberei remuneração e nenhum tipo de recompensa nesta pesquisa, sendo minha participação voluntária;

Os resultados obtidos durante este ensaio serão mantidos em sigilo;

Concordo que os resultados sejam divulgados em publicações científicas, desde que meus dados pessoais não sejam mencionados;

Caso eu desejar, poderei pessoalmente tomar conhecimento dos resultados parciais e finais desta pesquisa.

Desejo conhecer os resultados desta pesquisa.

Não desejo conhecer os resultados desta pesquisa.

São Gabriel da Cachoeira/AM, _____ de _____ de 2019

Assinatura