

RESUMO EXPANDIDO

VIVENDO EAUFGPA E APRENDENDO BIOLOGIA A JOGAR

Nome completo do(s) autor(es)¹

RESUMO

A escola de Aplicação da Universidade Federal do Pará (EAUFGPA) é uma instituição educacional que possui em seu “DNA pedagógico” o trinómio ensino-pesquisa-extensão pautados na experimentação didática. A culminância do ano letivo se materializa em uma mostra científico cultural onde os alunos concluintes do ensino médio fazem exposição de trabalhos por área de conhecimento. O objetivo desse artigo é interpretar os sentidos subjetivos dicente que materializaram o seu aprendizado da disciplina biologia na forma de jogos didáticos. Para isso, utilizou-se a epistemologia qualitativa de González Rey com uma dinâmica conversacional e questões abertas. A pluralidade de sentidos subjetivos discente serve de indicador que a subjetividade individual e social escolar requer uma maior valorização da ludicidade como práxis educacional.

Palavras-chave: biologia, lucidade, subjetividade

INTRODUÇÃO: que comecem os jogos

As Ações lúdicas são valiosos meios para o processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, os jogos podem ser utilizados com o objeto de construção do conhecimento de ciências biológicas e possibilitar o desenvolvimento cognitivo, emocional e sociocultural dos alunos. Segundo Fortuna (2000) a sala de aula pode ser lugar de brincar, desconstruindo uma visão do senso comum de jogos como algo desprovido de seriedade ou perda de tempo.

A subjetividade na concepção González Rey (2010) é uma produção humana histórica que se constitui nos múltiplos sentidos produzidos pelo sujeito ao longo da vida, nos diversos espaços sociais em que ele faz parte. Então, esse trabalho tem como objetivo é interpretar os sentidos subjetivos discente que produziram jogos didáticos sobre biologia.

METODOLOGIA: regras do jogo

Desenvolveu-se a **metodologia da pesquisa** pautada nos fundamentos da Epistemologia Qualitativa (GONZÁLEZ REY, 2010):

- carácter construtivo-interpretativo da produção do conhecimento;
- o processo de comunicação e diálogo entre pesquisador e participante
- legitimação do singular como instância de produção do conhecimento.

O **lócus** da pesquisa é a Escola de Aplicação da UFPA (EAUFGPA) e os **sujeitos da pesquisa** foram três alunas concluintes do ensino médio (ano letivo 2025) que manifestaram o interesse de participar da pesquisa e nesse relato foram batizadas aqui de florzinho, lindinha e docinho fazendo referência ao desenho infantil das meninas superpoderosas.

¹ Professor Doutor da EAUFGPA/ensino médio/e-mail

Os **instrumentos** de produção das informações foram: dinâmica conversacional nos encontros de orientação e um questionário com questões abertas na culminância da atividade.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: sua vez

O autor poderá optar por intitular esse item apenas como fundamentação teórica, caso deseje apenas apresentar nesse resumo um projeto que ainda não tenha sido aplicado, ou deverá intitular como discussões no caso de um estudo já concluído. Cabe a este item, portanto, a apresentação do projeto ou discussão dos resultados da pesquisa.

Quadro 01: Matriz de sentidos subjetivos discente

Aluna	Florzinha	Foco	Jogo didático de biologia
Instância singular: comunicação	Núcleos de sentidos: análise		
	construtiva	Interpretativa	
<i>O jogo... contribuiu para que o aprendizado de se tornando <u>leve e dinâmico</u>, <u>quebra</u> totalmente o <u>padrão</u> de ensino e sala de aula atual, que infelizmente se encontra desfasado. Assim, facilitando o aprendizado do aluno, <u>prendendo sua atenção</u> a partir da <u>competitividade</u>, uma vez que vivemos em uma atualidade em que os adolescentes estão a cada dia possuído menos atenção.</i> <i>“A grande contribuição do professor orientador foi em relação a <u>criatividade</u>, a grande chave para deixar o jogo mais <u>dinâmico</u> com certeza foi ele.”</i> <i>“... possuí elementos que trazem <u>dinamismo</u>, como: casas personalizadas e cartas. E são a partir dessas casas que o jogo se torna um instrumento de aprendizagem...”</i> <i>“a grande dificuldade foi o tempo e o entendimento total dos assuntos....eu como designer percebi a grande dificuldade de muitos alunos de executar princípios básicos do design gráfico, que com certeza é algo que contribui para a <u>estética e seriedade do trabalho</u>. Assim, a existência de uma oficina para auxiliar alunos e professores na execução de slides e trabalhos mais elaborados, seria algo muito importante...”</i>	• Dinamismo • Atenção • Inovação pedagógica • Trabalho criativo • Instrumento de aprendizado	O ensino tradicional para ela tem um padrão: “pesado”, estático, engessado e consequentemente desmotivante sofre uma ruptura com jogos. Sendo que a motivação do jogo está na competição que captura e mantém a atenção, que segunda a aluna é um problema da juventude atual. Construir um jogo didático exige criatividade para fazer dele uma ferramenta/estratégia de ensino dinâmica. Esse tipo de atividade é um trabalho sério que exige tempo, compreensão do assunto abordado e conhecimento básico de estética para trazer mais estética ao produto final	

Fonte: o autor

Quadro 02: Matriz de sentidos subjetivos discente

Aluna	lindinha	Foco	Jogo didático de biologia
Instância singular: comunicação	Núcleos de sentidos: análise		
	construtiva	Interpretativa	
<i>“a proposta de trabalho, que envolve jogos, <u>despertou ainda mais o interesse</u>, pois oferece uma metodologia lúdica e interativa de aprendizado, facilitando a assimilação de conteúdos e promovendo o trabalho em equipe, o que é fundamental para um</i>	• Motivador • Interatividade • Aprendizado significativo • Dinâmico • Prazeroso	A produção e aplicação dos jogos representa uma estratégia motivadora para essa aluna por diversos motivos: é dinâmico, gera maior interatividade entre os	

<u>aprendizado significativo e dinâmico</u>. Essa combinação garante que o aprendizado seja tanto academicamente enriquecedor quanto envolvente e <u>prazeroso</u>”. “Usar jogos deixa o aprendizado mais interessante e divertido, o que ajuda a entender melhor os conceitos complexos, além de aprender biologia, os alunos desenvolvem <u>habilidades importantes como trabalho em equipe, comunicação e raciocínio lógico</u>. Essa forma de aprender é <u>diferente dos métodos tradicionais e faz o aluno participar mais</u>, o que torna o aprendizado mais real e duradouro” “Os alunos desenvolveram habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e comunicação. A metodologia lúdica aumentou a motivação, despertou a curiosidade e a confiança dos participantes, resultando em um aprendizado mais completo e prazeroso que vai além da sala de aula tradicional... O professor, como mediador, auxilia o aluno a construir seu próprio caminho e a lidar com frustrações, o que impacta positivamente na aprendizagem”.	- Habilidades extras: comunicação, trabalho coletivo, raciocínio lógico - Ensino diferente do tradicional - Aluno ativo - Professor mediador	participantes, desenvolve raciocínio lógico, proporciona prazer. O jogo em sala de aula provoca uma mudança de paradigma onde o ensino deixa de ser tradicional passando o professor a ser um mediador do aluno protagonista como mais ativo produtor do seu próprio conhecimento
---	---	---

Fonte: o autor

Quadro 03: Matriz de sentidos subjetivos discente

Aluna	docinho	Foco	Jogo didático de biologia
Instância singular: comunicação		Núcleos de sentidos: análise	
		construtiva	Interpretativa
Esse trabalho ajuda a fixar os assuntos apresentados no jogo (Citologia, Ecologia e Genética) de uma forma teoricamente divertida. Maior socialização entre os jogadores. O professor contribuiu pra deixar o jogo mais diversificado ainda, ao propor que nós elaborássemos diferentes estilos de perguntas (de alternativa, verdadeiro ou falso e diretas). Apesar da dificuldade de reunir os três do grupo, deu de fazer um bom trabalho. Acredito que deveríamos ter mais dias de reuniões com o professor		- Fixação de conteúdos - Socialização - Construção coletiva	Para essa aluna os jogos representam uma estratégia diferente de revisão e fixação de conteúdos de biologia trabalhados em sala de aula. Esse tipo de atividade proporciona uma maior interação entre os alunos e o professor. A produção de um jogo requer tempo e maior número de encontros possíveis entre os alunos e o professor

Fonte: o autor

Segundo González Rey (2006, p. 40) “os professores devem estar conscientes que, sem a conquista do interesse do aluno, a aprendizagem nunca poderá transcender seu caráter passivo-reprodutivo”, por isso florzinho propõe oficinas de designe seja de jogos ou slides para docentes e discente como iniciativa para quebra de um ensino estático e defasado.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o

indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) o ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA, 2010, p. 23).

O jogo pode ser utilizado em várias circunstâncias: para introduzir um assunto novo, para amadurecer um assunto em andamento ou para concluí-lo. Não importa o momento, mas de que forma o jogo é conduzido. O jogo não deve ser usado apenas como jogo, ou seja, não é jogo pelo jogo, não que isso não seja importante, mas pode não trazer o aprendizado que se espera. O jogo deve sempre vir acompanhado de reflexões, indagações, provocações que o educador deve propor ao coletivo de alunos. Então, segundo Rau (2011, p. 25) professores “utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: game over

A utilização de jogos como instrumento de ensino e aprendizagem se caracteriza como uma aplicação diferente do que o aluno espera ou está habituado a conviver na subjetividade social da escola.

Para González Rey (2003, 2005, 2006, 2010) as emoções são componentes essenciais na constituição da categoria sentido subjetivo, bem como o simbólico. É a partir desses processos simbólicos e emocionais, que ocorre a produção dos sentidos subjetivos que se configuram em diversas relações e rupturas. Esses sentidos se constituem de forma histórica e cultural, estando em constante movimento, sendo o simbólico e o emocional constituídos inseparavelmente, dessa forma há a composição do sentido subjetivo.

Trabalhar com jogos como metodologia educacional é proporcionar aos professores e aos alunos pesquisar, organizar e exercitar a criatividade. Para esses sujeitos da pesquisa, assim como para o autor da pesquisa é desejável que o ensino de biologia na escola de aplicação da UFPA se materialize em um ambiente lúdico e prazeroso permitindo assim aprendizagem significativa de conteúdos, sem que o aluno tenha que mecanicamente memorizar conceito de forma passiva pautados em um modelo tradicional de ensino, mas que ele, o estudante, se torne ativo, crítico e preparado para resolver questões práticas fundamentadas na realidade em que vive, ou seja, tenha capacidade para tomada de decisão consciente.

Então, incluir a produção e ou aplicação de jogos didáticos no planejamento docente representa trazer para o processo de ensino e aprendizagem mais ludicidade, prazer, criatividade e alegria na educação como um processo de construção de subjetividade individual e social.

REFERÊNCIAS

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque**: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, p. 147-164, 2000.

GONZÁLEZ REY, F. **Sujeito e Subjetividade**. São Paulo: Thonson/Pioneira. 2003

GONZÁLEZ REY, F. **Pesquisa qualitativa e subjetividade**: os processos de construção da informação. São Paulo: Thonson/Pioneira. 2005

GONZÁLEZ REY, F. O sujeito que aprende: desafios do desenvolvimento do tema da aprendizagem na psicologia e na prática pedagógica. In: TACCA, M.C.V.R. **Aprendizagem e trabalho pedagógico**. Campinas, SP: Editora Alínea. 29-44p. 2006.

GONZÁLEZ REY, F. **Pesquisa qualitativa e subjetividade**: os processos de construção da informação. São Paulo: Cengage Learning, 2010

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. 2ªed. Curitiba. Ibpx, 2011.

TEIXEIRA, S. R. de O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. RJ: WAK EDITORA. 2010.