

Atividades lúdicas: uma experiência com alunos de graduação

Dhaniella Cristhina de Brito Oliveira (1); André Scheidegger Laia (1);

Universidade do Estado do Pará (UEPA)

dhaniella.admm@gmail.com (1)

andrescheidcnf@hotmail.com (1)

Resumo: Na atuação em sala de aula o professor muitas vezes depara-se com situações de desinteresse por parte de seus alunos. Com isso, este profissional procura meios que possam contribuir para a melhor apresentação do conteúdo programático. Uma das metodologias que mais vem sendo explorada refere-se a abordagem lúdica do tema proposto. O presente artigo aborda a criação, confecção e aplicação de um jogo didático para o ensino de forma lúdica do conteúdo de células-tronco. O jogo foi uma experiência desenvolvida com alunos de graduação, de forma a demonstrar aos futuros professores didáticas de ensino que podem ser usadas em sala de aula, de maneira a beneficiar por meio da aplicação de jogos a aprendizagem dos alunos.

Palavras-Chave: células-tronco; lúdico; graduação.

1. Introdução

Com o passar dos tempos descobertas inovadoras possibilitaram que a sociedade avança-se em suas tecnologias. Neste cenário, o professor em busca de novas metodologias de ensino passou a incluir em suas aulas ferramentas como as multimídias, informática, a interação via internet, entre outros.

Apesar do professor utilizar tais ferramentas, ele ainda se depara com alunos desmotivados para aprendizagem. Isso requer então, a inovação de suas técnicas de ensino, procurando despertar no aluno o interesse pelo conteúdo. Em relação a isso FIALHO (2007, p.16) ressalta que:

“A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdo, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado.”

Mas qual tipo de atividade lúdica desempenha tamanho papel? Respondendo a essa pergunta Falkembach (2005), diz que:

“toda atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, entusiasmo e ensina com maior eficiência, porque transmite as informações de várias formas, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo.”

Desta forma é possível perceber que as atividades lúdicas colaboram não somente para a ensino-aprendizagem escolar, mas também proporcionam competências sociais aos alunos. Este pensamento é complementado por Rodrigues (2001), segundo ele o jogo responde as necessidades lúdicas, intelectual e afetivas, estimulando a vida social e tornando-se, assim, um grande contribuinte na aprendizagem.

Em relação a utilização de jogos na sala de aula Soares (2008) destaca que o jogo é um instrumento que desperta o interesse, o aluno sente-se desafiado e a partir disso busca com satisfação superar o obstáculo que lhe é imposto.

Deste modo, o presente artigo expõe os resultados obtidos por meio do jogo “BrinTronco” criado a partir do estudo sobre células-tronco. O jogo foi uma experiência desenvolvida com alunos de graduação, de forma a demonstrar aos futuros professores didáticas de ensino que podem ser usadas em sala de aula, de maneira a beneficiar por meio da aplicação de jogos a aprendizagem dos alunos.

2. Metodologia

O jogo “Brintronco” foi criado e confeccionado para o reforço do conteúdo sobre células-tronco.

Procurou-se elaborar um jogo sobre o tema, de forma que este fosse confeccionado com materiais acessível e possuísse baixo custo. Para isso o “BrinTronco”, foi editado no computador utilizando as formas e caixas de texto sendo adicionadas figuras e perguntas a elas, a impressão da estrutura do jogo foi feita em papel cartão e a das respostas em papel adesivo.

Inicialmente foi ministrada uma aula expositiva sobre o tema: células-tronco. Onde foi apresentado conceitos, informada onde essas células podem ser encontradas, como se desenvolvem, seu uso, entre outros.

A partir disso, com o auxílio de um esqueleto, de uma injeção, estruturas de espermatozoides e óvulos feitas com massinha de modelagem, foi demonstrado aos alunos através de um miniteatro, o percurso da célula-tronco desde seu desenvolvimento no organismo até sua aplicação na terapia de alguém que sofrera um acidente e ficara paraplégico.

Em seguida, foram convidados dois graduandos da turma para participarem do “BrinTronco”. Cada aluno recebeu a estrutura do jogo impressa em papel cartão, estes deveriam preencher as lacunas presentes na estrutura com respostas em forma de adesivos.

Os adesivos estavam ao contrário de maneira que as respostas não poderiam ser lidas, além de ter adesivos sem respostas, para dificultar o jogo.

O participante deveria escolher um adesivo, ler para turma o que estava escrito e adesiva-lo na lacuna da pergunta correspondente a aquela resposta. Também lendo em voz alta a pergunta.

Quem conseguisse responder todas as perguntas deveria levantar o jogo e dizer “BrinTronco”

Ganhava o jogo quem terminasse primeiro.

A coleta de dados da atividade foi realizada mediante o jogo, observação da turma durante toda a atividade e ao final através do depoimento dos jogadores e visualizadores quanto a didática utilizada.

3. Discussão dos resultados

Durante a aula expositiva foi possível perceber que alguns alunos estavam atentos a toda explicação, enquanto outros ocupava-se com tarefas não pertinentes a sala de aula. A partir disso podemos identificar que a abordagem, quadro, pincel e “saliva”, como Fialho (2007) conceitua, tornam as aulas rotineiras e não conseguem atrair a atenção dos alunos. Ainda com base nesta autora ela ressalta que o aluno necessita mais do que simplesmente ouvir, escrever e resolver exercícios.

No momento do miniteatro foi possível reter a atenção dos alunos que estavam desatentos. A apresentação teatral também invoca o lúdico, fazendo com que aja envolvimento do professor e do aluno.



Figura 1: Espermatozoides e óvulos de massinha de modelagem

Ao convidar dois alunos para participar do jogo fez-se necessário a escolha dos que haviam se oferecido primeiro, pois um grande número de alunos manifestou-se a participar. Desta forma percebemos que os jogos didáticos são uma metodologia de ensino que estimula a interação do aluno.

Fialho (2007) aborda os cuidados que devem ser tomados ao levar um jogo para a sala de aula, entre vários itens de sua lista, temos a verificação das regras do jogo, estas devem ser expostas aos alunos antes do jogo de forma clara e as regras não devem ser complexas.

Obedecendo aos conselhos da autora as regras do jogo foram apresentadas aos alunos, de maneira a retirar quaisquer possíveis dúvidas.

Durante o jogo a turma dividiu-se de maneira organizada em duas torcidas. Brasil (2006, p. 28) ressalta que a abordagem lúdica na sala de aula contribui para a espontaneidade.

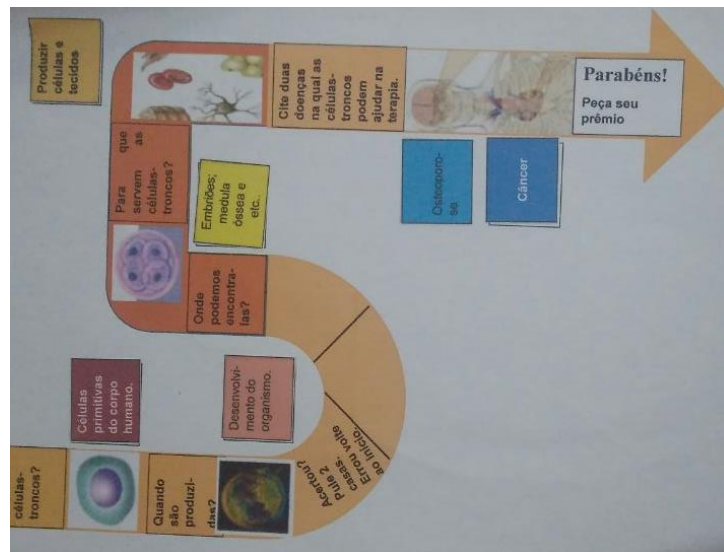


Figura 2: Estrutura do “BrinTronco” após o jogo

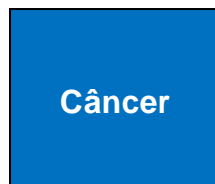


Figura 3: Adesivos respostas

Durante o jogo, percebeu-se que a didática aplicada foi bem recebida pelos graduandos e que estes obtinham conhecimento sobre o tema apresentado.

Quanto as observações dos alunos, temos três depoimentos:

A1: “O conteúdo apresentado com jogo torna a aprendizagem mais fácil.”

A2: “É importante que o professor saia de sua zona de conforto e vá atrás de outras formas de ensinar.”

A3: “Gostei muito do jogo, ele é bem simples, mas dá de aprender. Eu não joguei, mas me aprendi e me diverti muito torcendo.”

Alguns graduandos ainda possuem receio em utilizar jogos em sala de aula:

A4: “Eu gostei muito dessa didática, mas aqui todos são adultos, em uma turma de escola será que não vai virar bagunça?”

Respondendo a essa indagação, Piletti (2000) discute que cabe ao professor estimular a atenção, receptividade e a participação ativa dos alunos.

4. Conclusão

Diante dos obstáculos que o professor encontra na sala de aula em relação ao interesse do aluno para aprender, esta é uma proposta metodológica que envolve no contexto educacional entretenimento, integração e disciplina, favorecendo a construção social e de conhecimento, além da interação professor-aluno que é muito importante.

Deste modo, a aprendizagem é um processo de amadurecimento, do conhecimento já existente e da absorção do novo.

De maneira simples foi possível demonstrar aos futuros professores que o modo como ensinarão influenciará de grande maneira seus alunos e que há formas simples, mas eficazes de transmitir conteúdo. Além de levantar a ideia de que o profissional de ensino deve realizar o pensar-educar, que é o processo de pensar de que maneira o ensino pode atender as necessidades dos educandos, levando em consideração todas as didáticas existentes, além ainda da criação de novas formas de ensinar.

5. Referências bibliográficas

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias.

Brasília: MEC/SEB, 2006. 135 p.

Falkembach, G. A. M., O lúdico e os jogos educacionais. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro interdisciplinar de Novas tecnologias na Educação. Disponível em:

http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa3/leituras/arquivo/artigo/Artigo4_3.pdf

>

Fialho, Neusa Nogueira. Jogos no ensino de Química e Biologia. Curitiba: IBPEX, 2007

Piletti, C. Didática geral. 23. ed. São Paulo: Ática, 2000.

Rodrigues, M. O desenvolvimento do pré-escolar e o jogo. Ed Vozes – 2001 Petrópolis – Rio de Janeiro

Soares, M.H.F.B. (2008) Jogos e atividades lúdicas no ensino de química: teoria, métodos e aplicações. Em: Departamento de Química da UFPR (Org), Anais, XIV Encontro Nacional de Ensino de Química, Retirado em 02/07/2017, no World Wide Web: [www .quimica.ufpr.br/eduquem/eneq2008/resumos/R0309-1.pdf](http://www.quimica.ufpr.br/eduquem/eneq2008/resumos/R0309-1.pdf).