

EDUCAÇÃO PREVENTIVA, UTILIZANDO DIDÁTICA LÚDICA COMPLEMENTAR PARA ESTIMULAR A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO CIENTIFICO SOBRE AS FISIOPATOLOGIAS MAIS FREQUENTES NO MUNICÍPIO DE ALIANÇA - PE

Autora: Amanda Maria Araújo de Albuquerque¹; Co-autores: Larissa B. A. da Silva¹; Maria Grazielle Gonçalves Silva¹; Tamires de Mendonça Silva¹; Orientadora: Fabiana América Silva Dantas de Souza^{1,2}

¹*Universidade de Pernambuco, Campus Mata Norte, Nazaré da Mata – PE, Brasil.
amandinhaalbuquerque20@hotmail.com¹; llarissaalbino@gmail.com¹; grazigrazielle95@gmail.com¹;
tamiresmendonca1997@gmail.com¹*

²*Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife-PE, Brasil.
fabiana.americasouza@yahoo.com.br^{1,2}*

INTRODUÇÃO

Apesar de todo desenvolvimento ocorrido nas diversas áreas ao longo do tempo, doenças infectocontagiosas como AIDS, tuberculose e hanseníase, ainda ocupam uma grau elevado nas estatísticas, atingindo milhões de pessoas no mundo e outros milhares de novos casos são registrados por ano, são doenças que disseminam-se facilmente, geralmente decorrente da falta de informação, tornando a população vulnerável a essas patologias. A proliferação dessas doenças é um problema não só de competências da saúde, mas também da educação, provem da desarticulação entre saúde e educação. Desse modo, “a escola, a partir da sua missão na formação humana possui um papel importante no processo de transformação das concepções relacionadas à saúde” (THOMPSON, Barbara Morais, 2013).

A busca por melhorias em novos métodos para serem usados em sala de aula, que saiam do tradicional são, sempre bem-vindas. Os jogos “são populares porque as pessoas se divertem e aprendem jogando-os, por diversos motivos: os jogos utilizam uma estrutura de comportamento ativo do usuário, as atividades são desafiadoras e temos sistema de recompensas com o objetivo de motivar” (ALBURQUERQUE; RAMOS, 2011, p.1). Os especialistas em educação exaltam a importância de uma aula prazerosa, permitindo a interação das aulas, para que os alunos possam vivenciar o conteúdo de uma maneira diferenciada, ultrapassando os limites da sala de aula, dos livros didáticos e das exposições oral-dialogadas (AULER, 2007; DELIZOIVOC; SLOGO, 2011).

Dessa forma o objetivo deste trabalho foi integrar a educação preventiva, utilizando didática lúdica complementar para estimular a construção do conhecimento científico sobre as fisiopatologias mais frequentes na comunidade de Aliança – PE.

METODOLOGIA

O jogo criado foi um dominó, totalmente adaptado com as informações relacionadas às doenças abordadas em sala de aula, que foram: AIDS, tuberculose e hanseníase.

Para confecção desse jogo lúdico, que teve um total de 18 peças, foi necessário uma folha inteira de isopor com espessura de 3 cm, 5 folhas de papéis color set, cola-quente, tesoura, régua, estilete, como também imagens e informações impressas sobre essas doenças.

O jogo foi aplicado numa turma de 2º ano da Escola de Referência em Ensino Médio - Joaquina Lira (EREM-JL), no município de Aliança-PE, com um total de 39 alunos participantes, com idade variando entre 15 e 17 anos.

Para a realização dessa atividade, dividimos a sala em 02 grandes grupos, e através de sorteio, foi determinado dois jogadores, um de cada grupo. Depois de escolhido os representantes, foi sorteado quem iniciava através do par ou ímpar, a partir daí, começou o jogo. Foi seguindo as regras do conhecido “burrinho”, ou seja, de início, cada um pegaram duas peças e a cada toque, iam pegando mais peças; então foram jogando (com auxílio de seus grupos) até surgir um campeão, com a batida final.



Figura 1. Confecção do jogo de dominó, utilizando 18 peças.



Figura 2. Jogo de dominó pronto para ser aplicado.

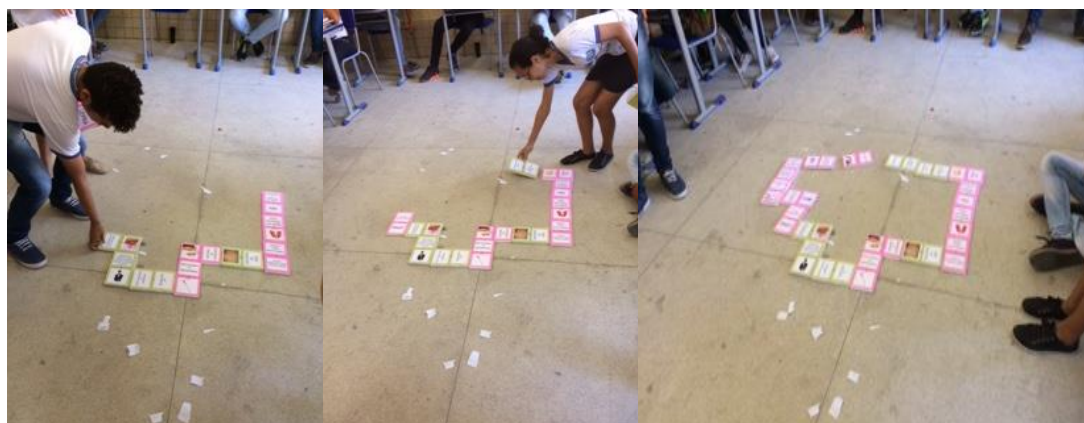


Figura 3. Aplicação do jogo de dominó numa turma do 2º ano do ensino médio do EREM - JL, localizado no Município de Aliança – PE, Brasil.

RESULTADO E DISCUSSÕES

Após a explanação do conteúdo trabalhado durante a aula sobre Fisiopatologia, envolvendo doenças como AIDS, tuberculose e hanseníase obtivemos um retorno de taxa equivalente a 63,8% (Figura 4) no questionário 02 comparado ao questionário 01, que foi realizado antes do jogo, pois alguns dos alunos envolvidos mostraram um pouco de dificuldade para responder algumas perguntas. Sendo constatado também o aumento bastante significativo nas seguintes questões: Questão 05, questão 06 e questão 10; que retratava as três doenças, observando que após o jogo do dominó, a maioria dos alunos conseguiram acertar questões que antes erraram, mostrando que “A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia”

ia: uma proposta para favorecer a aprendizagem” (CAMPOS, 2003).

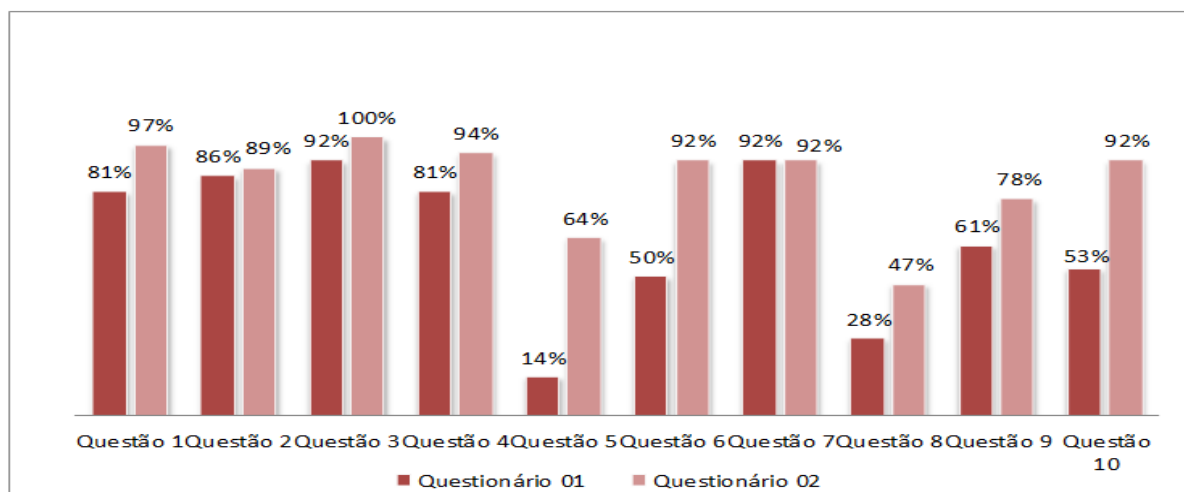


Figura 4. Distribuição de acertos em 10 questões sobre as Fisiopatologias: AIDS, Hanseníase e Tuberculose, realizada com os alunos do 2º ano.

Na aplicação do jogo junto com o conteúdo das fisiopatologias, adicionado como complemento lúdico da aula, para assim familiarizar os alunos e melhorar a fixação dos conteúdos, tendo em vista sua grande importância para possibilitar prevenção, para que assim o alunado possa construir seu próprio conhecimento sobre o assunto abordado.

Desta maneira a atividade lúdica deve ser considerada estratégia de ensino e de estímulo independente, pois favorece ao aluno uma ampliação e maior produção de conhecimento, permitindo um adequado envolvimento com o conteúdo. “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica...” (MOYLES, 2002, p.21). Os jogos nos ambientes escolares ganham espaços por proporcionar momentos diferenciados com o intuito de melhor fixar os conteúdos, como afirma Campos (2003) quando diz que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor.

Nesse caso, o professor, como mediador de conhecimento, tem um papel inevitável em relação à proposta dos jogos em sala de aula, mesmo que poucos utilizados, mas seus benefícios são bastante discutidos. O alunado ao participar dos jogos proporciona a si próprio um estímulo ao aprendizado, pois após o jogo, foi visto um resultado mais expressivo que o anterior, o que constatou a eficácia da metodologia lúdica como ferramenta complementar para o processo de aprendizagem sobre o tema. “A atividade

lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência ou coordenação motora, de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual” (GILDA, 2001, p.40).

CONCLUSÃO

A partir dos resultados encontrados neste estudo, foi concluído que após o jogo lúdico, os alunos obtiveram um resultado mais expressivo, assim como observado no gráfico, mostrando que houve uma melhor absorção do conteúdo. Antes do jogo, os alunos responderam apenas com os conhecimentos que possuíam e depois que foi aplicado o jogo obtiveram um aumento significativo nos percentuais de acertos, mostrando que houve uma melhor compreensão do conteúdo abordado. Aulas teóricas integradas a atividades lúdicas despertam o interesse do aluno e, contribui para a construção do conhecimento e fixação do conteúdo científico.

REFERÊNCIAS

ALBURQUERQUE, R. M.; RAMOS, D. K. Projetando Aprendizagem Utilizando Jogos Eletrônicos: Análise do Jogo Educacional de Simulação McDonald’s Game. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames). Anais... Salvador. 2011, 8p.

AULER, D. M. A. Articulação entre pressupostos do educador Paulo Freire e dos movimentos CTS: novos caminhos para a educação em ciências. Contexto e Educação, v. 22, n. 7, p. 167-188, 2007.

CAMPOS, M, L. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. 2003. <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>, acesso em: 16/08/2017.

DELIZOICOV, N. C.; SLONGO, I. I. P. O ensino de ciências nos anos iniciais do Ensino Fundamental: elementos para uma reflexão sobre a prática pedagógica. Séries-Estudos, v. 3, n. 32, p. 205-221, 2011.

GILDA, Rizzo. A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos. Autora: Monalisa Lisboa. p.40. 2001.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

THOMPSON, Barbara Morais, BRANDÃO, Gilberto Oliveira. Relação entre educação e saúde no ensino de ciências: uma reflexão. Centro Universitário de Brasília, UniCEUB, Brasil, 2013. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Pictures/21035017.pdf> Acessado em: 01/09/2017