

## **UTILIZAÇÃO DO LÚDICO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA PARA AUXILIAR NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO SOBRE METABOLISMO DA DIGESTÃO DE CARBOIDRATO E NOVAS DIETAS RELACIONADAS**

Luana Rafaela Nunes da Silva<sup>1</sup>; Eline Paula Batista Fernandes<sup>1</sup>; Elizadora Sandra da Silva<sup>1</sup>; Valdicleide Barbosa de Araújo<sup>1</sup>; Fabiana América Silva Dantas de Souza

<sup>1</sup>Universidade de Pernambuco, Campus Mata Norte, Nazaré da Mata – PE, Brasil.

<sup>2</sup>Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife-PE, Brasil.

luanarnunes0@gmail.com<sup>1</sup>; elinepaula456@yahoo.com.br<sup>1</sup>;

elizadorasandra@hotmail.com<sup>1</sup>; valdicleide.ba@hotmail.com<sup>1</sup>; fabiana.americasouza@yahoo.com.br<sup>1,2</sup>

### **INTRODUÇÃO**

O lúdico é bastante aplicado nas aulas por aqueles que desejam torná-las mais dinâmicas, pois, mostra-se uma importante ferramenta na indicação de metodologias e mecanismos didáticos eficaz para o melhoramento do processo ensino-aprendizagem de ciências na educação básica, facilitando a aprendizagem e o ensino tornando, assim, o ambiente mais agradável e motivador. Porém a ludicidade não deve ser vista como o único meio de garantir aulas de ciências competentes, mas sim como um complemento capaz de melhorar o desenvolvimento dos alunos. (SANTOS et. al., 2016)

Através do lúdico pode se desenvolver a afetividade dos alunos além, de proporcionar interação social, dessa forma percebe-se que sua introdução na prática pedagógica dos docentes é de extrema importância, assim como, pela sua contribuição para o aprimoramento do conhecimento, desenvolvimento de habilidades e atitudes dos indivíduos. Mas a ludicidade só contribuirá com o processo de aprendizagem se houver um planejamento de uso dessa didática pelo docente. (QUEIROZ E CARVALHO, 2016)

As atividades lúdicas podem contribuir para diminuir os índices de reprovação e evasão escolar verificados nas escolas, visto que, facilitam o processo de construção do pensamento, no momento em que permite o indivíduo ordenar, organizar, desorganizar, destruir e reconstruir o mundo há sua maneira. Dando liberdade de expressão, estimulando o funcionamento fisiológico e o desenvolvimento da inteligência, consequentemente diminuindo o estresse. (OLIVEIRA E DIAS, 2017)

Os carboidratos estão presentes no nosso cotidiano, são classificados em monossacarídeos, dissacarídeo e polissacarídeos, ao

entrarem em contato com o organismo passam por uma série de processos químicos até que se formem e renovem biomoléculas e estruturas celulares. Quando são retirados da alimentação podem causar prejuízos ao organismo, como, fadiga e irritabilidade. (SANTOS *et. al.*, 2017). O objetivo desse trabalho foi observar e verificar a eficácia da atividade lúdica como ferramenta didática para auxiliar na construção do conhecimento sobre metabolismo da digestão de carboidrato e novas dietas relacionadas.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa ocorreu na Escola Técnica José Humberto De Moura Cavalcante, situada no Município de Limoeiro-PE, em uma sala do 1º Ano do Ensino Médio, que possuía o total de 35 alunos com faixa etária de 15 e 16 anos. Inicialmente foi ministrada uma aula apresentando conceitos relacionados ao carboidrato e seu processo de digestão no organismo, sua importância, malefícios, e o porquê de uma dieta de carboidratos não ser eficaz para o organismo, destacando os danos à saúde (Figura 1). Para a execução dessa aula foi utilizado o Data Show, recurso tecnológico, que favoreceu a apresentação de imagens, reportagens e artigos referentes ao assunto.

**Figura 1.** Aula expositiva com o auxílio de Data show na turma do 1 ano do ensino médio.



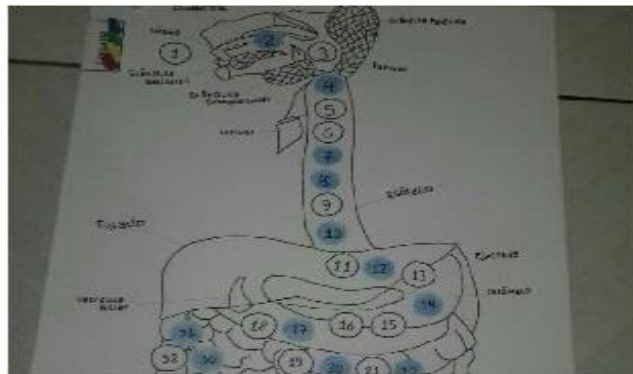
**Fonte:** Silva, 2017.

Após foi aplicado um questionário com questões de múltipla escolha com o objetivo de analisar o conhecimento adquirido pelos alunos com a aula. Também foi confeccionado e aplicado um jogo de tabuleiro adaptado com desenho de um sistema digestivo e perguntas que abordavam o assunto proposto (Figura 2 A),

confeccionado com cartolina branca e lápis, onde todos puderam participar (Figura 2 B) e assim ocorreu a execução de um segundo questionário com a finalidade de averiguar se houve melhoramento na aprendizagem dos alunos.

**Figura 2.**(A) Jogo de tabuleiro confeccionado com cartolina e lápis. (B) Aplicação do jogo de tabuleiro.

**A**



**B**

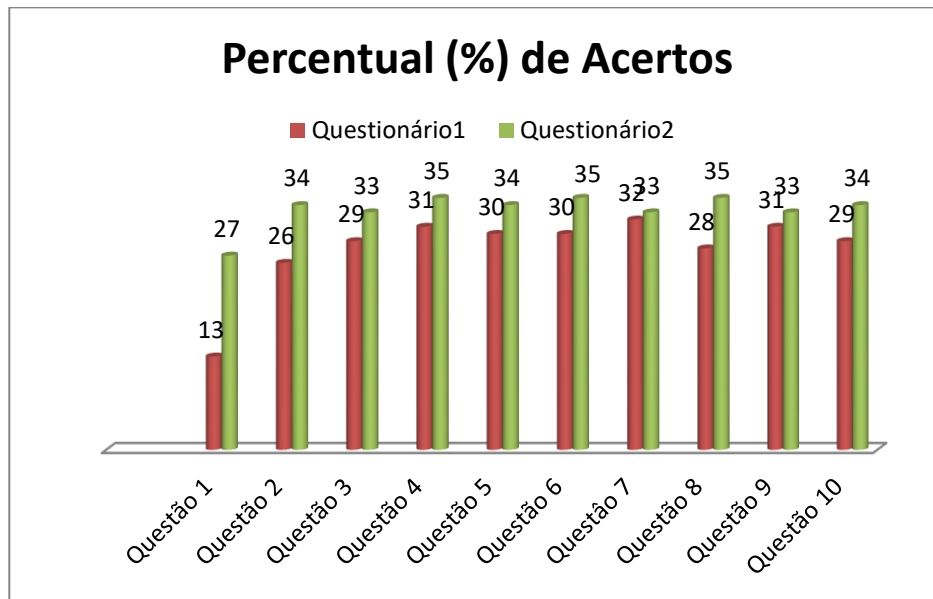


**Font  
e:Sil  
va,  
2017  
.  
RES  
ULT  
AD  
OS  
E  
DIS  
CUS  
SÃO**

A

maior quantidade de acertos obtidos pelos estudantes que participaram do jogo dando suas opiniões, questionando, realmente almejando entender o conteúdo que estava sendo proposto, ocorreu justamente na aplicação do segundo questionário, que foi aplicado após a atividade lúdica.

**Figura 4.** Resultados obtidos referente as respostas dadas nos questionários avaliativos



Percebe-se claramente que é importante a introdução de atividades lúdicas no ensino, tanto para uma melhor compreensão e fixação do conteúdo como um todo, como para uma maior abertura para que os alunos possam fazer questionamentos e verem novas formas de entender o conteúdo, assim também alcançando um público maior com disposição para aprender. Para realização desta atividade levou-se em consideração também a teoria do desenvolvimento cognitivo de Jean Piaget, que afirma que na faixa-etária dos estudantes no qual aplicou-se o jogo e os questionários, esses já são capazes de abstrair e buscar na memória o conteúdo aprendido.

Os resultados mostraram uma maior absorção e fixação do conhecimento e aumento no interesse e interação durante a aplicação da metodologia na aula ministrada. A avaliação feita através de jogos didáticos pode ser especialmente importante na hora de integrar os conhecimentos do aluno, o que corrobora com a literatura quando utilizadas estratégias semelhantes (PINTO et al., 2007; CANDEIAS et al., 2007; ROSADAS, 2012; GUIMARÃES, 2013; PEREIRA et al., 2015; RANGEL e MIRANDA, 2016)

## CONCLUSÃO

Podemos concluir através dos testes aplicados que a atividade lúdica é imprescindível na prática pedagógica, dessa forma, o professor precisa meditar sua prática de ensino, verificando se está obtendo bons resultados em relação ao

desenvolvimento dos alunos. A inclusão dessas atividades nas escolas, desperta o interesse dos alunos pois, traz conhecimento e prazer ao realizá-las.

## **REFERÊNCIA**

CANDEIAS, M.J.; HIROK, N.A.K.; CAMPOS, L.M.L. A utilização do jogo didático no ensino de microbiologia no ensino fundamental e médio. Instituto Biociências/UNESP/Botucatu, 2007.

GUIMARÃES, F.C. Um jogo didático como ferramenta facilitadora da aprendizagem no ensino de biologia. Centro Universitário de Brasília. Brasília, 2013

OLIVEIRA, C.; DIAS, A. A Criança e a Importância do Lúdico na Educação. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. v. 13.n.2 p. 113-128. 2017.

PEREIRA, J.A.; RIBEIRO, J.Z. O lúdico como recurso didático no ensino de ciências biológicas para alunos da Educação de Jovens e Adultos. Revista Eletrônica de Educação da Faculdade de Araguaia, v.7, p.381-386, Goiânia – Go, 2015.

PINTO, L.T. O uso dos jogos didáticos no ensino de ciências primeiro segmento do ensino fundamental da rede municipal de Duque de Caxias. Dissertação de Mestrado. Instituição Federal de educação. Ciências e Tecnologia do Rio de Janeiro, 2007.

QUEROIZ, C.; CARVALHO, A. A importância do lúdico na educação infantil. Revista do Plano Nacional de Formação de professores da Educação Básica, Teresina, v.4, n.1, p. 161-165. Jan/jun.2016.

ROSADAS, C. “Quem sou eu? Jogos dos Vírus”: Uma nova ferramenta de ensino de virologia. ” Revista Brasileira de Educação Médica, n.36(2), p. 264-268. Rio de Janeiro, 2012.

SANTOS, N.; BORGES, F.; SANTOS, L. Os carboidratos no cotidiano: teoria e prática no ensino da bioquímica para alunos do 9 ano em escolas da região do baixo Tocantins-PA. Revista conexão, Ponta Grossa, v.13, n.3, p. 530-547.2017.

SANTOS et al. ideia do lúdico como opção metodológica no ensino de Ciências e biologia: o que dizem os TCC dos egressos do curso de ciências biológicas licenciatura da universidade federal do rio grande do sul. Pesquisa em foco, São Luiz, v.21, n.2, p. 176-194. 2016.

RANGEL T. R. e MIRANDA A. C. Atividade lúdica como inserção da educação ambiental no ensino fundamental. Revista: Educação Ambiental em Ação. ISSN 1678-0701, n. 5, 2016