

## **ENSINO DE BIOLOGIA NA EJA: CONFECCÃO DE JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE EQUINODERMOS**

**Andressa da Silva Freires<sup>1</sup>, Luciana Marta Ferreira Damasceno e Silva<sup>2</sup>, Regina Celia de Moraes Alves Silva**

Instituto federal de educação, ciência e tecnologia do maranhão -  
**andressabiologia30608@gmail.com<sup>1</sup>**, Instituto federal de educação, ciência e tecnologia do  
maranhão - **luciana.marta01@gmail.com<sup>2</sup>**,  
Instituto federal de educação, ciência e tecnologia do maranhão - **regina.alves@ifma.edu.br3**  
(orientadora)

### **RESUMO**

As dificuldades do aluno da EJA na aprendizagem é uma realidade cada vez mais discutida na Educação Brasileira, porém este público ainda está à margem do processo educacional devido alguns fatores como a da falta de meios que lhes possibilitem maior incentivo e aprendizagem significativa. O objetivo do presente trabalho é á produção material didático e analisar as contribuições do mesmo de no processo de ensino e aprendizagem sobre os Equinodermos em uma turma de EJA. Para a confecção do jogo foi utilizado biscuit e materiais alternativos. Participaram da atividade treze (13) alunos da modalidade EJA do curso de vendas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão IFMA campus Caxias. Primeiramente foi ministrada uma aula sem a utilização do recurso didático e aplicado um questionário diagnóstico, e a mesma aula foi ministrada com o recurso pedagógico foi realizada, e para analisar o que os alunos acharam da proposta foi aplicado um questionário composto por quatro questões relacionadas ao conteúdo após a aplicação do material didático, em todas as questões apresentadas no primeiro questionário, demonstra que a maior parte destes errou, já nos dados colhidos do segundo questionário revelam a eficaz do jogo didática, percebe-se que a turma deve um bom rendimento comparando com o primeiro, Diante dos resultados obtidos nesta pesquisa, conclui-se que a aplicação de jogos lúdicos nas aulas de biologia na turma de eja foi uma ferramenta de grande ganho para processo de ensinar e aprender, favorecendo assimilação de conteúdos trabalhados.

**Palavras-Chave:** Jogos. EJA. Biologia

### **INTRODUÇÃO**

A Educação de Jovens e Adultos-EJA tem alcançado ampla discussão no cenário educacional, principalmente no que se refere ao processo de ensino e aprendizagem, o que tem incentivado pesquisas com diferentes focos de investigação diante das dificuldades vividas por tal modalidade. Uma das preocupações em torno da EJA envolve o processo de aprendizagem e as implicações desse processo na permanência ou não desse aluno na escola, o que aponta para a necessidade de repensar as situações na qual o ensino acontece. (GADOTTI, 2011).

A EJA é uma modalidade escolar onde se busca oferecer aos jovens e adultos a continuação dos estudos para aqueles que por diversos motivos não conseguiram concluir os seus estudos. A oportunidade de frequentar a escola tem uma importância que não se limita ao Fazer burocrático de sala de aula, ao cumprimento de atividades e aquisição de notas, os jovens e adultos que fazem parte da nossa sociedade precisam ser reconhecidos e valorizados como indivíduos com cultura e personalidade, frequentar a escola deve representar também esse espaço de reconhecimento e consideração para com as especificidades dos alunos desta modalidade.

Trabalhar nessa perspectiva requer, entre outras coisas, pensar sobre o fazer de sala de aula, sobre as situações criadas para trabalhar os conteúdos, na intenção de contribuir para a construção de possibilidades favoráveis e fortalecedoras do ensino e da aprendizagem favorecendo assim a construção do conhecimento e consequentemente da permanência do aluno na escola.

Ao pensar em situações favoráveis ao ensino e a aprendizagem, busca-se, nesse trabalho, investigar o lúdico materializado através de material didático, como jogos, enquanto possibilidade enriquecedora no processo de transmissão e apreensão dos conteúdos. Vale lembrar que podemos mais ver a EJA como uma extensão do ensino regular ou como atividades meramente recreativas que não são usadas para implementar novas práticas nem, sobretudo, para criar um ambiente de integração entre professores e alunos.

O lúdico não pode nem deve ser usado simplesmente para passar o tempo, como se não tivesse nenhum valor pedagógico, ao contrário, essas atividades devem envolver os alunos em um trabalho coletivo.

É através das atividades lúdicas, como jogo e brincadeiras, que o adulto poderá indagar transformar e expressar suas vontades (GALDINO, 2012).

Nas últimas décadas, os Jogos Didáticos vêm sendo utilizados com frequência como recursos facilitadores no ensino. As atividades lúdicas têm apresentado ótimos resultados nas disciplinas de Ciências e Biologia, esclarecem as autoras Lustosa e Barros (2014). Os professores devem explorar o perfil da turma e introduzir elementos que auxiliem na aprendizagem dos alunos.

## **OBJETIVOS**

### **Geral**

- ✓ Analisar as contribuições do uso de jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem sobre os Equinodermos na turma de EJA.

### **Específicos**

- ✓ Viabilizar a aplicação de um recurso didático de baixo custo, fácil manuseio, compacto e com maior durabilidade no ensino sobre Equinodermos;
- ✓ Oportunizar aos alunos colocarem em prática por meio do lúdico o conhecimento adquirido durante as aulas.

## MÉTODOLOGIA

### Confecção do material didático

Foram confeccionados 2 (duas) estrelas do mar para a confecção dos exemplares de equinodermos, serão utilizados os seguintes materiais:

- ✓ 2 kg de massa para biscuit
- ✓ Garrafas pet
- ✓ Tinta para tecido nas cores verde, rosa, amarelo
- ✓ Palito de churrasco

Foi confeccionado 2 (dois) exemplares do filo echinodermata (estrela do mar) com a utilização de massa biscuit, com 12 cm de circunferência e comprimento, que foram utilizados no jogo, as partes internas foram confeccionadas a fim dos alunos montarem estas partes para formar a correta morfologia interna do animal, onde estes órgãos internos serão confeccionados a partir de palitos de madeira, e revestido com biscuit. Para o endoesqueleto foram utilizados materiais convencionais como: garrafas pet que serão preenchidas com biscuit. Visando a durabilidade a praticidade, e o transporte do jogo didático, os exemplares confeccionados foram fixados em pedaços de madeira do tipo MDF. Para o armazenamento do material didático foram construídos caixotes de madeira MDF visando a durabilidade do material

### Aplicação do material

O jogo foi aplicado em sala de aula, a turma dividiu-se em dois grupos, onde foi escolhido uma pessoa por grupo a cada rodada de perguntas, o jogo foi direcionado com o auxílio de um dado ilustrado, cada pergunta estiveram disposta em cartões em um envelope em posse da ministrante que irá retirar aleatoriamente um cartão com a pergunta e irá direcionar esta pergunta aos dois alunos de cada grupo, o aluno respondeu a pergunta e em seguida montou e identificou a morfologia interna no animal, e assim o jogo prossegue até as perguntas acabarem.



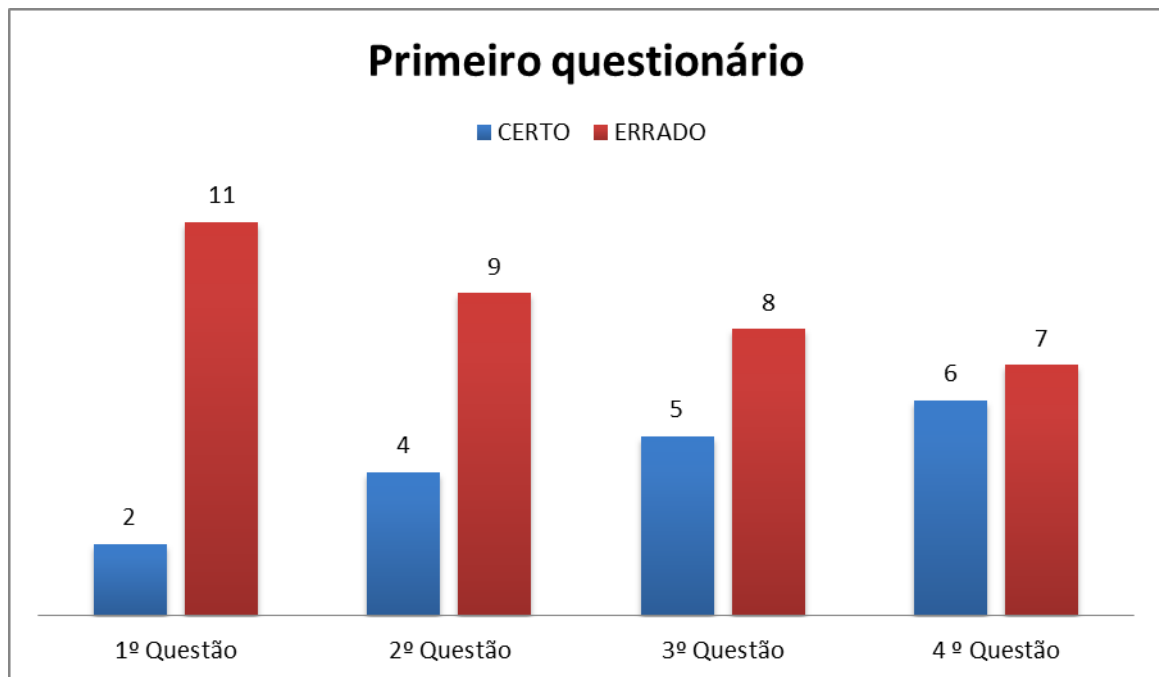
Aplicação do jogo; aluno montagem dos órgãos feita pelo alunos.

Jogo didático: exemplar de uma estrela do mar montada pelos alunos.

Posteriormente os alunos responderam a um questionário, onde este a finalidade de avaliar a utilização do jogo didático no ensino do filo equinodermata. Antes da aplicação do jogo os alunos responderam a um questionário com perguntas relacionadas com o filo estudado. E após a aplicação os alunos responderam a uma entrevista, onde está avaliou a utilização do jogo.

Participaram da atividade treze (13) alunos da modalidade EJA do curso de vendas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão IFMA campus Caxias. Primeiramente foi ministrada uma aula sem a utilização do recurso didático e aplicado um questionário diagnóstico, e a mesma aula foi ministrada com o recurso pedagógico foi realizada, e para analisar o que os alunos acharam da proposta foi aplicado um questionário composto por quatro questões relacionadas ao conteúdo após a aplicação do material didático, foram analisadas as respostas e o depoimento oral dos alunos participantes da aula.

Figura 1: Demostra dados obtidos do questionário 1 (antes da aplicação do jogo didático)



**Fonte:** Dados da pesquisa (2018)

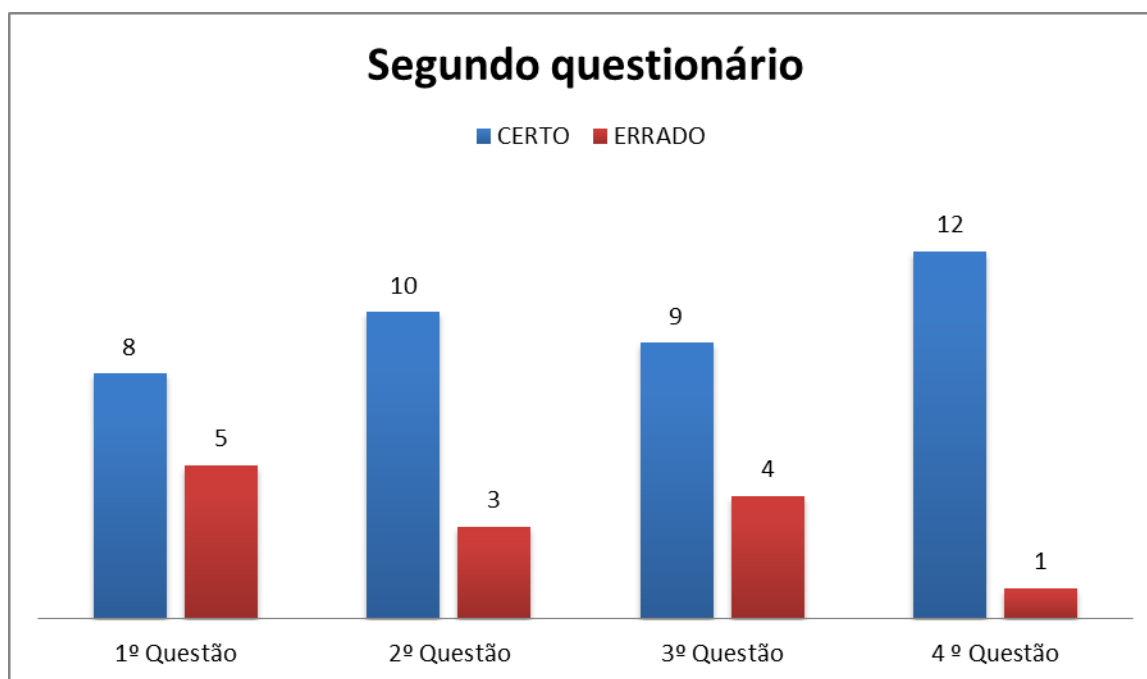
Primeira questão do primeiro questionário onde se pergunta se é correto afirmar que o sistema digestório dos equinodermos é incompleto marque verdadeiro ou falso. A pesquisa revelou, que cerca de 69,23% (11) dos alunos marcaram falso e 30,77% (2) dos alunos. Os resultados apresentados na figura 01 mostra que a maior parte dos alunos erraram a questão, neste contexto para Kishimoto (2002) o professor precisa rever de propostas pedagógicas passando a adotarem sua prática aquelas que atuam de forma significativa na aprendizagem por parte do aluno e formação humana dos mesmos.

A Segunda questão do primeiro questionário, buscava-se saber se o sistema ambulacral está diretamente ligado a locomoção dos equinodermos onde 69,23% (9) dos discentes consideraram como falso e 30,77% (4) deram como verdadeiro o questionamento, a menor parte dos alunos responderam certo. A pesquisa revelou na questão três que 38,46%

(5) dos alunos jugaram a questão como falsa e 61,54% (8) marcaram verdadeiro. A pesquisa constatou que 60% dos alunos erraram e 40% acertaram a quarta questão. Percebeu-se que o questionário aplicado antes do jogo didático obteve baixo aproveitamento.

Observa-se que em todas as questões apresentadas no primeiro questionário, demonstra que a maior parte destes erraram. Isso pode ser que a metodologia adotada pela estagiária não estava sendo de bom proveito, isso só reforçou a proposta do jogo didático, para Almeida, Dantas e Cruz (2013) o jogo lúdico é uma ferramenta que de certa forma reforça conteúdos, ou até mesmo iniciá-lo em sala e que é bastante significativo e também interessante, porque os alunos conseguem aprender brincando, e acabando que construindo o conhecimento.

Figura 2: Revelam resultados obtidos do questionário 2 (depois da aplicação do jogo)



**Fonte:** Dados da pesquisa 2018.

Em relação a aplicação do jogo didático em turma de eja foi de grande proveito pois assim com no primeiro, o segundo questionário era composto por quatro perguntas relacionadas ao conteúdo abordado em sala de aula, onde a primeira questão obteve-se 62% de acerto e 38% de erro, já na segunda questão revelou-se 77% de acerto contra 23% de erro, na pergunta de número três 69% dos alunos acertam e 31% erraram. Na quarta e última questão demonstra que 92% dos alunos marcaram a alternativa correta e apenas 8% erraram. Os dados colhidos do segundo questionário revelam a eficaz do jogo didática, percebe-se que a turma deve um bom rendimento comparando com o primeiro, Os materiais didáticos são ferramentas de suma importância para os processos de ensinar e aprender, o jogo didático é uma alternativa importante e viável para auxiliar em tais processos devido favorecer a construção do conhecimento ao aluno. O jogo didático é aquele confeccionado com intuito de

oferecer determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por ser composto por aspecto lúdico (Cunha, 1988).

## CONCLUSÃO

Diante dos resultados obtidos nesta pesquisa, conclui-se que a aplicação de jogos lúdicos nas aulas de biologia na turma de eja foi uma ferramenta de grande ganho para processo de ensinar e aprender, favorecendo assimilação de conteúdos trabalhados em sala, sendo uma estratégia de auxílio de didático, pois os alunos são induzidos a raciocinar e refletir, com tudo, essas práticas também contribuem para o desenvolvimento de habilidades, além disso aumenta ainda mais a motivação por parte dos alunos durante as aulas de biologia onde estas se tornam mais dinâmicas e também interessantes. Foi evidente que as atividades lúdicas facilitaram o processo de ensino e aprendizagem além de contribuir com o desenvolvimento social dos discentes.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, E.R.M.; DANTAS, J.S.; CRUZ, M.D.S. **Análise sobre a importância do uso de jogos lúdicos na disciplina de matemática de jovens e adultos.** In congresso de Iniciação científica, 9., 2013, Natal. Anais... Disponível em: <http://www2.ifrn.edu.br/ocs/index.php/congic/ix/paper/view/1284>. Acessado em 23/082018.
- CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta.** Rio de Janeiro: FAE. 1988.
- GADOTTI, Moacir. **Educação de jovens e adultos: teoria, prática e proposta/** Moacir Gadotti, José E. Romão (orgs.). --- 12 ed.--- São Paulo: Cortez, 2011.
- GALDINO, Albaneide; GALDINO, Sirleide. A ludicidade como mediação pedagógica no contexto da educação de jovens e adultos na escola municipal Marcionílio Rosa – **IRECÊ/BA. REVISTA DISCENTIS.** 1 ed. DEZEMBRO 2012.
- LUSTOSA, Mariana Silva; BARROS, Adriane Teixeira. O Ensino de Ciências no EJA Através do Lúdico: Animais Peçonhentos. **CINTEDE, Congresso Internacional de Educação e Inclusão.** Bahia, 2014. Disponível em: <[http://editorarealize.com.br/revistas/cintedi/trabalhos/Modalidade\\_1datahora\\_28](http://editorarealize.com.br/revistas/cintedi/trabalhos/Modalidade_1datahora_28)
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 2002.

