

O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS EM AULAS SOBRE VIROSES NA EJA

Aline Lira da Rocha (1); Cristiane Souza de Menezes (2)

Universidade Federal de Pernambuco -; Email:alinelirarochoa@gmail.com (1);
estagioemethodologiabio@gmail.com(2)

Resumo: É muito comum ainda no século XXI vermos aulas baseadas na forma de ensino tradicional, com o uso exclusivo de livros didáticos, o que muitas vezes não promove interação entre o docente e o aluno, gerando lacunas no processo de ensino-aprendizagem nas matérias escolares. O presente trabalho tem o objetivo de relatar uma experiência de desenvolvimento de uma aula diferenciada e interativa para alunos da EJA, com o auxílio de atividades lúdicas em uma escola da rede estadual de Pernambuco, com vistas a auxiliar no entendimento e fixação do conteúdo vírus e viroses. Com o desenvolvimento de um jogo didático e de uma dinâmica com estudo de casos foi perceptível que os alunos compreenderam melhor o assunto e que houve um aumento na interação na relação alunos-professor, como também aluno-aluno.

Palavras-chave: Jogos didáticos; Ensino de Ciências; Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Mesmo no século XXI ainda é possível encontrar em muitas escolas o predomínio de uma visão de que ser professor consiste apenas em transmitir verdades científicas consideradas imutáveis que devem ser assimiladas pelos estudantes (SETÚVAL; SALAS, 2009). É muito comum vermos aulas baseadas na forma de ensino tradicional, com o uso exclusivo de livros didáticos, o que muitas vezes não promove a interação entre o docente e o aluno, resultando na falta de participação do último, o que pode gerar lacunas no processo de ensino-aprendizagem nas matérias escolares.

Para aprimoramento da relação professor – aluno – conhecimento, vários docentes têm procurado alternativas para proporcionar aulas mais interativas por meio de materiais didáticos que, de acordo com Salas (2004), é qualquer coisa que pode ser empregada por professores e alunos para facilitar a aprendizagem como, por exemplo, jogos, um modelo que auxilie na explicação de determinada estrutura, algum brinquedo com intuito educativo, cartazes etc. Os alunos ficam motivados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida, o que resulta em um aprendizado significativo. (CAMPOS et al, 2003).

De acordo com Campos et al (2003), o jogo didático vem ganhando espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de facilitador, estimulador e avaliador da aprendizagem.

A utilização de jogos na escola oferece o ambiente propício que favorece o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento sobre metodologias ativas de ensino, assim como desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular a comunicação e expressão dos alunos (MACÊDO; ARAÚJO, 2010).

O jogo como atividade lúdica se destaca dentre outras características por ter capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total, realizando-se um clima de arrebatamento e entusiasmo. É através do jogo que o ser humano dá vazão ao seu impulso de criar formas ordenadas, pois o jogo é uma forma de ordenação do tempo dando origem as regras (RIZZI et al, 2001).

Diante do exposto, o objetivo deste trabalho é relatar uma experiência de desenvolvimento de uma aula diferenciada e interativa para alunos da Educação de Jovens e Adultos (EJA), com o auxílio de atividades lúdicas em uma escola da rede estadual de Pernambuco, com vistas a auxiliar no entendimento e fixação do conteúdo vírus e viroses. Foram realizadas duas atividades: um jogo da memória e uma dinâmica de grupo envolvendo estudo de casos, colocando os alunos nos papéis de “profissionais da saúde”.

METODOLOGIA

As atividades foram realizadas com 30 alunos pertencentes ao segundo módulo B da Educação de Jovens e Adultos (EJA), que equivale ao segundo ano do ensino médio em uma escola da rede pública localizado na zona Oeste do Recife voltado para a modalidade de ensino para jovens e adultos.

Foram ministradas três aulas sobre vírus, abordando sua estrutura, ciclos de vida, viroses emergentes, *Aedes aegypti* e as arboviroses na turma. Na última aula, após todos os conteúdos serem ministrados, a primeira autora desenvolveu com os alunos duas atividades lúdicas. A primeira foi um jogo chamado de jogo da memória sobre os vírus e viroses, que foi confeccionado a partir da utilização de recursos de um programa para criação/edição e exibição de apresentações gráficas muito popular e que é de fácil acesso e pode ser manuseado facilmente. O recurso didático contém 6 cartas com palavras-chaves como vírus, ciclo lítico e lisogênico, HIV, arboviroses e outras 6 cartas com textos relativos às palavras-chaves. O objetivo era achar o trecho que estava relacionado com cada uma dessas palavras, formando pares, semelhante a um jogo da memória convencional.

Baseado nas aulas sobre a estrutura dos vírus, doenças causadas por eles, o jogo da memória funciona como um jogo da memória normal, o qual os participantes escolhem cartas e caso estejam corretas, ficam abertas (viradas para cima) e destacadas, e é dada a chance do grupo ou indivíduo jogar mais uma vez até errar, caso contrário, as cartas são viradas para baixo e o jogo flui normalmente até que encontrem todos os pares. Neste jogo, o docente pode decidir sobre fazer uma partida cooperativa, a qual os alunos se ajudam na busca dos pares ou competitiva, dividindo-os em no máximo 4 grupos devido a quantidade de cartas.

A segunda atividade foi uma dinâmica de grupo constituída por estudos de casos sobre as arboviroses, o qual os alunos se colocavam no lugar de um profissional da saúde, tendo a função de desvendar de qual arbovirose quatro pacientes fictícios apresentavam a partir de um relato digitado sobre os sintomas sentidos. Caberia ao(s) aluno(s) no papel de “profissional de saúde” identificar a doença e indicar qual o tratamento mais adequado.

Em ambos os jogos, foi usada uma metodologia cooperativa, no primeiro (o jogo da memória), todos se auxiliaram na procura das cartas e no segundo (o estudo dos casos), alguns alunos se voluntariaram a ler o trecho e todos os demais alunos da turma tentavam descobrir qual era a doença e indicavam como deveria ser o tratamento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir de uma análise da reação dos alunos, foi perceptível a diferença de interesse dos mesmos quando comparado as três aulas teóricas que antecederam os jogos, visto que, foi observado que os alunos estiveram bem mais à vontade para comentar e expressar os seus questionamentos. A escolha de dinâmicas e jogos com postura cooperativa fez com que fosse observado tanto uma maior interação na relação alunos-professor, como também aluno-aluno, a partir da percepção de trocas de conhecimentos e cooperação.

Foi perceptível que os alunos compreenderam melhor o assunto após a realização das atividades lúdicas. Na primeira aula expositiva poucos interagiam quando eram feitas perguntas sobre a temática, além disso, mesmo quando algum aluno participava, muitas vezes apresentava respostas erradas.

Já no dia do jogo, os alunos que passaram as aulas inteiras calados, dispersos, começaram a se sentir estimulados a brincar também e quando davam a resposta do estudo de casos, justificavam de forma correta, procurando o sintoma específico da doença, indicando que a aprendizagem a partir da utilização de ferramentas lúdicas foi muito mais adequada.

As atividades lúdicas, como as brincadeiras e os jogos, são reconhecidos pela sociedade como meio de fornecer ao indivíduo um ambiente agradável, motivador, prazeroso, planejado, enriquecido e que possibilita a aprendizagem de várias habilidades (MACÊDO; ARAÚJO, 2010). Porém vale ressaltar que se faz necessário o uso correto do material didático, visto que o uso inadequado pode resultar numa inversão didática, isso acontece quando o material utilizado passa a ser visto como algo por si mesmo (a diversão como fim único) e não como instrumento que auxilia os processos de ensino e de aprendizagem (SOUZA et al, 2007).

CONCLUSÃO

Na educação, os conteúdos estudados no ensino de Ciências e Biologia tornam-se complexos devido a quantidade de assuntos, de termos científicos e da complexidade dos fenômenos estudados e com isso gera certa necessidade da utilização de técnicas de ensino variadas como ferramentas facilitadoras para o processo de aprendizagem dos alunos.

Visto isso, neste trabalho é possível observar que atividades lúdicas instigam os alunos a interessar-se sobre os conteúdos, complementando as aulas teóricas. Por isso o professor precisa estar preparado para ministrá-las utilizando métodos simples, fazendo com que o aluno relacione os conceitos científicos adquiridos dentro da sala de aula com o seu cotidiano.

Os materiais utilizados neste estudo para o desenvolvimento do jogo e da dinâmica são de baixo custo, o que facilita a aplicação de atividades lúdicas, introduzindo-as na sala de aula. Diante do exposto, a aula desenvolvida com o auxílio de recurso lúdicos possibilita a interação aluno/professor/conteúdo de modo mais efetivo, visando motivar os alunos a construir novos conhecimentos e fazer suas próprias descobertas.

REFERÊNCIAS

- [1] SETÚVAL, Francisco Antonio Rodrigues; BEJARANO, Nelson Rui Ribas. Os modelos didáticos com conteúdos de genética e a sua importância na formação inicial de professores para o ensino de ciências e biologia. **Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 7, 2009.
- [2] SALAS, M. R. English Teachers as Materials developers. *Actualidades Investigativas en Educación*. Vol. 4. N. 2, 2004.
- [3] CAMPOS, Luciana Maria Lunardi; BORTOLOTO, Tânia Mara; FELÍCIO, Ana Karina C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 3548, 2003.
- [4] MACÊDO, P. B.; ARAÚJO, Monica Folea Lopes. A importância do jogo didático como recurso pedagógico em aulas de biologia. **JORNADA DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO E SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA**, X, 2010.
- [5] CAMPOS, Luciana Maria Lunardi; BORTOLOTO, Tânia Mara; FELÍCIO, Ana Karina C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 3548, 2003.
- [6] DE SOUZA, Salete Eduardo; DE GODOY DALCOLLE, Gislaíne Aparecida Valadares. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. 2007.
- [7] RIZZI, L.; HAYDT, R. C. *Atividades lúdicas na educação da criança*. São Paulo: Ed. Ática, 2001.