

JOGOS DIDÁTICOS DE BAIXO CUSTO NO ENSINO DE CIÊNCIAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Maria Luiza de França Duda¹
Maysa Sabino da Silva¹
Alexandre Gomes de Farias¹

INTRODUÇÃO

Este resumo expandido se refere a um relato de experiência vivenciado na disciplina de Estágio em Ensino de Biologia do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco. O Estágio foi realizado nos meses de Março à Junho na Escola Nova Visão, no município de Jaboatão dos Guararapes, Centro – PE. O principal ponto a ser discutido é a utilização do papelão e outros materiais simples e acessíveis no planejamento de aulas dinâmicas e na contextualização de conteúdos previamente julgados difíceis pelo alunado do ensino fundamental II.

O estágio supervisionado foi regularizado a partir da década de 1940 e possui uma lei que rege todos os processos de atuação, a Lei do Estágio (Lei nº 11.788/2008), (COLOMBO, 2014) e que no âmbito das licenciaturas diversas, este tipo de experiência é possível de ser vivenciada, a partir de uma noção de funcionamento de uma Instituição de Ensino, interação entre escola e as famílias ou entre a escola e a comunidade em geral, e principalmente de como os professores atuam em sala de aula e a relação dos mesmos com os estudantes (DALA-CORTE, 2015). A importância da atuação do estagiário(a) no ambiente escolar ainda em processo de formação, diz respeito à aplicação de conceitos e percepção de discussões levantadas durante aulas e outras vivências obtidas durante a graduação, na Instituição de ensino em que estão sendo desenvolvidas atividades pertinentes a disciplina de Estágio supervisionado (ZALUSKI, F. C., 2018).

Neste resumo será tratado essencialmente as atividades realizadas e o tipo de metodologia aplicada durante o período de regência em turmas do 8º ano do ensino fundamental II, com o objetivo de contextualizar o conteúdo de Sistema digestório com o cotidiano dos estudantes, valorizando os conhecimentos prévios e estimulando a participação em sala de aula e também o trabalho em equipe.

Resultado das vivências de Estágio em Ensino de Biologia I

¹ Graduandos do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, malududa54@gmail.com;

METODOLOGIA

A Instituição de ensino escolhida para aplicação do estágio supervisionado não possuía materiais significativos para elaboração de atividades lúdicas e aulas práticas sobre Sistema Digestório para o 8º ano. Portanto, foram pensadas atividades com materiais de baixo custo e fácil acesso, para que pudessem ser reproduzidas pelos próprios alunos com a mediação de seus professores. Logo, a alternativa mais coerente com a idade e série dos estudantes, foi a confecção de jogos de tabuleiro a partir de material reciclável, em que a matéria prima mais empregada foi o papelão.

Os materiais utilizados foram: papelão; lápis para colorir; tintas; pilotos; velcro; cola; cartolinas e tesoura. A metodologia consistiu em separar os estudantes em quatro grupos, de acordo com a quantidade de jogos produzidos. E então para cada grupo foi dado aleatoriamente um dos jogos, ao fim das respectivas partidas, foi feito um rodízio, em que todos os grupos puderam jogar todos os jogos.

Jogo “Quem procura acha”, tem como objetivo encontrar com mais facilidade e rapidez órgãos do sistema digestório em um tabuleiro, com ilustrações de órgãos de diferentes sistemas do corpo humano e também desenhos aleatórios. Vence quem encontrar em menor tempo o órgão proposto.

Jogo “Quebra cabeça do Sistema Digestório”, tem como objetivo estimular os estudantes a entender a localização e função de todos os órgãos do sistema digestório. É composto por um tabuleiro, fichas com os nomes dos órgãos, fichas com a função dos órgãos e os próprios órgãos, todos feitos a mão e com papelão. Todos os elementos podem ser encaixados ou simplesmente colados com velcro.

Os outros dois jogos são mais simples por serem uma reinvenção de jogos pré-existentes, um baralho e um jogo da memória. O objetivo de ambos é também o reconhecimento dos órgãos e suas respectivas funções no sistema digestório, portanto, no baralho é preciso formar ao menos duas trincas com as fichas de papelão, contendo a imagem, nome e função de um mesmo órgão. Já o jogo da memória, é necessário a localização do nome do órgão e sua função, para formação de um par.

Todos os jogos foram utilizados pelos estudantes, em que no final da aula, puderam expor opiniões sobre a metodologia utilizada e também sobre um jogo em específico. Assim, foi possível estabelecer um grau de dificuldade para cada jogo, possibilitando um ótimo feedback para implementar em outras aulas ou atividades parecidas.

DESENVOLVIMENTO

Durante a formação docente foram cursadas disciplinas que buscavam aproximar a realidade escolar dos licenciandos. Entretanto, a experiência obtida no Estágio em Ensino de Biologia I, mostrou que um aluno de licenciatura apenas se vê preparado para desafios quando de fato se vive as experiências proporcionadas. O uso de materiais reutilizáveis e a metodologia empregada para coleta de dados, foram resultados da necessidade de inovação e de planos secundários de aula, que precisam ser devidamente adaptáveis à realidade de uma determinada instituição de ensino.

Segundo a literatura já supracitada, tais vivências são parte do desenvolvimento profissional de um profissional da educação, e a falta de recursos ou apoio da gestão escolar ao estagiário, são reflexos de uma gestão não democrática e antiga, correspondendo a um padrão administrativo que coloca a instituição de ensino como uma empresa, na qual o principal objetivo é ter eficiência, porém, sem a devida qualidade (PARO, 2016).

Portanto, a resiliência profissional se torna necessária para uma transposição didática de qualidade, sendo válido também para licenciandos. Propostas de atividades lúdicas com estas presentes neste resumo são alternativas que podem contribuir para uma aula dinâmica e acessível aos estudantes, proporcionando a partir da participação dos mesmos, um ambiente e uma relação democrática de ensino e aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De modo geral, o período de regência e a ministração de uma aula que fuja do padrão positivista aos quais os estudantes estavam acostumados, foi um desafio para o início da formação docente, devido a falta de recursos e materiais apropriados para tudo o que foi pensado e planejado para ser posto em prática. Portanto, a utilização do papelão como material reciclável e reutilizável favoreceu a proposta de uma aula mais lúdica e que proporcionasse mais participação e interatividade entre os próprios estudantes. É possível afirmar então, que apesar das dificuldades e imprevistos encontrados, os resultados e os feedbacks dos estudantes e da professora supervisora, foram positivos, de modo a estimular a turma a confeccionar outros jogos para utilização na sala de aula com a finalidade de estudar conteúdos mais complexos, a partir do trabalho em equipe, contextualização do cotidiano e valorização dos conhecimentos prévios.

Para obtenção de feedbacks a respeito dos jogos e também da aula expositiva que precedeu a atividade lúdica, foram feitas perguntas a respeito da opinião dos estudantes sobre o que foi explanado durante o período de regência do Estágio supervisionado. Após a obtenção dos dados, gráficos foram elaborados para melhor explicar os resultados durante o fechamento da disciplina de Estágio e melhor representação do que foi obtido no relatório final prestado também ao fim do semestre.

Com um total de 20 respostas, as perguntas e os respectivos resultados obtidos foram:

1. Você já havia tido aulas com a aplicação de jogos didáticos? 100% Não
2. Qual jogo você gostou mais? 35,7% Quebra cabeças; 28,6% Jogo da memória; 17,9% Baralho; 17,9% Quem procura, acha.
3. Qual jogo você sentiu mais dificuldade? 41,2% Baralho; 29,4% Quebra cabeças; 17,6% Quem procura, acha; 11,8% Jogo da memória.
4. Você tem alguma sugestão sobre as aulas ministradas e os jogos? (Pergunta não obrigatória, contabilizou seis respostas).
 - 4.1. “Gostaria que tivessem mais aulas assim e jogos as vezes”
 - 4.2. “Que faça jogos contando os minutos”
 - 4.3. “Deveriam ser feitos com mais frequência”
 - 4.4. “Poderiam ter outros meios de se aprender além dos jogos”
 - 4.5. “Foi melhor que as outras. Deu pra entender melhor, só precisa falar mais alto”
 - 4.6. “Pode trazer de novo”

Foi possível inferir que os jogos considerados mais difíceis pelos estudantes, não foram necessariamente os jogos que tiveram um menor índice de aprovação. Como exemplo, o jogo de Quebra cabeças foi considerado o segundo mais difícil, porém foi o jogo em que os estudantes mais gostaram. Tal observação implica no fato de adolescentes neste estágio do desenvolvimento possuírem uma preferência por desafios e atividades que estimulem o raciocínio, mesmo quando não incentivados durante a educação básica (PIAGET, 1958). Esta falta de incentivo à elaboração de atividades mais participativas e que instigam o raciocínio e pensamento crítico, explica o déficit entre jovens brasileiros em áreas exatas, que exigem um pensamento lógico para resolução de problemas, por exemplo.

Para isso, tais modelos didáticos de baixo custo e fácil acesso são alternativas que podem facilitar a transposição didática e favorecer a participação ativa dos estudantes em atividades realizadas dentro da sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desse modo, as vivências obtidas durante o estágio obrigatório proporcionaram uma maior adaptação à sala de aula e processos de gestão, sendo de total relevância a estudantes de graduação. Assim como a metodologia utilizada, que representou a falta de materiais e recursos na instituição de ensino, inviabilizando ideias de atividades lúdicas que poderiam ser abordadas nas turmas, entretanto, tal metodologia configurou também o poder de inovação que pode ser aplicado nas aulas de ciências e Biologia. A fácil disponibilidade e acesso ao papelão e outros materiais reutilizáveis contribuiu também para a execução das atividades, incentivando professores e alunos a continuarem desenvolvendo atividades que estimulem a criatividade a partir de materiais e recursos de fácil acesso e que sejam recicláveis ou reutilizáveis.

REFERÊNCIAS

- COLOMBO, I. M.; BALLÃO, C. M., Histórico e aplicação da legislação de estágio no Brasil. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 53, p. 171-186, jul./set. 2014. Editora UFPR.
- DALLA-CORTE, A. C.; LEMKE, C. K. O estágio supervisionado e sua importância para a formação docente frente aos novos desafios de ensinar. EDUCERE - XII Congresso Nacional de Educação, PUC - PR, 26 à 29 de Outubro de 2015.
- PARO, V. H. Gestão Escolar Democrática. Entrevista, 2016. Disponível em: <<http://www.vitorparo.com.br/gestao-escolar-democratica/>>. Acesso em: 18 de jul. 2019.
- PIAGET, Jean. A Psicologia da Inteligência. Trad. Egléa de Alencar. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1958. 239p.
- ZALUSKI, F. C.; OLIVEIRA, T. D., Metodologias ativas: Uma reflexão teórica sobre o processo de ensino e aprendizagem. CIET - Congresso Internacional de Educação e Tecnologias, junho e julho de 2018.