

O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS PARA ALUNOS DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Josiele Alves Pereira¹
Juliana Zanetti Ribeiro²

RESUMO

A utilização de diferentes metodologias é algo essencial para o ensino-aprendizagem, porém são poucos os materiais didáticos que atendem as especificidades e necessidades dos alunos. Assim, o objetivo deste trabalho foi analisar a funcionalidade da introdução do jogo das vitaminas e das caixinhas na educação de jovens e adultos como instrumento pedagógico para o ensino de vitaminas e de biologia celular, verificar o nível de interesse dos alunos pela aplicação dos jogos, bem como adaptar tais jogos a clientela. Este estudo foi realizado através de observação e aplicação de questionários antes e depois dos jogos didáticos, além da observação das reações dos alunos durante a realização dos jogos e análise documental. Os jogos foram introduzidos no Colégio Estadual Mansões Paraíso, na educação de jovens e adultos, nas turmas do V semestre da segunda etapa e I semestre da terceira etapa. Os resultados indicaram que os alunos aprenderam sobre o tema abordado e que o jogo auxiliou no ensino-aprendizagem das matérias e favoreceu a apropriação de conhecimentos dos alunos. Estes se mostraram bastante motivados com a introdução do jogo.

Palavras-Chave: Lúdico; Biologia; Educação de Jovens e Adultos;

¹ josiele105@hotmail.com/josionito@yahoo.com

² julianazanetti@uninter.com

INTRODUÇÃO

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo (TEIXEIRA; ROCHA; SILVA, 2010).

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória (ANTUNES, 1999).

A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (KISHIMOTO, 1999). O objetivo geral desse trabalho foi identificar a contribuição dos jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem de ciências biológicas na educação de jovens e adultos.

METODOLOGIA

Os jogos didáticos foram elaborados com base no livro Jogos no Ensino de Química e Biologia de Neusa Nogueira Fialho (2007). Para avaliar os resultados da introdução do jogo foram utilizados questionários distribuídos no início e no final da introdução de cada abordagem lúdica. Os questionários tinham como objetivo principal avaliar a percepção dos alunos perante a matéria aprendida e após o jogo identificar se houve reforço do aprendizado.

O método utilizado foi a pesquisa-ação-participativa, por se tratar de uma pesquisa onde a pesquisadora é a própria professora da disciplina. Foram utilizadas observações das aulas através de filmagens e diários de campo.

Os questionários foram elaborados pela professora responsável pela pesquisa e os alunos e professores da escola em questão responderam estes.

Os jogos foram produzidos com papel cartão, as imagens foram retiradas da internet, impressas em folha A 4, recortadas e cortadas de acordo com cada jogo. No caso do jogo das caixinhas também foi utilizado caixas de fósforos, o material foi baixado na internet na página do curso de Metodologia do Ensino de Biologia e Química também encontrado no livro de Neusa Nogueira Fialho (2007).

Quanto aos professores, realizou-se distribuição de questionário exploratório para saber como estes utilizam o lúdico no ensino de suas disciplinas.

A introdução dos jogos didáticos foi feita com alunos da educação de jovens e adultos (EJA). Os jogos foram aprimorados para garantir a melhor compreensão da clientela em questão. Participaram da introdução dos jogos didáticos alunos do V semestre da terceira etapa também conhecida como 9º ano (ensino fundamental) e alunos do I semestre da terceira etapa também conhecida como 1º ano do ensino médio. A pesquisa foi realizada no Colégio Estadual Mansões Paraíso localizado em Aparecida de Goiânia, Estado de Goiás.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os alunos que participaram da pesquisa possuem faixa etária de 18 a 55 anos e características peculiares como muitos pararam a muito tempo os estudos e a maioria possui família constituída tais como filhos, conjugues e também emprego.

Em um primeiro momento os alunos sentiram certa dificuldade para se adaptar ao jogo, pois no dia-a-dia poucos são os momentos de descontração destes alunos. Poucos sentiram dificuldade em relação ao conteúdo, todos os participantes já tinham tido aulas sobre tais matérias, no entanto não se lembravam o papel de cada vitamina e onde ela é encontrada, bem como o papel das organelas citoplasmáticas. Isso porque a maioria dos alunos não complementa seus estudos fora da sala de aula, visto que apresentam muitas obrigações.

Segundo os dados obtidos sobre o jogo das vitaminas, a maior parte dos participantes assinou a alternativa:

1- O jogo foi divertido, animado e descontraído; 2- Legal e muito educativo; 3- Criativo e animador.

Canto e Zacarias (2009) conseguiram resultado satisfatório e bem parecido quando introduziram o jogo super trunfo árvores brasileiras. Segundo esses autores um número significativo de alunos tem interesse na inserção de jogos no processo de ensino-aprendizagem.

Alguns alunos justificaram que sentiram certa dificuldade em relacionar as cartas, visto que viram o conteúdo à algum tempo e que não tinham estudado.

A maior parte dos participantes achou o jogo produtivo e bem didático, evidenciando que se divertiram muito. Muitos alunos justificaram que o jogo foi uma maneira divertida de aprender o conteúdo. Candeias, Hiroki e Campos (2007) concluíram ao aplicar jogos lúdicos para ensinar microbiologia que a introdução destes produziu uma atmosfera de empolgação e entusiasmo e que favoreceu a integração dos alunos e uma competitividade saudável. A maioria dos alunos entendeu bem as regras do jogo e justificaram que já são acostumados a jogar o jogo do mico.

Houve uma ressalva interessante escrita por um dos alunos, onde este afirma que a escola é tão parada e sem vida e que o jogo trouxe esse outro lado não perdendo o caráter pedagógico do estabelecimento de ensino. Carneiro e Lopes (2007) afirmam que o jogo introduzido sobre o ciclo das rochas é mais que um objeto de entretenimento, sendo instrumento de apoio ao ensino, porque ajuda a disseminar novos termos e conceitos, relacionados ao tema tratado.

Já segundo os dados obtidos sobre o jogo das caixinhas, a maior parte dos participantes assinaram as alternativas abaixo:

- 1- O jogo foi estimulante.
- 2- Eu aprendi mais sobre as organelas.
- 3- Achei muito animador.

Em relação às regras do jogo a maior parte dos participantes não sentiram dificuldades nenhuma, muitos admitiram que as regras são simples e fáceis de serem compreendidas e a maior dificuldade foi a respeito do conteúdo, pois, a maior parte dos participantes admitiram que não estudam em

casa e por isso essa dificuldade. No entanto, alguns ressaltaram que o jogo é uma forma de assimilar o conteúdo de maneira criativa e divertida, visto que a matéria abordada no jogo parece fluir mais rapidamente brincando.

Pinto (2007) obteve resultado parecido visto que elaborou e utilizou o jogo didático água em uma Escola Pública de Duque de Caxias e evidenciou que o jogo foi bastante produtivo para o ensino de educação ambiental, visto que os alunos demonstraram um maior domínio sobre o conteúdo em questão.

CONCLUSÃO

Durante a introdução do lúdico foi possível observar que uma atmosfera de entusiasmo e empolgação envolveu os alunos no decorrer do jogo. O grupo se tornou mais fortalecido e a integração deste ficou evidente, o clima de competição foi grande, porém de maneira saudável.

Dessa forma, o jogo favoreceu o aprendizado de maneira produtiva facilitando a busca pelo saber e criando um clima positivo para a sala.

Os resultados da introdução do lúdico são extremamente positivos tanto nas modalidades básicas de ensino quanto na educação de jovens e adultos.

Os professores têm que levar em conta que os alunos não são tábuas rasas, sujeitos passivos ou meros receptores de conhecimentos e, sim, seres pensantes que necessitam de estímulos para adquirir mais conhecimentos. E, como tais, devem ter consciência de suas profissões e que mais que professores são educadores. Dessa forma, devem buscar novas metodologias para afastar aulas tradicionais e chatas e atrair os alunos para o conhecimento a prática é a melhor maneira de fazer essa ligação de conhecimento.

I

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 3^o edição. Petrópolis: Vozes, 1999.

CANDEIA, 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 de Biociências/UNESP/Botucatu, 2007.

CANTO, A.R; ZACARIAS, M.A. Utilização do jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras como instrumento facilitador no ensino dos biomas brasileiros. **Ciências & Cognição**, v.14, n 1, p.144-153, 2009.

CARNEIRO, C.D.R.; LOPES, O.R. **Jogos como instrumentos facilitadores do ensino de geociências: o jogo sobre "ciclo das rochas"**. I Simpósio de Pesquisa em Ensino e História de Ciências da Terra. III Simpósio Nacional Sobre Ensino de Geologia no Brasil, 2007.

FIALHO, N.N. **Jogos no ensino de Química e Biologia**. Curitiba: Editora IBPEX, 2007.

KISHIMOTO, T.M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6^o edição. Petrópolis: Vozes, 1999.

PINTO, L.T. **O uso dos jogos didáticos no ensino de ciências primeiro segmento do ensino fundamental da rede municipal pública de duque de caxias**. Dissertação de Mestrado. Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio de Janeiro, 2007.

TEIXEIRA M.C.; ROCHA, L. J. P.; SILVA, V. S. **Lúdico: Um espaço para a construção de identidades**, 2010.

Recebido em 09 de maio de 2015.

Aprovado em 29 de maio de 2015.