

DINAMIZANDO O ENSINO DE CIÊNCIAS: ESTRATÉGIA LÚDICA PARA TRABALHAR O SISTEMA DIGESTÓRIO

Allyson Henrique Souza Feiffer¹

Luiza Vanessa Quevedo Mansilha²

Jeferson Rosa Soares³

Edward Frederico Castro Pessano⁴

Marlise Grecco de Souza Silveira⁵

Resumo:

O ensino de ciências na educação básica caracteriza-se atualmente por aulas tradicionais, onde os conteúdos são abordados de forma verbal e escrita pelo professor. No entanto, indo contra essa metodologia dita tradicionalista existe o ensino lúdico, o qual é caracterizado por uma intervenção pedagógica prazerosa, eficaz e divertida na promoção da aprendizagem e de importância fundamental para a construção de conceitos, ou seja, a aplicação da ludicidade auxilia na aprendizagem significativa dos educandos, alicerçando a teoria com a prática, estimulando nesse sentido o raciocínio lógico, a competitividade, a interação e o aprendizado marcante na vida desses educandos. Nessa perspectiva o presente trabalho tem como objetivo trabalhar o sistema digestório de uma forma lúdica, tendo o intuito de confeccionar em tamanho próximo do real o sistema digestório com materiais alternativos. Com o intuito de mostrar aos alunos o formato real desse sistema fisiológico, de forma que eles possam conhecer as principais partes que o compõem, bem como, propiciar uma melhor visualização do sistema digestório. A atividade realizada em uma turma do 8º ano do ensino fundamental de uma escola pública do município de Uruguai, sendo dividido em dois momentos: primeiramente foi ministrado três aulas sobre o sistema digestório, onde foram abordados assuntos como a função da digestão, os órgãos componentes desse sistema, suas funções e as ações químicas ocorridas durante o processo da digestão. No segundo momento foi realizada uma atividade prática no qual consistiu na confecção do sistema digestório em tamanho próximo do real. Para essa atividade foram utilizados materiais alternativos levados pelos alunos como TNT, lã, botões, garrafas PET e tintas. Ao término da atividade foi solicitado aos alunos que os mesmos escrevessem um relatório referente ao que foi estudado, se observou que em uma turma de 18 alunos, 15 escreveram que atividade foi muito prazerosa de se realizar, bem, como os educandos puderam ter um bom entendimento do funcionamento do sistema digestório, tudo isso, através da confecção do mesmo. Logo, podemos perceber que a intervenção lúdica na prática pedagógica docente, é um instrumento pedagógico que alicerça tanto os conhecimentos prévios dos alunos com os

científicos aprendidos em aula, aliando assim a interação entre o professor com a turma e a turma com ela mesma. Assim, atividades desse porte podem ser de excelente alternativa para se trabalhar vários sistemas fisiológicos do corpo humano, dinamizando assim o ensino de ciências na educação básica.

Palavras-chave: Ludicidade, Sistema Digestório, Ensino de Ciências, Interação

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

DINAMIZANDO O ENSINO DE CIÊNCIAS: ESTRATÉGIA LÚDICA PARA TRABALHAR O SISTEMA DIGESTÓRIO

¹ Aluno de graduação. allysonhenrique@yahoo.com.br. Autor principal

² Outro. luiza13vanessa@gmail.com. Co-autor

³ Aluno de pós-graduação. josoares77@gmail.com. Co-autor

⁴ Docente. edwardpessano@unipampa.edu.br. Orientador

⁵ Aluno de pós-graduação. marlisegreccos@gmail.com. Co-orientador



DINAMIZANDO O ENSINO DE CIÊNCIAS: ESTRATÉGIA LÚDICA PARA TRABALHAR O SISTEMA DIGESTÓRIO

1. INTRODUÇÃO

Os jogos lúdicos se caracterizam por serem ferramentas importantes de ensino-aprendizagem utilizados na educação básica como alternativa metodológica pelo professor, com o objetivo de proporcionar aos alunos distintas maneiras de compreender o conteúdo trabalhado em sala de aula (PEDROSO, 2009). No contexto da educação básica cada estudante possui diferentes maneiras de assimilar os conhecimentos expostos, entretanto, isso depende do tipo de metodologia utilizada pelo professor. Nesse sentido, o método lúdico é uma ótima alternativa para o desenvolvimento das aulas e para a aprendizagem do aluno.

Para Kishimoto (1996), o professor deve rever a utilização de propostas pedagógicas passando a adotar em sua prática aquelas que atuem nos componentes internos da aprendizagem, já que estes não podem ser ignorados quando o objetivo é a apropriação de conhecimentos por parte do aluno. Nesse sentido se considera que o jogo lúdico está entre os modelos mais utilizados pelos professores a fim de, mostrar resultados satisfatórios no desenvolvimento da aula e no entretenimento dos alunos.

Os jogos acabam se tornando ferramentas de uso viável e interessantes, visto que esse material pode preencher muitas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção de conhecimentos, favorecendo a construção pelos alunos de seus próprios conhecimentos e aprendizados, além de fortalecer o trabalho em grupo, a socialização de conhecimentos e a aquisição de novos de uma maneira mais dinâmica e elaborada.

Os jogos pelas suas qualidades intrínsecas de desafio à ação voluntária e consciente devem estar obrigatoriamente, incluídos entre as inúmeras opções de trabalho escolar. É a atividade lúdica que alia desafio ao prazer, que deve predominar na maioria das atividades oferecidas (RIZZO, 2001, p.32).

Nesse trabalho, foi proposto trabalhar o tema Sistema Digestório. Assim a intenção da aplicabilidade desta atividade foi verificar como a intervenção dessa metodologia lúdica, pode auxiliar no processo de mediação do conhecimento sobre o sistema digestório.

Nesse sentido, o presente trabalho teve como objetivo trabalhar o sistema digestório de uma forma lúdica, tendo o intuito de confeccionar com materiais alternativos o sistema digestório no tamanho mais próximo do real. Logo com a intenção de mostrar aos alunos o formato real desse sistema fisiológico, de forma que eles possam conhecer as principais partes que o compõem, bem como, propiciar uma melhor visualização desse sistema do corpo humano.

2. METODOLOGIA

A atividade realizada em uma turma do 8º ano do ensino fundamental de uma escola pública do município de Uruguaiana, a atividade se caracteriza como uma pesquisa qualitativa, onde segundo Minayo (2010), a pesquisa qualitativa visa à construção da realidade, se preocupando com as ciências sociais em um nível de realidade que não pode ser quantificado, trabalhando com o universo de crenças, valores, significados e outros construtos profundos das relações que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

A atividade foi dividida em dois momentos: primeiramente foi ministrado três aulas sobre o sistema digestório, onde foram abordados assuntos como a função da digestão, os órgãos componentes desse sistema, suas funções e as ações químicas ocorridas durante o processo da digestão. No segundo momento foi realizada uma atividade prática no qual consistiu na confecção do sistema digestório em tamanho próximo do real. Para essa atividade foram utilizados materiais alternativos levados pelos alunos como TNT, lã, botões, garrafas PET e tintas.

Ao término da atividade foi solicitado aos alunos que os mesmos escrevessem um relatório referente ao que foi estudado, com a intenção de se ter um instrumento mais prático para se verificar a compreensão dos educandos quanto a aplicação da atividade lúdica.

3. RESULTADOS e DISCUSSÃO

Como resultado final da aplicação dessa ação pedagógica lúdica, os resultados corroboram na observação de que em uma turma de 18 alunos, 15 escreveram que atividade foi muito prazerosa de se realizar, bem, como os educandos puderam ter um bom entendimento do funcionamento do sistema digestório, tudo isso, através da confecção do mesmo.

Nas três aulas as quais foi desenvolvida a atividade se observou a interação constante dos alunos, isso mostra o quanto a interação e o trabalho em grupo mostrou que o ensino e aprendizagem na disciplina de ciências fluiu de maneira bastante significativa para os educandos e para o professor, caracterizando uma troca de conhecimentos para ambas as partes, tornando uma aula mais prazerosa e atrativa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Logo, podemos perceber que a intervenção lúdica na prática pedagógica docente, é um instrumento pedagógico que alicerça tanto os conhecimentos prévios dos alunos com os científicos aprendidos em aula, aliando assim a interação entre o professor com a turma e a turma com ela mesma. Assim, atividades desse porte podem ser de excelente alternativa para se trabalhar vários sistemas fisiológicos do corpo humano, dinamizando assim o ensino de ciências na educação básica.

5. REFERÊNCIAS

Bernardo RCF, *et al.* A importância dos jogos didáticos como ferramenta pedagógica nas aulas de biologia. In: Anais do III Congresso Nacional de Educação III CONEDU; outubro 2016; Natal. Natal: Universidade Estadual de Pernambuco; 2016. p.1-3.

Costa IF e Mansur OMFC. “Perfil da Biologia”: O desenvolvimento de um jogo e análise de sua aplicação em uma turma do terceiro ano do Ensino Médio. In: Anais do VI Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica; julho 2016; Niterói. Niterói: Universidade Federal Fluminense; 2016.

MINAYO, M.C.S. e GOMES, S.F.D.R. Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. 29ª edição, Petrópolis- Rio de Janeiro. Vozes, 2010.

Pedroso CV. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: Anais do IX Congresso Nacional de Educação e III Encontro sul-brasileiro de Psicopedagogia; outubro 2009; Curitiba. Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná; 2009, p.3183-3185.

SANTOS, A.C.B. A utilização de jogos e brincadeiras como instrumento de motivação de aprendizagem de uma língua estrangeira. 38f. 2007. Monografia (Especialização Pós-graduação “latu sensu” Projeto a vez do Mestre), Universidade Candido Mendes, Rio de Janeiro, 2007.