

JOGOS DIDÁTICOS: UM MATERIAL ALTERNATIVO PARA A APRENDIZAGEM DE PARASITAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Ana Beatriz de Souza Cunha¹

Gerson de Oliveira²

Anderson de Souza Pinto³

Carlos Maximiliano Dutra⁴

Andrea Magale Berro Vernier⁵

Resumo:

O presente resumo apresenta a descrição da aplicação de uma competição lúdica nomeada "Vermes Malditos", que consistiu-se em um jogo de tabuleiro, construído para abordar o tema referente a três espécies de parasitas chamadas *Schistosoma mansoni*, *Taenia solium* e *Taenia saginata*, causadores das doenças esquistossomose, tênia da carne de porco e tênia da carne de vaca, respectivamente. O objetivo principal deste trabalho foi o desenvolvimento de habilidades específicas nos alunos, como a compreensão do corpo humano e saúde, quanto aos parasitas estudados. Esta atividade lúdica foi aplicada para duas turmas, em dias diferentes, por um período de uma hora e meia e o material utilizado foi um tabuleiro confeccionado com cartolina, canetas e lápis de cor, sem contar o dado e peões feitos para marcar a posição dos grupos. As perguntas foram elaboradas previamente e estavam impressas em cartões de folha sulfite. O funcionamento do jogo era: um líder representante de 3 grupos escolhia uma pergunta e levava aos seus colegas. Estando correta a resposta, este lançava o dado para ver a quantidade de casas que o peão se deslocaria. Se estivesse incorreta a resposta, passava-se a vez para o próximo grupo. Concluiu-se que o jogo didático em questão ajudou no aprendizado do tema sem necessidade de procurar o meio tradicional de ensino e incentivou o interesse dos alunos sobre parasitas. Este trabalho teve apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e executado por acadêmicos do curso de Ciências da Natureza, bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).

Palavras-chave: Ensino, Ciências, Didática, Lúdico

**JOGOS DIDÁTICOS: UM MATERIAL ALTERNATIVO PARA A APRENDIZAGEM DE
PARASITAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS**

¹ Aluno de graduação. anabeatrizsouzacunha@gmail.com. Autor principal

² Aluno de graduação. beregondx@gmail.com. Co-autor

³ Aluno de graduação. gleek402@gmail.com. Co-autor

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

⁵ Outro. cienciashb@gmail.com. Co-orientador



JOGOS DIDÁTICOS: UM MATERIAL ALTERNATIVO PARA A APRENDIZAGEM DE PARASITAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS

1. INTRODUÇÃO

Segundo Janet Moyles (2002), jogos educativos com finalidades pedagógicas se mostram importantes, pois estes proporcionam, com suas situações de ensino-aprendizagem, o aumento da construção de conhecimento devido as atividades lúdicas. Isso desenvolve a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora: em conjunto, estas situações promovem maior estimulação, interesse, concentração e motivação, que são importantes no ensino de ciências.

Neste sentido, produzimos e confeccionamos o jogo de nossa autoria, para ser trabalhado com duas turmas de uma escola de ensino fundamental de Uruguaiana/RS, nomeado “Vermes Malditos”. Este consiste em um jogo de tabuleiro para abordar o tema referente a três espécies de parasitas que utilizam a espécie humana como hospedeiro definitivo. Estas são: *Schistosoma mansoni*, *Taenia solium* e *Taenia saginata*, causadores das doenças esquistossomose, tênia da carne de porco e tênia da carne de vaca respectivamente.

As enteroparasitoses são doenças prevalentes em países em desenvolvimento. Diversos estudos realizados em diferentes grupos populacionais, de distintas regiões do Brasil e de outros países, atestam a ocorrência dessas patologias, justificando a importância da abordagem deste tema.

Os objetivos desse jogo foram desenvolver no aluno habilidades para compreender o corpo humano e a saúde, incorporando as dimensões biológicas, afetivas e sociais, relacionando a prevenção de doenças e promoção de saúde. A utilização dos jogos didáticos pode vir a preencher lacunas deixadas no processo de ensino, favorecendo a construção por parte dos estudantes de conhecimentos num trabalho em grupo, a socialização de saberes prévios e sua utilização para a construção de conhecimentos novos e mais elaborados.

2. METODOLOGIA

Utilizou-se como ferramenta para aplicação do jogo o material teórico de apoio do conteúdo, através de slides em retroprojektor. Foi aplicado em duas turmas, atingindo cerca de 70 alunos, com tempo de duração de uma hora e meia.

O material utilizado foi o tabuleiro confeccionado com cartolina, canetas e lápis de cor (Figura 1). Além disso, foi feito um dado e peões para marcar a posição dos grupos no tabuleiro. Perguntas relacionadas ao tema foram elaboradas previamente, exploradas através dos slides. Estas estavam impressas em cartões de folha sulfite e foram guardadas dentro de uma caixa para serem retiradas.

As casas do tabuleiro eram sinalizadas com cores que indicam progresso ou regresso, presente na legenda no próprio tabuleiro (Figura 1). Algumas casas foram sinalizadas com o intuito de dinamizar o jogo, deixando o mesmo mais empolgante. Exemplo de sinalizações: voltar para o início, avançar algumas casas ou até passar uma jogada sem jogar.

No final da atividade (Figura 3), ocorreu uma premiação para todos os alunos que participaram, incluindo os vencedores e perdedores do jogo.



Figura 3. Finalização do jogo

3. RESULTADOS e DISCUSSÃO

Os jogos educativos são atividades lúdicas, as quais possuem objetivos pedagógicos especializados para o desenvolvimento do raciocínio e aprendizado do jovem. Pôde-se observar, através desta prática, que os alunos conseguiram assimilar melhor o conteúdo, interagindo entre si. Jogos educativos são utilizados para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes (Gomes et al, 2001), e conseguiu-se observar este tipo de impacto nos alunos participantes da prática.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação.

[...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência (SILVEIRA, 1998, p.02).

Neste sentido, determinou-se que, pois mais simples que o jogo de tabuleiro fosse, ele trouxe descontração para a classe, mas sem tirar a seriedade do tema da

aula: os alunos conseguiram melhor compreender a matéria, sem precisar recorrer as clássicas maneiras de estudo.

Para Vigotsky (2007), o jogo (ou brinquedo, como este se refere) é um instrumento que possibilita a criança a agir “em uma esfera cognitiva”. Nesta perspectiva, o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, como o de ciências e biologia do ensino fundamental. Durante a exposição do tema, previamente avisados de que iria ser aplicada a atividade lúdica posteriormente, os estudantes estiveram mais concentrados e participativos, fazendo perguntas e anotações.

Outro ponto positivo foi a interação entre os estudantes, propiciada durante a troca de ideias para elaborarem a resposta das perguntas, pois os alunos mais introvertidos participaram e emitiram suas opiniões.

Averiguou-se que a meta para esta proposta didática foi alcançada, pois colaborou para um aprendizado significativo, prazeroso e dinâmico, a qual incentivou o interesse e motivou a aprendizagem entre os estudantes. Segundo Fialho (2007), as atividades lúdicas tornam-se uma técnica facilitadora na elaboração de conceito, para reforçar conteúdos, trabalhar a criatividade e, principalmente, desenvolver espírito de competição de forma saudável.

A premiação também serviu como uma motivação a mais, visto que todos os educandos foram contemplados pelo abono, incentivando assim, maior esforço e determinação para os estudos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluiu-se que a aplicação do jogo didático foi eficaz, pois cooperou para o aprendizado da temática abordada através da atividade prática e da socialização entre os alunos. Adotar esse tipo de práxis foi superior ao modo tradicional pois colaborou para um aprendizado significativo e dinâmico, que incentivou o interesse e motivou a aprendizagem.

Acredita-se que esta abordagem foi desafiadora para os alunos, podendo servir como subsídio para a elaboração de atividades didáticas alternativas que visem o aumento do interesse dos alunos pela disciplina de ciências.

Foi notável a participação dos alunos, o que motivou o subgrupo e a sua supervisora a projetar novas ações nesse sentido, utilizando essa estratégia para desenvolver novos temas.

Este trabalho teve apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e foi executado por acadêmicos do curso de Ciências da Natureza da UNIPAMPA, bolsistas ID do Subprojeto Ciências da Natureza do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).

5. REFERÊNCIAS

FIALHO, N. N. Jogos no ensino de química e biologia. Curitiba: IBPEX, 2007

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, Anais..., Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores/organizadores Michael Cole... (et al.); tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7ª ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2007.