

JOGO DIDÁTICO SOBRE PROTOZOÁRIOS COMO RECURSO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NA EJA

MILENE SOARES DIAS¹; ISABEL DA ROCHA ALDRIGHI²; LEILA MACIAS³;
LUIZ FERNANDO MINELLO⁴

¹Universidade Federal de Pelotas – milenesoaresdiias@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – rocha-bel@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – lfnmacias@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – minellof@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Em todos os níveis de ensino, não há dúvidas sobre a complexidade (devido à característica impalpável do conteúdo), de alguns temas tratados nas aulas de Ciências e/ou Biologia. O estudo dos Protozoários faz parte deste conjunto, exigindo métodos efetivos para que a compreensão possa acontecer.

Criar possibilidade de aprendizagem, sem demandar a participação ativa do educando, consentindo que este permaneça estagnado fingindo absorver a matéria, foge a tudo que se estuda e utiliza, objetivando aprimorar nosso sistema de ensino.

O conceito de aprendizagem significativa, central na perspectiva construtivista, implica, necessariamente, o trabalho simbólico de “significar” a parcela da realidade que se conhece. As aprendizagens que os alunos realizam na escola serão significativas à medida que conseguirem estabelecer relações substantivas e não-arbitrárias entre os conteúdos escolares e os conhecimentos previamente construídos por eles, num processo de articulação de novos significados. Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagens com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta — sempre é possível estabelecer alguma relação entre o que se pretende conhecer e as possibilidades de observação, reflexão e informação que o sujeito já possui (BRASIL, 1997).

Portanto, é dever do professor buscar métodos que propiciem uma aprendizagem mais significativa e contextualizada e simultaneamente, mantenham os alunos atentos e envolvidos durante a elucidação de um conteúdo, que não possui seu objeto de interesse visto materialmente no dia-a-dia.

Jogos didáticos são um excelente recurso auxiliador do ensino e aprendizagem, pois, permitem a associação com situações rotineiras enquanto fixam um conteúdo através da estimulação da competição, inata ao homem.

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (PEDROSO *apud* BRASIL, 1997).

Entretanto, na Educação de Jovens e Adultos (EJA), persiste um receio ao aplicar jogos didáticos, observado durante o desenvolvimento de atividades e diálogo com professores. Sabe-se da abordagem diferenciada que se deve considerar ao trabalhar com este público, pois, os educandos não possuem o perfil dos alunos do Ensino Fundamental e Médio regular.

O público a quem se destina a EJA é bastante variado assim como os motivos que os levam a procurar a escolarização com idade superior à considerada ideal. Em sua maioria são trabalhadores, alguns iniciaram suas atividades laborais muito cedo para poder sobreviver e ajudar no sustento da família; para outros, faltou oportunidade ou possibilidade de frequentar a escola. Há aqueles ainda que, talvez, por imaturidade ou por não entenderem ser importante estudar, não seguiram na escola regular e hoje buscam na educação de jovens e adultos a sua formação. O que é comum a essas pessoas é que todos veem na EJA uma oportunidade de completar seus estudos, de inserir-se ou permanecer no mundo do trabalho, de ser mais valorizado em termos financeiros e assim constituírem-se como sujeitos capazes, transformadores do meio em que vivem (DOMANSKI, 2011).

Deve-se ter cuidado na seleção dos jogos didáticos aplicados a estes alunos, para que inversamente ao objetivo proposto, os mesmos não reajam negativamente e interpretem o recurso como algo infantil e dissociado da sua realidade.

Deste modo, a finalidade deste trabalho foi promover a aprendizagem significativa, facilitar a compreensão e fixação do conteúdo sobre protozoários, a partir do uso de jogo didático.

2. METODOLOGIA

No dia 28 de outubro de 2013, por volta das 19h foi feita uma intervenção pelo grupo disciplinar PIBID - Biologia, na Etapa 08 da EJA (equivalente ao 3º ciclo do Ensino Fundamental), da Escola Estadual de Ensino Médio Areal (Ginásio do Areal), localizada na Avenida Domingos José de Almeida, nº 2.684, no bairro Areal, da cidade de Pelotas (RS).

Antes de dar início ao jogo didático foi feita uma introdução para que a turma fosse familiarizada ao assunto. Desta forma, foi apresentado um vídeo sobre a doença infecciosa Toxoplasmose, causada pelo protozoário *Toxoplasma gondii*, que salientou de forma lúdica os mecanismos de transmissão, sintomas, agente causador, modos de prevenção, entre outros aspectos. A partir disso, com o auxílio do *PowerPoint* foram relatados os índices da doença na cidade de Pelotas e abordada a morfologia do parasita causador, ligando este à morfologia de todos os demais protozoários, incluindo os de vida livre, sua forma vida e classificação.

Em seguida, foram apresentados os principais protozoários de vida livre como, por exemplo, o *Paramecium* sp., através de modelos didáticos e microscopia de luz incidente.

Posteriormente, foi iniciado o Jogo do Bingo (alvo deste trabalho). Foram lidas fichas com histórias hipotéticas apresentando indivíduos com a patologia causada por protozoários, citando, entre outras coisas, os sintomas observados nos doentes. Paralelamente os alunos buscavam correlacionar as informações com dados apresentados em uma tabela previamente distribuída, contendo entre outros dados os sintomas das doenças causadas por protozoários. Como num jogo de bingo, quando um aluno encontrava em sua tabela os sintomas citados sinalizava ao leitor das descrições dos sintomas, marcando a cartela posicionando um pequeno recorte de E.V.A, sobre a mesma (Figura 01). O aluno que primeiro preenchia sua cartela vencia e ganhava um prêmio simbólico, a exemplo do que ocorre no jogo de bingo.

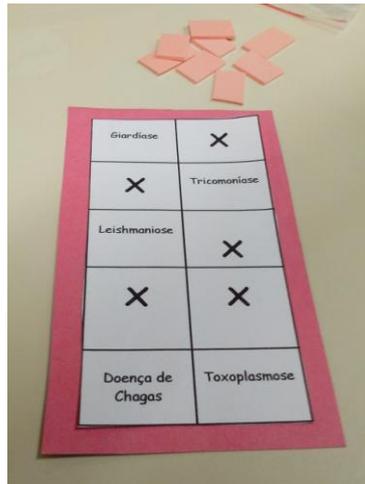


Figura 01. Cartela de doenças e marcadores utilizados no jogo do Bingo.

Após o término do jogo, foi distribuído aos alunos um breve questionário a respeito do conteúdo ministrado e respectiva avaliação da metodologia.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao encerrar a atividade, percebeu-se que os alunos responderam muito bem a intervenção, contudo, apesar de ter sido utilizado o microscópio óptico de luz incidente (algo que muitos nunca haviam tido acesso), observou-se maior interesse pelo jogo didático aplicado.

Isso se deu talvez, pelo fato do Jogo do Bingo estar mais próximo a realidade desses alunos o que aumentou sua confiança. Uma vez que, tratava de doenças, a maioria conhecida pela turma, tornou-se um meio favorável para contextualização e fixação do conteúdo.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio defendem a necessidade de se contextualizar os conteúdos de ensino na realidade vivenciada pelos alunos, a fim de atribuir-lhes sentido e, assim, contribuir para a aprendizagem significativa. Sob algumas abordagens, a contextualização, na pedagogia, é compreendida como a inserção do conhecimento disciplinar em uma realidade plena de vivências, buscando o enraizamento do conhecimento explícito na dimensão do conhecimento tácito. Tal enraizamento seria possível por meio do aproveitamento e da incorporação de relações vivenciadas e valorizadas nas quais os significados se originam, ou seja, na trama de relações em que a realidade é tecida (RAMOS, 2003).

No questionário aplicado, os alunos manifestaram seu apreço pela utilização do jogo mais do que pelos outros recursos. Em um dos relatos uma aluna diz: “Pude entender toda a apresentação, gostei mais do bingo, pois, foi divertido e pude perceber o entendimento de toda a turma”.

4. CONCLUSÕES

O Jogo didático é um instrumento valioso tanto no Ensino Básico Regular quanto na Educação de Jovens e Adultos. Deve-se estar atento para reproduzi-lo de forma compatível a faixa etária e realidade da turma em questão, mas, jamais deixar de utiliza-lo, já que é um recurso que contribui para facilitar a compreensão de conteúdos abstratos, como, por exemplo o tema protozoários, e auxilia na promoção de uma aprendizagem mais significativa.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental, Brasília, 1997. Portal MEC. Acessado em 20 jul. 2014. Online. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>

DOMANSKI, L. **Reflexões Sobre Ensino-Aprendizagem No Proeja**. 2011. Acessado em 20 jul. 2014. Online. Disponível em: <http://jararaca.ufsm.br/websites/l&c/download/Artigos11/leticia.pdf.pdf>

PEDROSO, C. V. **Jogos Didáticos No Ensino De Biologia: Uma Proposta Metodológica Baseada Em Módulo Didático**. EDUCERE, Paraná, 2009. Acessado em 20 jul. 2014. Online. Disponível em: http://www.isad.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408.pdf

RAMOS, M. N. **A Contextualização no Currículo de Ensino Médio: a necessidade da crítica na construção do saber científico**. 2003. Online. Disponível em: <http://www.sbfisica.org.br/ensino/arquivos/contextualizacao>