

A UTILIZAÇÃO DO MODELO “ADEDONHA” COMO RECURSO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM

Maria Jucimara da Silva¹; Luana Micaelly Francisca de Andrade²; Ricardo Pedro da Silva³; Jardiele de Lemos Silva⁴

Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória de Santo Antão^{1,2,3,4}
Juci-93@hotmail.com¹; luanamicaelly@hotmail.com²; ricardo.pedrope@hotmail.com³; jardy1@hotmail.com⁴

Resumo: Atualmente o modelo de ensino nas escolas brasileiras evoluíram de forma positiva, porém ainda na maioria das escolas o ensino tradicional perpetua-se, com o qual a maioria dos estudantes são colocados em segundo plano, e acabam por se tornarem passivos e desestimulados em relação ao ensino. Ainda há poucos estudos em relação a utilização de jogos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem. O presente estudo objetiva-se em apresentar aos estudantes o modelo didático “Adedonha,” este utilizado como ferramenta prático-pedagógica no processo de ensino-aprendizagem. A atividade foi desenvolvida com estudantes do 2º ano do Ensino Médio em uma escola Estadual no Município de Bezerros – PE. Com a aplicação do modelo didático, os alunos se mostraram ativos, interessados, fazendo indagações, mencionando palavras ligada ao tema, tentando envolver no assunto, a fim de conseguir pontuação para a equipe, existindo um espírito de competitividade por parte deles, sendo isso um ponto positivo. Com a atividade foi possível promover a criatividade, pensamento lógico e estimulação do uso do conhecimento prévio dos estudantes.

Palavras-Chaves: Ensino-aprendizagem; Jogo didático; Conhecimento prévio

Introdução

Os parâmetros curriculares nacionais, apresentam destaque ao ensino do corpo humano, focalizando as relações, entre os diferentes aparelhos e sistemas, relacionando o corpo e o ambiente, conferindo integridade ao corpo humano, preservando o equilíbrio das funções do corpo que caracteriza o estado de saúde (BRASIL, 2015). A fisiologia, constitui uma área das ciências naturais, que para muitos estudantes, a disciplina abrange, uma grande quantidade de assuntos, com informações complexas, assim, podendo comprometer a compreensão do sujeito aprendiz (ABRAHAM, et al., 2015; CORTRIGHT, et al., 2015). Atrelado a este fato, as aulas são ministradas usando a abordagem tradicional de ensino, o docente não propõe diversificar suas propostas metodológicas, empobrecendo assim a aula abordada, de modo a esmorecer a perspectiva dos estudantes.

A utilização de recursos didático-pedagógicos, tem a intensão de preencher lacunas deixadas pelo ensino tradicional, com isso, além de expor o conteúdo de uma forma diferenciada, promove a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem (CASTOLDI, 2009). Ademais, estudos relatam que a o ensino auxiliado com a interação multimídia, melhora a compreensão e retenção da informação (RHODES, et al., 2015), também, os jogos podem melhorar a memória de trabalho (DEVEAU, 2015), e aprendizagem (CARDOZO, 2016). De acordo com Tavares (2008), uma aprendizagem significativa não acontece apenas a retenção da estrutura do conhecimento, mas se desenvolve a capacidade de transferir esse conhecimento para a sua possível utilização em um contexto diferente daquele em que ela se concretizou, diferente de quando o aprendiz é exposto a novas informações e decide ter uma aprendizagem mecânica, por absorver esse conteúdo de maneira literal, assim, só conseguirá simplesmente reproduzir esse conteúdo de maneira idêntica a aquela que

Ihe foi apresentada. Freire (2011), diz que nessa formação, é indispensável que o docente possibilite ao aluno um objetivo a ser traçado em busca do conhecimento, assim, os alunos terão qualidades críticas e serão capazes de desenvolver sua criatividade. Portanto, os recursos didáticos são criações pedagógicas desenvolvidas para facilitar o processo de aquisição do conhecimento e envolvem uma diversidade de elementos, utilizados como suporte experimental na organização do processo de ensino e de aprendizagem. Em vista disso, foi realizado o modelo do jogo: “Adedonha”, (termo este popular na região do Nordeste), com o propósito de selecionar temas afins, para elaboração do jogo em sala de aula, utilizando assim de um recurso didático-pedagógico. O presente estudo objetiva-se em apresentar aos estudantes o modelo didático “Adedonha,” este utilizado como ferramenta prático-pedagógica no processo de ensino-aprendizagem, de modo a estimular: Conhecimento prévio, criatividade, cooperação, pensamento lógico e senso crítico dos estudantes.

Metodologia

O presente trabalho contemplou 32 alunos do 2ª ano do Ensino Médio, em uma escola Estadual no município de Bezerros - Pernambuco. Inicialmente se é explicado aos estudantes o modelo do jogo, passo a passo, para se esclarecer possíveis questionamentos, com aquisição de algumas regras. Em sequência as regras, é distribuído aos estudantes os materiais para apoio da atividade (folhas A4, régua e canetas). Em seguida, os estudantes foram divididos em 4 grupos com 8 pessoas e cada grupo se encarregou de desenhar na folha um retângulo e realizar divisões em 4 colunas. O tema proposto para atividade se fundamenta no sistema digestório, dando-se ênfase aos tópicos: Boca ou cavidade oral, estômago, fígado e intestinos (grosso e delgado). Estes propostos previamente antes da realização da aula, para se poder ter avaliação do conhecimento prévio e raciocínio lógico dos estudantes. Posteriormente a realização da atividade, é perguntado aos estudantes, as possíveis dificuldades na elaboração e realização do jogo, e se inicia um pequeno debate com os estudantes, de modo a buscar ferramentas para uma melhor elaboração do jogo.

Regras do Jogo

1. Dividir a turma em equipes de no mínimo 4 alunos cada;
2. Um representante de cada grupo será convocado para selecionar 5 letras do alfabeto por meio da contagem dos dedos apresentados;
3. Se passar da quantidade de letras do alfabeto e ainda tenha dedos para saber a letra final, deverá repetir o alfabeto até acabar a contagem de todos os dedos dos quatro líderes;
4. Em casos de qualquer comportamento inadequado pelos grupos, ocorrerá a eliminação dos integrantes;
5. Cada grupo terá 3 minutos cronometrado para responder cada jogada;
6. Para validar as respostas é preciso que as letras iniciais escolhidas envolvam os temas: anatômico, fisiológico ou patológico presentes em cada região dos tópicos selecionados;
7. A avaliação será feita pelos grupos opostos no decorrer da aula expositiva pela professora. Logo, a sequência da avaliação deverá proceder da seguinte forma: 1-2; 2-3; 3-4 e 4-1;

8. Caso não seja lembrado alguma palavra, colocar um zero no espaço;
9. Se ocorrer acertos pontuar com 10 pontos e se houver empate será somado 5 pontos.

Resultados e Discussão

Os dados qualitativos foram oriundos das respostas dos alunos no jogo, de forma que, foi analisado a quantidade de palavras envolvendo os temas, as letras selecionadas foram F, L, E, M e C. No grupo 1: 40% das respostas estavam relacionadas a anatomia, 40% com fisiologia, 10% para patologia e 10% sem aquisição de respostas. O grupo 2: obteve 20% para anatomia, 30% Fisiologia, 15% Patologia e 35% não obteve resposta. No grupo 3: Anatomia apresentou 24%, Fisiologia 43%, Patologia 14% e 19% sem respostas e no grupo 4: Anatomia constou 10%, Fisiologia 20%, Patologia 15% e ausência de respostas 55%. Observa-se nas equipes 2, 3 e 4 que os conhecimentos fisiológicos obtiveram mais respostas em relação aos termos anatômicos e patológicos. No grupo 1 a quantidade de palavras envolvendo Fisiologia empata com as de Anatomia, mas percebe-se também que nos grupos 2 e 4, a ausência de respostas ficam em primeiro lugar. Diante da apresentação desses dados, é relevante frisar que, durante a exposição da aula e revelação das respostas, os estudantes expressaram que a dinâmica do jogo foi divertida e satisfatória, porém ressaltaram dificuldades nas letras L, E e M, para se identificar uma resposta.

Considerando as quantidades de duas a três respostas, as palavras mais citadas foram boca ou cavidade oral, por exemplo, falar, língua, engolir, carie e mastigar; Estômago: fundo e enzima; Fígado: lóbulos, cirrose e câncer; Intestinos: excreção.

Um dos pontos importantes do modelo é o custo-benefício e fácil montagem, explicação e execução, assim, favorecendo ser desenvolvido em qualquer escola. Outros estudos corroboram com o nosso modelo didático, no qual, observaram que o uso de métodos ativos, melhoram a aprendizagem (CARDOZO, et al., 2016, MONTREZOR, 2016, BASU ROY and MCMAHON, 2012).

Além disso, foi percebido a diferença entre o momento da aula teórica e da aplicação do jogo didático. No jogo os alunos se mostraram ativos, interessados fazendo indagações, mencionando palavras ligada ao tema, tentando envolver no assunto, a fim de conseguir pontuação para a equipe, existindo um espírito de competitividade por parte deles, sendo isso um ponto positivo, visto que há esforço mostrado pelas equipes em querer aprender o conteúdo abordado. Segundo Kool (2010) a aprendizagem só é possível através da mediação de outro indivíduo, na sala de aula essa mediação pode ocorrer através do professor ou através dos colegas de classe.

Em suma, a sequência didática executada foi relevante para que os alunos despertassem as curiosidades e os questionamentos, interações e o respeito do trabalho em equipe.

Conclusões

Concluimos que o instrumento didático utilizado teve eficácia para o ensino prático em sala de aula, contribuindo para um diferencial na educação, apresentando uma colaboração bastante significativa na fixação do conteúdo. Com a atividade foi possível promover a

criatividade, pensamento lógico e estimulação do uso do conhecimento prévio dos estudantes. Mesmo apresentando dificuldades, em resposta a algumas letras compostas no modelo, os estudantes classificaram o jogo como satisfatório e divertido.

Referências

ABRAHAM, R. et al. **“Heart Shots”**: A classroom activity to instigate active learning. *Adv. Physiol. Educ.* v, 39, n. 3, p. 189–191, 2015.

BASU, R.; MCMAHON, G. **Video-based cases disrupt deep critical thinking in problem-based learning.** *Med. Educ.* v. 46, n. 4, p. 426-435, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: ciências naturais.** Brasília, 2015.

CARDOZO, L. et al. **Effect of a puzzle on the process of students’ learning about cardiac physiology.** *Adv. Physiol. Educ.* v. 40, p. 425–431, 2016.

CASTOLDI, R.; POLINARSKI, C. A. **Utilização de Recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem.** In: I Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia, p. 684-692, 2009.

CORTRIGHT, R. et al. **Intellectual development is positively related to intrinsic motivation and course grades for female but not male students.** *Adv. Physiol. Educ.* v. 39, n. 3, p. 181–186, 2015.

DEVEAU, J. et al. **How to build better memory training games.** *Frontiers in Systems Neuroscience*, v. 8, p. 1-7, 2015.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

KOLL, M. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico.** São Paulo: Scipione, 2010.

MONTREZOR, L. **Performance in physiology evaluation: possible improvement by active learning strategies.** *Adv. Physiol. Educ.* v. 40 n. 4, p. 454-457, 2016.

RHODES, A. et al. **A constructivist approach to e-text design for use in undergraduate physiology courses.** *Adv. Physiol. Educ.* v. 39, n. 3, p. 172–180, 2015.

TAVARES, R. **Aprendizagem significativa e o ensino de ciências.** *Ciências & Cognição*, vol. 13, p. 94-100, 2008.