

ESTRATEGIA DIDÁTICA USANDO JOGO DE TRILHA NO ENSINO DE BIOLOGIA COM A INCLUSÃO DAS RELIGIÕES DE MATRIZES AFRICANAS NA SALA DE AULA.

Joellyton do Rozário Costa; Mariana Silva Lustosa; Laís da Silva Barros; Amanda Ricelli de Almeida Nunes Gomes; Dra. Márcia Adelino da Silva Dias.

Universidade Estadual da Paraíba

jozynhocosta@hotmail.com

O candomblé é uma religião que se constituiu no Brasil no século XIX, tendo sido um dos responsáveis pela preservação do patrimônio cultural dos africanos escravizados (PRANDI, 1995). Os elementos da religião chegaram com o tráfico de escravos, tanto externo quanto interno – o que favoreceu a fusão de várias crenças africanas no Brasil, principalmente por conta da diversidade cultural dos africanos trazidos. As poucas informações disponíveis sobre as primeiras manifestações das religiões de matriz africana no Brasil referem-se aos serviços de cura oferecidos por africanos e seus descendentes (COSSARD, 2006).

Os negros se organizavam em torno dos chamados candomblés rurais, espaços de culto que ofereciam consultas a pessoas doentes, inclusive aos senhores de engenho, que sofriam com a carência de médicos formados (MONTERO, 1985). O candomblé é uma religião com um vasto potencial simbólico, com estreita ligação com o universo sagrado da música, da dança e outras técnicas corporais, além de guardar segredos do uso de plantas e ervas medicinais. Assim como ocorre em outras religiões, significados acerca da doença, da morte e de outros infortúnios, bem como um conjunto de hábitos e práticas ligadas ao corpo e à saúde são produzidos ou difundidos através de seus preceitos e rituais. As folhas formam uma grande força na farmacopeia africana.

Os orixás são divindades identificadas com elementos da natureza (o mar, a água dos rios, o trovão, o arco-íris, o fogo, as tempestades, as folhas etc.). Para cada orixá, Deus (Olorum) o pai de todos os orixás, deu um pedaço da terra e um domínio das forças da natureza (PRANDI, 1995). E é sobre esse domínio natural e sua força que a aula foi elaborada para os alunos.

É importante que se difunda, e que se quebrem esses paradigmas das religiões afro-descendentes, pela importância de sua origem e pela força da construção da religião cristã predominante no Brasil e que tem forte influência das religiões africanas. O candomblé com seus



mitos, seus rituais, símbolos e sua linguagem sagrada viajou nessa diáspora e foi recriado em terras brasileiras. Sua tradição é mantida e, ao mesmo tempo, ressignificada no cotidiano dos terreiros. A oralidade não é apenas a fala do povo de santo, é antes, sua estrutura, sua constituição.

O conhecimento que os negros têm das virtudes benéficas e nociva das plantas é indiscutível. No entanto, nem todos os praticantes das religiões afro-brasileiras sabem os verdadeiros e ocultos significados e utilidades dos materiais que usam em seus rituais e oferendas. A grande maioria usa-os porque é tradição usá-los, e frente ao grande preconceito que ainda existe na difusão dessa religião que forma nossa base religiosa aqui no Brasil, foi criada em 2003 a Lei 10.639, que obriga o ensino os estabelecimentos de ensino fundamental e médio, oficiais e particulares, o ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira.

Tendo como base essa Lei e a necessidade que se tem em combater o preconceito arraigado por muito tempo, esse trabalho teve como objetivo difundir na sala de aula a designação de cada divindade africana (orixás) e suas respectivas formas de manifestação, como também a vasta cultura das folhas e ervas utilizadas em seus rituais e que tanto fornece material para a nossa farmacopeia atual. O processo foi considerado como objeto construtor do conhecimento de biologia numa visão construtiva, apoiada nas ideias de Piaget. A investigação delineou-se qualitativa, utilizando como instrumento de coleta de dados a observação e obtenção de fotos em que houve o desenvolvimento da atividade e do material produzido, analisando a interação entre sujeito e objeto.

Piaget (1980) aponta quatro conjuntos de fatores responsáveis pela ocorrência do processo de construção cognitiva, cada um deles condição necessária e nenhum deles por si só condição suficiente. São eles: a) o crescimento orgânico, especialmente o processo de maturação neurológica; b) o exercício e a experiência com o objeto; c) as transmissões e as interações sociais; d) e o processo de equilíbrio. As alterações de ritmo do desenvolvimento, de indivíduo para indivíduo e de grupo para grupo, provêm da forma de atuação desses fatores, cujos efeitos se integram, combinam-se, conforme a hipótese da interação.

Segundo essa ótica, vemos que a obra de Piaget não é considerada como um método pedagógico, nem tampouco como uma teoria de aprendizagem, mas apresenta aspectos que podem nortear uma prática pedagógica na busca da aprendizagem pela experiência do sujeito e do objeto, num processo de transmissão e maturação de concepções científicas, contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem em ciência. Coerentes com esta tendência, na busca contínua de melhoria no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de biologia no ensino médio, propusemos a alunos de uma escola pública, a construção desse jogo didático sobre conhecimentos relativos aos orixás e

seus conhecimentos sobre as folhas e ervas que utilizamos em nossa farmacopeia atual. Com essa proposta buscamos oportunizar uma atividade lúdica que propiciasse a construção de conhecimentos. Destacamos que o foco não foi o estudo da atividade de jogar um jogo didático, mas de elaboração de um jogo didático.

A metodologia e sua ferramenta didática proposta por esse trabalho foi uma junção de diversos termos referente à cultura dos orixás tendo como base um terreiro de candomblé da cidade de Campina Grande/PB: forma de atuação na natureza, sua força vital e a erva a esse orixá relacionado. Como precedente foi dado três (03) aulas teóricas antes da execução do jogo, que levava como temas as plantas e como cada uma chegou a Brasil através dos negros africanos.

A escola a que foi submetida o jogo fica na Zona Rural do Município de Pocinhos, situado na região metropolitana de Campina Grande. A Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Antônio Galdino Filho, possui 7 salas de aula, 597 alunos, 28 professores, e 18 funcionários. O jogo foi aplicado na turma do 2º ano do Ensino Médio na turma da tarde.

O jogo é composto por 01 tabuleiro, 01 dado, 24 cartas perguntas, 12 cartas curiosidades, 10 cartas dicas, 04 placas com o elemento vital de cada orixá. O tabuleiro compõe uma trilha que possui 24 casas, cada uma com a figura de um determinado orixá. Cada vez que um representante dos 2 grupos formados pelos alunos, joga um dado, eles vão avançando a cada resposta certa respondida de acordo com as cartas que forem sorteadas em uma caixa com essa determinada função.

A dinâmica do jogo é fazer com que os alunos acertem as perguntas feitas, ou realizar os desafios propostos e avançar na trilha, as perguntas são referentes às plantas estudadas na sala de aula e sobre a natureza dos orixás. A cada acerto o jogador avança no jogo, a cada erro ele permanece parado e a pergunta é feita para aluno representante do outro grupo. Vence o jogo o primeiro participante que conseguir chegar ao final da trilha. O importante é que os jogadores obtenham conhecimento dos conteúdos abordado e tomem consciência.

Figura: participação lúdica dos alunos



Fonte: Autores, 2016.



O que foi observado e que teve como ponto chave é que foi enfatizado que os alunos não se limitassem a uma aplicação direta do conhecimento obtido na sala de aula, mas que com a quebra desse paradigma que é o preconceito, eles fossem levados aos saberes que eles já tinham sobre esse tema, de já ouvirem falar, ou vivenciado em seu cotidiano, relacionando a outros conhecimentos. Ao buscarem essa vivencia mais estreita com as religiões de matrizes africanas, foi explanado que realmente temos a ciência da ramificação africana e nada é como o preconceito é ditado nas ruas e que é passado pela opressão sofrida ao longo dos anos para com essas religiões.

Consideramos que o desafio da “situação-problema” (NUÑEZ; MARUJO; MARUJO; DIAS, 2004), que era elaborar um jogo didático sobre as religiões de matrizes africanas, revestiu-se de características lúdicas, sem um estímulo para a busca do conhecimento e a quebra do preconceito.

Se o jogo, a atividade lúdica ou o brinquedo busca dentro de sala de aula um ambiente de prazer, de livre exploração, de incerteza de resultados, deve ser considerado jogo. Por outro lado, se estes mesmos atos ou materiais buscam o desenvolvimento de habilidades e não realiza sua função lúdica, passa a ser material pedagógico. Considerando-se essas afirmações, pode-se entender a dificuldade e se utilizar jogos na escola e a grande duvida gerada entre os estudiosos.” (SOARES, 2008:4).

O jogo foi utilizado como ferramenta auxiliadora no processo de aprendizagem, visando que essas atividades quando trabalhadas em grupos promove uma interação entre os alunos, a diversão proporcionada pelos jogos atua como intermediadora na construção do conhecimento, sendo necessário que o aluno já tenha em mente alguns conceitos e conhecimento sobre os assuntos abordados no jogo didático para que eles tenham bom desempenho na hora do jogo, incentivando-os ao estudo dos conteúdos ao mesmo tempo em que proporcionam a fixação deles.

Porém, o educador deve ter objetivos claros, domínio dos conteúdos formação competente ao trabalhar com esses recursos.

Quanto à aplicabilidade, o jogo foi viável para uso em sala de aula, pois não foi tudo como complexo e exige somente um ótimo domínio pelo professor sobre o tema e as regras do jogo, sua construção é fácil e somente demanda tempo para a produção. Tendo em vista essas prerrogativas, o professor necessita programar estratégias de ensino, como materiais didáticos, instrumentos potencialmente significativos que possibilitem aos alunos motivar o seu espírito questionador,

despertar a curiosidade, proporcionar maior assimilação dos conteúdos e capacitá-los como indivíduo verdadeiramente atuante na sociedade.

Referências:

- COSSARD, G. O. *Awó: o Mistério dos Orixás*. Rio de Janeiro: Pallas, 2006;
- Diário Oficial da União – **Lei 10.639 de 9 de Janeiro de 2003**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/110.639.htm. Acesso em: 15/08/2016.
- MONTERO, P. *Da doença à desordem: a magia na umbanda*. Rio de Janeiro: Graal, 1985;]
- NUNÉZ, I.B.; MARUJO, M.P.; MARUJO, L.F.L.; DIAS, M.A.S. O Uso de situações-problema no ensino de ciências, **In: Fundamentos de Ensino-Aprendizagem das Ciências Naturais e da Matemática: O novo ensino médio** – Porto Alegre: Sulina, p 145-171, 2004;
- PRANDI, R. **Deuses africanos no Brasil contemporâneo: introdução sociológica ao candomblé de hoje**. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, n. 3, p. 10-30, 1995;
- PIAGET: **Uma Análise do Processo de Ensino-Aprendizagem em Ciências**. *Rev. Bras. Est. Pedagógicas*, 1980 (194), 5-18;
- SOARES, M.H.F.B. (2008). **Jogos e atividades lúdicas no ensino de química: teoria, métodos e aplicações**. Em: *Anais XIV Encontro Nacional de Ensino de Química*, retirado em 15/09/2016, no World Wide Web: WWW.quimica.ufpr.br/eduquim/eneq2008/resumos/R0309-1.pdf.

