

JOGO DIDÁTICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE TEMAS SOBRE IST's: UM ESTUDO DE CASO EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE CABEDELO, PARAÍBA

Aluylken Teixeira de Cássia¹
Ana Vitória Dantas Fernandes da Silva²
Diego Morais de Araújo³
Millani Mendonça dos Santos⁴

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo a aplicação de um jogo didático, como ferramenta pedagógica para abordar o conteúdo sobre IST's (Infecções Sexualmente Transmissíveis) em uma turma do 8º ano de uma escola pública de Cabedelo-PB. Os instrumentos metodológicos práticos basearam-se na aplicação de um jogo didático, realizado com 17 alunos de uma turma do 8º ano de uma escola pública de Cabedelo - PB. A pesquisa baseia-se na aplicação de um jogo didático sobre o conteúdo das IST's, com objetivo de utilizar como material de auxílio para desenvolver o tema. Em termos conclusivos, o uso de jogos didáticos para o ensino de Ciências contribui relativamente para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, além de ser um importante material de ensino capaz de auxiliar os professores na abordagem dos conteúdos.

Palavras-chave: Modelo didático; Ensino Fundamental; Jogos educativos; Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A esfera escolar tem o intuito de assegurar aos alunos o conhecimento e promover um senso crítico, colocando ao seu convívio primário, ideias e valores importantes dentro do âmbito social e subsequentemente do universo intelectual. Portanto, entendendo que é um dever da escola adicionar o conhecimento aos educandos, temos os professores de Biologia, que indiscutivelmente, têm papel fundamental no desenvolvimento em assuntos relacionados que levam o pensamento instrutivo a respeito das mais variadas ideias do conceito científico e humano.

¹ Graduanda do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, no Instituto Federal da Paraíba – *campus* Cabedelo, aluylken.teixeira@academico.ifpb.edu.br;

² Graduanda do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, no Instituto Federal da Paraíba – *campus* Cabedelo, vitoria.dantas@academico.ifpb.edu.br;

³ Graduando do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, no Instituto Federal da Paraíba – *campus* Cabedelo, vitoria.dantas@academico.ifpb.edu.br;

⁴ Graduanda do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, no Instituto Federal da Paraíba – *campus* Cabedelo, millani.mendonca@academico.ifpb.edu.br;

Indubitavelmente, o processo de aprendizagem requer caminhos que o tornem mais viáveis e facilitadores. Mesquita *et al.* (2019) afirma que, quando os conteúdos não são contextualizados adequadamente, eles se tornam distantes, assépticos e difíceis, não despertando o interesse e a motivação dos alunos. Diante disso, faz-se inquestionável a utilização de metodologias no ensino da Biologia que ajudem e viabilizem este caminho, no quais os educadores utilizem de ferramentas pedagógicas capazes de contribuir para a construção do conhecimento e aprendizagens dos estudantes.

Entretanto, torna-se importante a necessidade do uso de recursos pedagógicos que auxiliem os professores de Ciências na abordagem de novos conteúdos, uma vez que muitos docentes têm dificuldades de introduzi-los e, os jogos podem ser um instrumento capaz de auxiliar no processo pedagógico de aprendizagem dos alunos.

Contudo, os jogos didáticos podem oferecer o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo, criativo e habilidades dos alunos, além de auxiliar o professor, ampliar seu conhecimento sobre técnicas ativas de ensino, e melhorar o processo de ensino e aprendizagem, melhorar suas capacidades, para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, os apresentando diferentes formas divertidas de aprender o conteúdo através do lúdico, para melhor aproveitamento dos conhecimentos que recebem, e além de serem recursos capazes de auxiliar os docentes na sala de aula (BRASIL, 2002).

Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo a aplicação de um jogo didático, como ferramenta pedagógica para abordar o conteúdo sobre IST's (Infecções Sexualmente Transmissíveis) em uma turma do 8º ano de uma escola pública de Cabedelo-PB.

METODOLOGIA

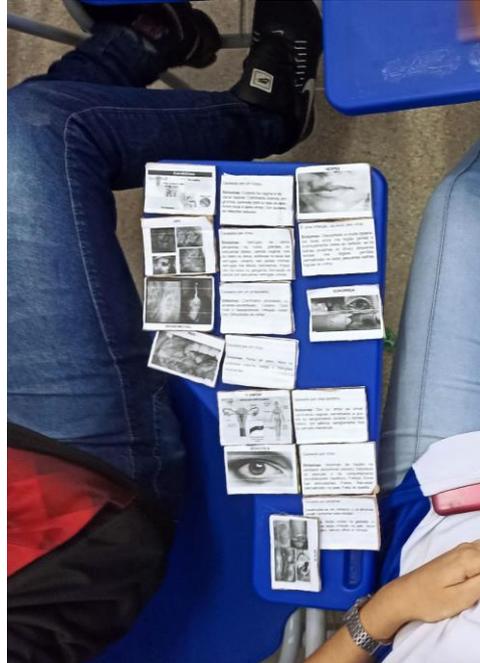
O presente estudo foi a aplicação de um jogo didático, realizado com 17 alunos de uma turma do 8º ano de uma escola pública de Cabedelo - PB. A pesquisa baseia-se na aplicação de um jogo didático sobre o conteúdo das IST's, com objetivo de utilizar como material de auxílio para desenvolver o tema.

Inicialmente, foi feita uma breve introdução sobre o conteúdo, para que fosse observado o conhecimento prévio dos alunos sobre o tema, a fim de ter uma base para um diálogo. Após uma breve discussão sobre as IST's, o jogo didático foi explicado, onde iam relacionar a figura com os sintomas, onde seria feita uma breve visualização e depois eles iam

virar as cartas e assim, eles iam virar a carta que descrevia o nome da doença e depois puxar a carta com o conceito da doença descrita.

Depois da explicação, a turma foi dividida em 4 grupos, sendo: 3 grupos de 4 alunos e apenas 1 contendo 3.

Figura 1. cartas com as imagens e conceitos utilizados no jogo.



Fonte: autores, 2022.

Em seguida, foram distribuídas cartas que foram elaboradas pelos autores utilizando materiais de baixo custo, como: papelão, EVA, cola, tesoura para cortar o material com as imagens e conceitos das infecções, utilizadas no jogo. Foram entregues os jogos, no quais os alunos o organizavam em suas mesas, inicialmente fazendo uma pré-visualização e em seguida, dando início ao jogo, relacionando as imagens de IST 's aos seus derivados sintomas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos didáticos têm finalidades pedagógicas importantes, uma vez que propõem situações que permitem que os alunos aprendam, além de aumentarem a construção do conhecimento, através de atividades lúdicas e prazerosas, trabalhando a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora nos estudantes (FIALHO, 2008).

Ademais, os jogos educativos são utilizados pelos professores para desenvolver a capacidade cognitiva dos alunos, para que possam compreender o conteúdo de maneira simples e descontraída. Todavia, os jogos didáticos podem ser utilizados para facilitar os conteúdos ou com o objetivo de relacionar o tema trabalhado em sala de aula com algo mais

“palpável” e atrativo aos discentes e, com finalidades de atingir objetivos (ROCHA *et al.*, 2018).

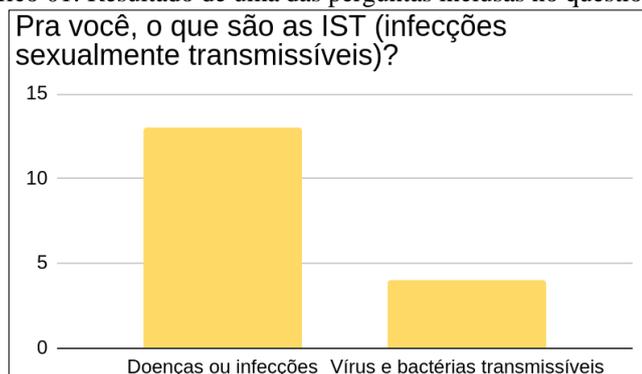
Os autores ainda descrevem os jogos didáticos como ferramentas fundamentais para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, uma vez que a atual educação brasileira vem deixando com que os estudantes cheguem ao ensino médio com muitas dificuldades visíveis em desenvolver atividades simples.

O uso de ferramentas, como os jogos, tem como função, na maioria das vezes, preencher aquelas lacunas deixadas pelos professores como resultado de uma educação engessada que presenciamos hoje em dia. A aplicação de um jogo didático é extremamente positiva na medida em que estimula a construção coletiva de conhecimentos em trabalhos em grupo, favorece a socialização com os colegas, além de contribuir para a construção de conhecimentos novos e mais elaborados (ROCHA e RODRIGUES, 2018, p. 02).

Diante disso, pode-se observar que esse método de ensino pode contribuir bastante para o desenvolvimento dos alunos, visto que faz com que prestem mais atenção na aula já que será aplicado uma nova metodologia que muitas das vezes eles nunca tiveram, além de estarem aprendendo o tema abordado, também estarão se divertindo jogando. Além disso, o atual ensino se restringe ao uso do livro didático, material que ajuda muito o professor, mas que não consegue trazer um ensino significativo.

Durante a prática do jogo que foi aplicado em sala de aula, foi decorrido todo o assunto brevemente introduzido, colocando diante deles os possíveis microrganismos transmissíveis, como: vírus, bactérias, protozoários e fungos, que estão relacionados com cada infecção sexual. Outrossim, também foi descrito todos os sintomas que corroboram demonstrando a infecção que incide sobre as pessoas infectadas, que posteriormente seriam demonstrados através do jogo pedagógico.

Gráfico 01: Resultado de uma das perguntas inclusas no questionário.



Fonte: Os autores (2022).

Diante disso, o jogo aplicado foi avaliado através de um questionário com quatro questões simples sobre o tema da aula. Na primeira questão, quando foi perguntado para os alunos o que são IST,s, a maioria respondeu que são doenças ou infecções, como mostra o gráfico 1, demonstrando em sua maioria que entenderam o conceito minimamente básico sobre o assunto.

Após a identificação dos alunos e compreensão do jogo aplicado em sala, foi possível observar a variedades de IST's ditas pelos alunos após a aplicação do jogo. Sendo o HIV, e HPV, os mais citados por eles.

Além disso, podemos analisar o conjunto de respostas que foram respondidas durante o questionário, visto que, eles já tinham um conhecimento prévio sobre o assunto. Diante disso, a terceira questão aborda o saber deles em relação as possíveis causas que as IST's acarretam a saúde humana.

É de conhecimento popular que os métodos de prevenção contra as IST's, costumam girar entorno dos preservativos sexuais, porém, após a intervenção didática, os alunos conseguiram responder, citando a vacinação também como forma de prevenção.

O jogo didático aplicado em aula, proporcionou um olhar amplo e crítico, em relação ao tema trabalhado, uma vez que esta metodologia desenvolve habilidades pessoais e coletivas. Segundo Barros *et al.*, (2019), os jogos didáticos são importantes ferramentas na aprendizagem e desenvolvimento cognitivo dos alunos, visto que podem atuar no processo de apropriação do conhecimento, além de trabalhar diferentes pontos do saber dos discentes, tais como o desenvolvimento de competências, o desenvolvimento espontâneo e criativo, além de estimular capacidades de comunicação e expressão, no âmbito das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe. Logo, os jogos educativos podem auxiliar e trabalhar diferentes tipos de conteúdo e irá permitir a diversão e aprendizagem dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos didáticos para o ensino de Ciências contribui relativamente para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, além de ser um importante material de ensino



capaz de auxiliar os professores na abordagem dos conteúdos, uma vez que muitos ainda apresentam dificuldades em introduzir suas aulas. Além disso, vale ressaltar a coletividade que é exercida pelos alunos durante a realização do jogo, melhorando a relação interpessoal em sala, promovendo um ambiente harmônico para a absorção do conhecimento.

Os jogos didáticos que foram desenvolvidos como ferramenta de conhecimento no assunto IST 's, desempenharam um importante papel, auxiliando os alunos do 8º ano com o conteúdo, e realçando a importância do assunto, visto que os jogos lúdicos, podem contribuir para melhor compreensão do conteúdo, além de serem elaborados com a utilização de materiais de baixo custo, fazendo o reaproveitamento de restos descartáveis como finalidade de objeto estudantil.

REFERÊNCIAS

BARROS, M. G. F. B. *et al.* Uso de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem. **Educação pública**. v. 19, n. 23, p. 1-5, 2019.

BRASIL. Orientações Curriculares Para o Ensino Médio. Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. v. 02. Ministério da Educação, **Diário Oficial da União**, Brasília, 2002. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_02_internet.pdf. Acesso em: 10 jun. 2022.

FIALHO, N. **Os Jogos Pedagógicos Como Ferramentas de Ensino**, 2008. Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf. Acesso em: 10 jun. 2022.

PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no ensino de Biologia: Uma proposta metodológica baseada em módulo didático. *In: IX Congresso Nacional De Educação - Educere III Encontro Sul Brasileiro De Psicopedagogia*. 2009, Paraná. PUCPR, 2009.

ROCHA, D. F.; RODRIGUES, M. S. Jogo didático como facilitador para o ensino de Biologia no ensino médio. **Revista Cippus** - Unilasalle Canoas/RS, v. 8 n. 2, p. 2238- 9032, 2018.