

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DOS SISTEMAS DO CORPO HUMANO NO ENSINO FUNDAMENTAL DE UMA ESCOLA PÚBLICA

Stephany Diniz Silva Mineiro¹
Camila Cavalcante Albuquerque²
Sabrina Mendes Dias³
Wanessa Porto Tito Gambarra⁴
Márcia Adelino da Silva Dias⁵

INTRODUÇÃO

No atual contexto da educação básica, com as mudanças e inovações, onde o tradicional está sendo ultrapassado, abrindo espaço para novas metodologias, se tem vários desafios a serem enfrentados por professores e alunos no ensino-aprendizagem, um desses desafios é a implementação da tecnologia a educação, o qual, na atual BNCC está permeando todo o documento, desde as competências gerais até o desenvolvimento das habilidades específicas, especialmente nos anos finais do fundamental (ANDREAZZI, 2018).

É importante que a instituição escolar preserve seu compromisso de estimular a reflexão e a análise aprofundada e contribua para o desenvolvimento, no estudante, de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Contudo, também é imprescindível que a escola compreenda e incorpore mais as novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação [...] (BNCC, 2018 apud ANDREAZZI, 2018).

A BNCC (2018) tem ainda o entendimento do adolescente como um sujeito em desenvolvimento, que possui singularidades e formações identitárias e culturais próprias, no qual se deve mudar as práticas escolares para a inserção social. Por isso se faz necessário à

¹ Graduanda do Curso de Biologia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB. Residente de Ciência pela CAPES, stephanydiniz@hotmail.com;

² Graduanda do Curso de Biologia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB. Residente de Ciência pela CAPES, cavalcante.camila@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Biologia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB. Residente de Ciência pela CAPES, b.sabrinamendes@gmail.com;

⁴ Professora Doutora pela Universidade Federal de São Carlos - UFSCAR. Preceptora Residência Pedagógica/ Ciências pela CAPES, nessynhaporto@gmail.com;

⁵ Professora Doutora de Ciências Biológicas pela UFRN. Coordenadora Residência Pedagógica/Biologia. Universidade Estadual da Paraíba - UEPB Campus I, adelinomarcia@yahoo.com.br.

continua formação do professor, superando o senso comum pedagógico, tendo um domínio de teorias científicas e de suas vinculações com a tecnologia, para o auxílio na construção do conhecimento do aluno, na perspectiva de formar cidadão críticos (DELIZOICOV, 2009, apud PEDAGOGIA e CIENCIA, 2010).

Estes desafios são enfrentados tanto por professores quanto por alunos, como por exemplo a infraestrutura das escolas, onde faltam carteiras, merenda, se tem a precariedade dos laboratórios (se tiver um disponível na escola), orçamentário, entre vários outros (TORRES, 2016). Um outro desafio são as metodologias utilizadas em sala de aula, com todas essas mudanças ocorrendo, faz-se importante ampliar a didática que são utilizadas para o ensino, buscando motivar o aluno ao estudo, pois os recursos didáticos são elementos mediadores que facilitam os processos interacionais (aluno-aluno e aluno-professor) e o conhecimento (CANDIDO et al., 2012, apud MIRANDA, 2016).

Dito isto, Niles e Socha (2014) informam que o lúdico veio para conquistar um espaço na educação, fazendo com que didática como as brincadeiras, a essência da infância, sejam utilizadas como recurso didático pedagógico, permitindo a produção de conhecimento, além do mais, no brinca estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos, com isso produzindo conhecimento, pois percebe-se:

[...] que a brincadeira oferece as crianças uma ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e tomada de consciência, pois, brincando a criança aprende a decidir, ter opiniões próprias, descobre seu papel e seus limites, expressa suas necessidades de explorar o mundo, a partir do domínio das habilidades de comunicação, nas mais variadas formas, facilitando a auto expressão. (NILES e SOCHA, 2014).

No ensino de ciências, nos anos finais do fundamental, não seria diferente, para garantir uma aula dinamizada, prendendo a atenção dos alunos, pois além das dificuldades enfrentadas para o ensino, a disciplina de tem a dificuldade da velocidade com a qual o conhecimento científico é gerado, assim como o desenvolvimento da tecnologia, estamos lidando com uma geração dinâmica e curiosa (FONSECA, 2016), e para que continuem assim, a didática com jogo é uma importante ferramenta, que pode auxiliar no processo ensino-aprendizagem em sala de aula e nas áreas do conhecimento (MARTINEZ, FUJIHARA, MARTIS, 2008, apud CARVALHO, 2013).

Desta reflexão sobre os desafios que são enfrentados na educação e da defasagem com relação ao ensino de ciências nas escolas de ensino fundamental, surgiu a ideia de colocar em prática o projeto, com foco no ensino dos sistemas do corpo humano, utilizando de jogos como didática lúdica para instigar a busca por conhecimento, também contribuirá para a formação de pensamentos críticos, a partir da produção de jogos didáticos/educacionais juntamente com os alunos, garantindo a participação de todos na confecção do próprio método de ensino, assim como verificar a significância desse auxílio lúdico para a aprendizagem destes.

O presente projeto dar-se por meio do programa de Residência pedagógica, fundado pela CAPES, o qual foi implantado no ano de 2018, com o objetivo de aperfeiçoar a formação dos discentes nos cursos de licenciatura, em conjunto com escolas públicas, onde estes licenciados são inseridos, a este vinculada, fazendo-se a articulação entre teoria e prática, bem como desenvolvendo estes projetos perpendiculares.

METODOLOGIA

O projeto está sendo avaliado de forma qualitativa, proporcionando uma maneira de verificar os resultados a partir de um texto, uma análise contínua. Desenvolvida na Escola Estadual de Ensino Fundamental Poetisa Vicentina F. Vital do Rêgo que está situada no bairro do Jeremias, na cidade de Campina Grande – PB. Trabalhando com a turma de 8º ano, que possui 35 alunos, analisando a desenvoltura dos alunos para com o assunto dos sistemas do corpo humano, na realização de jogos educativos.

O trabalho está dividido em etapas, que irão melhorar a forma com que os objetivos poderão ser alcançados e analisados. As etapas serão as seguintes:

Na primeira etapa foi executado uma sondagem para conhecer o público alvo (os alunos), reconhecendo seus perfis e também analisar o quão eles conhecem sobre o assunto de sistemas do corpo humano, aplicando um questionário sócio econômico e outro específico do conteúdo a ser abordado, com questões alternadas entre discursivas e de múltipla escolha, formando assim o pré-teste.

A segunda etapa consistirá na exposição do conteúdo e de uma explicação sobre como será realizado o trabalho, por meio de uma aula expositiva e dialogada, sobre o sistema digestório, respiratório, circulatório, excretor, nervoso, e então será feita a divisão da turma

em grupos de 4 ou 5 pessoas, para que cada grupo elabore um jogo sobre determinado assunto, podendo ser, jogo de tabuleiro, cartas, jogo da memória, entre outros.

A terceira etapa iremos jogar, ou seja, utilizaremos os jogos produzidos pelos próprios alunos, distribuindo aleatoriamente, sendo que o grupo não jogue o próprio jogo, e analisar se estão com os conceitos corretos sobre o conteúdo, e se estão divertidos para a aprendizagem.

Na quarta etapa se constituirá da avaliação para avaliar a aprendizagem, analisando os jogos fabricados pelos próprios alunos, assim como também será aplicado, o mesmo questionário sobre o conteúdo e as opiniões sobre os jogos desenvolvidos, que foi feito na 1ª etapa, assim podemos analisar o desenvolvimento dos alunos, e qual o efeito dos jogos para a aprendizagem destes.

DESENVOLVIMENTO

A avaliação do projeto, como citado na metodologia, dar-se-á a partir do método qualitativo, ou seja, será utilizado o método em que se tem a pesquisa qualitativa, a qual é subjetiva, exploratória, que não emprega atributos numéricos, baseada em pontos de vista particulares, opiniões, pensamentos, para entendimento do problema, buscando um caminho para uma tomada de decisão sobre um problema (INSTITUTO PHD, 2015). Portanto a pesquisa qualitativa nos proporciona uma maneira de avaliar os resultados a partir de um texto, uma análise contínua, confirmado por Oliveira (2011, apud TRIVIÑOS, 1987) quando diz que esta abordagem trabalha os dados buscando seu significado, não captando apenas a aparência, mas também a essência.

Palavras-chave: Jogos na educação; Ensino de ciências, Lúdico.

REFERÊNCIAS

ANDREAZZI, Fernanda. **BNCC**: conheça as principais mudanças no ensino fundamental – Anos finais. Disponível em: <<https://blog.sae.digital/conteudo/bncc-mudancas-no-ensino-fundamental-anos-finais/>>. Acessado em 25 de março de 2019

CAPES. **Programa de Residência Pedagógica**. Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>>. Acessado em 23 de fevereiro de 2019

CARVALHO, Elvis Franklin Fernandes de. BRAGA, Petrônio Emanuel Timbó. **O jogo de tabuleiro como uma estratégia auxiliadora para o ensino de zoologia, com ênfase para as serpentes.** Ensino, Saúde e Ambiente – V6 (3), p. 202-217, dez. 2013.

FIEL, Carolina. **O que é pesquisa quali-quantitativa?** Disponível em: <<https://pt.lifeder.com/pesquisa-quali-quantitativa/>>. Acessado em 30 de janeiro de 2019

FONSECA, Ofélia. **Os desafios do Ensino da Ciências.** Disponível em: <<https://educacao.estadao.com.br/blogs/colégio-ofelia-fonseca/ensinar-ciencias/>>. Acessado em 25 de março de 2019

GOVERNO FEDERAL. **Lei Nº 11.114**, de 16 de maio de 2005. Disponível em: <http://www.betim.mg.gov.br/ARQUIVOS_ANEXO/lei_11114_05;07242613;20070227.pdf>. Acessado em 25 de março de 2019

INSTITUTO PHD. **Pesquisa quantitativa e pesquisa qualitativa: entenda a diferença.** Disponível em: <<https://www.institutophd.com.br/pesquisa-quantitativa-e-pesquisa-qualitativa-entenda-a-diferenca/>>. Acessado em 30 de janeiro de 2019

LUCHEZI, Valquiria Miguel. **Os desafios do Ensino da Ciências.** Disponível em: <<https://educacao.estadao.com.br/blogs/colégio-ofelia-fonseca/ensinar-ciencias/>>. Acessado em 23 de fevereiro de 2019

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Resolução Nº 466**, de 12 de dezembro de 2012. Disponível em: <http://bvsms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/cns/2013/res0466_12_12_2012.html>. Acessado em 01 de abril de 2019

NILES, Rubia Paula Jacob. SOCHA, Kátia. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil.** Ágora: R. Divulg. Cient., v. 19, n. 1, p. 80-94, jan./jun. 2014.

OLIVEIRA, M. F. **Metodologia científica: um manual para a realização de pesquisas em administração.** 2011. 72 f. Manual (Pós-graduação) – Catalão: UFG, Catalão, Goiás, 2011
PEDAGOGIA & CIÊNCIA. **Desafios para o ensino de ciências.** Disponível em: <<http://pedciencia.blogspot.com/2010/05/desafios-para-o-ensino-de-ciencias.html>>. Acessado em 23 de fevereiro de 2019

TORRES, Taíza. **10 desafios da educação básica brasileira.** Disponível em: <<https://canaldoensino.com.br/blog/10-desafios-da-educacao-basica-brasileira>>. Acessado em 24 de Janeiro de 2019