

O JOGO COMO ABORDAGEM METODOLÓGICA E FACILITADORA NA APRENDIZAGEM DOS PARASITÓIDES

Janaí da Conceição Silva (1); Edja Araújo da Silva (2); Israel Gomes de Amorim Santos (3)

(1) Estudante Bolsista PIBIC; Universidade Estadual de Alagoas; Santana do Ipanema, AL; janai_s@hotmail.com;

(2) Estudante Bolsista PIBID; UNEAL; Santana do Ipanema, AL; edjaaraujo.25@hotmail.com; Professor Me. UNEAL; Santana do Ipanema, AL; Israel_bio@hotmail.com

Resumo: O jogo é uma importante ferramenta didática de auxílio aos processos de ensino e aprendizagem para que o aluno construa um conhecimento significativo. O objetivo desse artigo foi desenvolver e avaliar um jogo como ferramentas didáticas a fim de facilitar o processo de construção de conhecimentos dos alunos de 7^o ano na prevenção de parasitoses. Para o desenvolvimento da pesquisa foram utilizadas 04 etapas, onde, na etapa 1, foi aplicado o questionário pré-teste nas duas turmas para avaliar seus conhecimentos prévios. Na etapa 2, foi realizadas aulas expositivas através de datashow para explicar e mostrar os parasitas mais conhecidas. Na etapa 3, foi produzido o jogo (bingo parasitológico), sendo que, para cada bola chamada foi feita uma pergunta. As turmas foram divididas em grupos de 5 e finalizava o jogo quando um grupo preenchesse toda cartela. E na etapa 4, foi aplicado o mesmo questionário da etapa 1, sendo que uma (01) turma foi aplicado o jogo e a outra não. Nos questionários aplicados antes do jogo, 31,5% dos discentes acertaram o maior número de questões e após a aplicação do jogo, o número de discentes que acertaram a maior quantidade aumentou para 68,5%, evidenciando que o jogo proporciona grande relevância para a prática educativa. E de acordo com Viol e Salvador (2010) o participante enfrenta desafios e soluciona problemas do dia-a-dia, além da aprendizagem das medidas profiláticas para as parasitoses. O que nos permite concluir que metodologias alternativas como o jogo promove uma diferença satisfatória e facilitadora da aprendizagem.

Palavras-chave: Helmintoses; Didática; Discente.

Abstract: The game is an important didactic tool to support the teaching and learning process for the student to build a significant knowledge. The aim of this paper was to develop and evaluate a game as teaching tools to facilitate the process of knowledge building of students 7 years to prevent parasites. To develop the research 04 steps, where, in step 1, the pre-test questionnaire was administered in two groups to assess their prior knowledge were used. In step 2, was conducted through lectures datashow to explain and show the best-known parasites. In step 3, the game was produced (parasitological bingo) and, for each ball a question call was made. The classes were divided into groups of 5 and finished off the game when a whole group to meet pack. And in step 4, the same questionnaire from step 1 was applied, and one (01) was applied to the game class and the other not. In the used questionnaires before the game, 31.5% of students agreed the most number of questions and after the game application, the number of students who scored the highest amount increased to 68.5%, showing that the game provides great relevance to educational practice. And according Viol and Salvador (2010) the participant faces challenges and troubleshoots day-to-day, beyond learning prophylactic measures for parasites. This allows us to conclude that alternative methodologies as the game promotes a satisfactory difference and facilitator of learning.

Keywords: Helminths; Didactic; Student.

Introdução

Este projeto visou abordar de forma lúdica a aprendizagem sobre parasitoses intestinais dos alunos do 7º ano, onde se tem por finalidade orientar e esclarecer os riscos que as verminoses causam na saúde dessas crianças.

Segundo Silva e Santos (2001), as doenças parasitárias requerem atenção pela mortalidade resultante e pela frequência com que produzem déficits orgânicos, sendo um dos principais fatores debilitantes da população, associando-se frequentemente a quadros de diarreia crônica e desnutrição, comprometendo, assim, o desenvolvimento físico e intelectual, particularmente das faixas etárias mais jovens da população. Assim, é importante o uso de metodologias alternativas que motivem a aprendizagem e, as atividades lúdicas são meios auxiliares que despertam o interesse dos alunos, podendo ser aplicadas em todos os níveis de ensino (CABRERA, 2007). Sendo assim, o lúdico é uma importante ferramenta didática de auxílio aos processos de ensino e aprendizagem, que atua como força motivadora para que o aluno construa um conhecimento significativo. No ensino de Ciências, o lúdico pode ser utilizado no estudo de verminoses humanas, patologia relacionada com a higiene e o saneamento básico, e que afeta diretamente a condição de vida de determinada população.

Os jogos são estratégias lúdicas e prazerosas que ao mesmo tempo desenvolve o aprendizado e através deles as crianças têm a oportunidade de interagir entre si e estimula a criatividade. Além disso, o lúdico traz a emoção para sala de aula e a criança constrói o seu saber, explora o mundo e favorece a formação de memórias em longo prazo, o tipo de memória necessária para que haja a aprendizagem significativa.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN - o ensino de Ciências e de Biologia deve proporcionar ao aluno a capacidade de pesquisar, buscar conceitos, procedimentos e atitudes desenvolvidos na escola, em vez de realizar simples exercícios de memorização.

O jogo como metodologia didática alternativa ao ensino tradicional contribui para o processo de ensino e aprendizagem na compreensão do conteúdo de forma lúdica, motivadora e construtiva.

O objetivo desse artigo foi desenvolver e avaliar um jogo como ferramentas didáticas a fim de facilitar o processo de construção de conhecimentos dos alunos de 7º ano na prevenção de parasitoses.

Metodologia

A abordagem adotada para pesquisa foi através de método quantitativo devido ser submetido às técnicas com quantidades e percentuais que de acordo com Michel (2005) o método quantitativo garante a precisão dos resultados, evitando assim, distorções de análise e interpretação, permitindo uma margem de segurança com relação a possíveis interferências, buscando analisar o comportamento de uma população através da amostra.

De acordo com Toscani ET AL (2007) os jogos são estratégias lúdicas, prazerosas e encantadoras de aprendizado que horizontaliza o ensino e através deles as crianças têm a oportunidade de interagir entre si, tem sua criatividade, raciocínio e atenção estimulada. A amostra é composta por 60 alunos (três turmas) do ensino fundamental de uma Escola Municipal de Educação Básica na cidade de Santana do Ipanema - AL. Na qual foi utilizado questionário como instrumento de coleta dos dados que aconteceu em quatro (04) etapas. Na etapa 1, foi aplicado o questionário Pré-teste em todas as turmas 7º ano no intuito de avaliar seus conhecimentos adquiridos após a explanação da aula expositiva.

Na etapa 2, foi realizado aulas expositivas através de datashow para explicar o ciclo evolutivo, características e sintomas dos parasitas *Ancylostomideo*, *S. stercoralis*, *Ascaris lumbricoides* (Ascarididae) e *Giárdia lamblia*.

Na etapa 3, foi produzido o jogo (bingo parasitológico) com material emborrachado para realização do jogo, composto de 05 letras na horizontal compondo o nome Bingo e colocadas 50 bolas no globo (bola de isopor grande), sendo que, para cada bola chamada foi feita uma pergunta sobre parasitoses. As turmas foram divididas em grupos de 5 membros e, quando chamado o número da bola existente na tabela deverá colocar a resposta ao lado do espaço correspondente ao número. Finaliza o jogo quando um grupo preencher toda cartela e após a conferência da mesma.

E na etapa 4, foi aplicado o mesmo questionário da etapa 1 nas turmas teste com exceção de uma (01) turma que ficará como "controle", com a intenção de obter um resultado preciso da atividade lúdica, e assim, avaliar se houve aprendizado.

Resultados e Discussões

A estratégia utilizada para obter os resultados foi à confecção e aplicação de um jogo (bingo parasitológico) e a realização de questionário antes e após a execução do jogo.

Dos resultados obtidos percebemos que, utilizando metodologia de forma lúdica, o interesse dos alunos em participar da atividade foi surpreendente e verificado no último questionário.

Nos questionários aplicados antes do jogo, 31,5% (18) dos discentes acertaram o maior número de questões e quando utilizado metodologias participativas foi percebido que favoreceu o crescimento intelectual e interesse dos alunos, mostrando que após a aplicação do jogo, o número de discentes que acertaram a maior quantidade aumentou para 68,5% (41) evidenciando que o jogo proporciona grande relevância para a prática educativa. E de acordo com Viol e Salvador (2010) o participante enfrenta desafios e soluciona problemas do dia-a-dia, além da aprendizagem das medidas profiláticas para as parasitoses.

Conclusão

O que nos permite concluir que metodologias alternativas como o jogo promoveu uma diferença satisfatória de 31,5 para 68,5 na aprendizagem dos alunos analisado na pesquisa. Portanto, se faz necessário compreender que este estudo não tem a intenção de esgotar conteúdo, e sim, servirá de base para outros estudos desta natureza, bem como para a continuidade dessa pesquisa no decorrer da vida acadêmica.

Referências

BRASIL. MEC. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília; MEC/SEF, 1997.

CABRERA, W.B. A. Ludicidade para o Ensino Médio na disciplina de Biologia: Contribuição ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da aprendizagem significativa. 2006. Dissertação de Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática. Universidade Estadual de Londrina, Paraná, 2007.

MICHEL, M. H.. Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais: um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos. São Paulo: Atlas, 2005.

SILVA, C. G.; SANTOS, H. A. Ocorrências de Parasitoses Intestinais da Área de Abrangência do Centro de Saúde Idelfonso da Regional Oeste da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, Minas Gerais (Brasil). Rev. Biol. Ciênc. Terra, v. 1, n. 1, jun.2001

TOSCANI, N.V. et al.. Desenvolvimento e Análise de jogo didático para Crianças visando a prevenção de Doenças Parasitológicas. Interface - Comunic., Saúde, Educ.,11(22): 281-294 (2007).

VIOL, B. M.; SALVADOR, F. C. Estudando as Parasitoses através de Estórias e Jogos Lúdicos. Revista F@pciência, Apucarana-PR, ISSN 1984-2333, v.6, n. 9, p. 76 - 79, 2010.