

Utilização do jogo “Trilhando a nutrição” como ferramenta de aprendizagem para o ensino de Ciências

Pamela dos Santo Felix(1); Renata Batista Correia(2); James Alex Lima Jacinto(3);
Évila Rayane dos Santos (4); Jailson Nunes da Silva (5)

(1) Estudante, Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, Arapiraca, AL, pamelafelix650@gmail.com; (2) Professora Especialista da Rede Municipal de Arapiraca/AL; (3, 4 e 5) Estudante, UNEAL.

RESUMO: A falta de motivação na apropriação do conhecimento é um dos maiores problemas no processo de ensino e aprendizagem das aulas de ciências. Diante disso, o presente trabalho tem por objetivo ressaltar a importância da inserção de jogos educativos como ferramentas capazes de melhorar o processo ensino aprendizagem; quebrando a monotonia das aulas de ciências ao demonstrar que é possível aprender brincando, estimulando e motivando os alunos a tornarem-se construtores do próprio conhecimento. Para tanto, foi elaborado um jogo no formato de tabuleiro (com perguntas e respostas) utilizando 03 envelopes, todos eles contendo perguntas relacionadas com o assunto Nutrição, trabalhado em aulas expositivas. Fazendo uso da pesquisa quantitativa, o trabalho foi avaliado por meio da aplicação de questionários fechados aos alunos da turma de 8º ano do Ensino Fundamental de uma Escola da Rede Municipal de Ensino de Arapiraca-AL, apresentando aproximadamente 40 alunos; onde os mesmos fariam a avaliação da aplicação do jogo “Trilhando a Nutrição” e sua contribuição no processo de ensino e aprendizagem. Os resultados evidenciaram maioria dos alunos preferem aulas com esse tipo de metodologia, pois torna o conteúdo mais atrativo e fácil de compreensão, fato comprovado pela interação e facilidade que tiveram ao responder as questões propostas. Portanto, a inserção do lúdico nas aulas de ciências contribui positivamente para o ensino e aprendizagem ajudando o docente a trabalhar os conteúdos de forma atrativa e dinâmica, ao mesmo tempo que estimula os alunos não só a aprender o conteúdo mas, a desenvolver outras habilidades cognitivas, fazendo com que os conteúdos trabalhados no cotidiano ganhem significado para eles.

PALAVRA-CHAVE: Aprendizagem, Jogo, Ciências

ABSTRACT: Lack of motivation in appropriation of knowledge is a major problem in the teaching and learning of science classes. Therefore, this paper is to highlight the importance of integration of educational games as able to improve the teaching learning tools; breaking the monotony of science classes to demonstrate that it is possible to learn while playing, stimulating and motivating students to become builders of knowledge itself. To this end, we designed a game in board format (questions and answers) using 03 envelopes, all of them containing questions related to the subject Nutrition, worked in lectures. Making use of quantitative research work was evaluated through the application of closed questionnaires to students in the class of 8th grade of elementary school of a Municipal School Network Arapiraca-AL Education, with about 40 students; where they would make the assessment of the implementation of the game "Treading Nutrition" and its contribution in the process of teaching and learning. The results showed most students prefer classes with this kind of approach, because it makes them more attractive and easy to understand content, a fact proven by the interaction and ease that had to answer the questions posed. Therefore, the playful insertion in science classes contributes positively to the teaching and learning helping teachers to work the attractive and dynamic content, while encourages students not only learn the content but to develop other cognitive abilities , causing the contents worked in the daily gain meaning for them.

KEYWORD: Learnig, game, science.

INTRODUÇÃO

O ensino de ciências vem enfrentando várias dificuldades dentre elas, a falta de interesse dos alunos em aprender o conteúdo. Diante desse problema, esta ocorrendo uma ruptura das práticas tradicionais, e os professores veem buscando, cada vez mais, novas alternativas para tornar as aulas de ciências mais atrativas e dinâmicas, por meio de atividades lúdicas. Para Fialho et al. (2007):

“A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado.” (FIALHO, 2007, p. 16).

Diante do exposto, esse trabalho mostra a aplicação do jogo “Trilhando a Nutrição” realizado por bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a docência - PIBID numa escola da rede municipal de Arapiraca com alunos do 8º ano. O jogo “Trilhando a nutrição” foi confeccionado como uma alternativa lúdica, com intuito de tornar as aulas de ciências mais divertidas, e estimular uma disputa saudável, contribuindo para a socialização e interação entre os alunos.

Antes da aplicação do jogo o conteúdo em questão “Nutrição”, já havia sido trabalhado pela professora de ciências da escola, o jogo veio como uma ferramenta de apoio para rever os principais conceitos, já aprendidos anteriormente. Fato já experimentado por Lima et al. (2014) ao afirmar que: “Com o ato de jogar, os discentes desenvolvem aspectos essenciais para sua formação, como atenção, criatividade e memória; e encontram apoio para superar as possíveis dificuldades no processo de aprendizagem”.

Acreditamos que o jogo didático, é uma importante ferramenta para os discentes terem mais autonomia na sua própria aprendizagem. Após o termino do jogo, foi aplicado um questionário para avaliar a aceitabilidade dos alunos diante da metodologia utilizada, analisando se esse o trabalho auxiliou os alunos a aprenderem o conteúdo aplicado em sala.

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Esse trabalho foi proposto a partir do acompanhamento das aulas de ciências e surgiu de uma experiência do subprojeto: As Práticas de Ensino em Biologia com o Suporte da Ciência e Tecnologia do Programa do Governo Federal, PIBID que surgiu como uma importante estratégia, que visa valorizar e incentivar a docência, melhorando a formação inicial dos graduandos dos diversos cursos de licenciaturas, e mobilizando professores da educação básica e superior a investirem em formação continuada, incentivando assim a profissão docente e, a melhoria do desempenho escolar dos alunos envolvidos no programa, por meio de práticas pedagógicas inovadoras.

O jogo foi realizado no dia 17 de julho de 2015, com uma turma de alunos do 8º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede municipal do município de Arapiraca. No dia que o jogo foi aplicado havia 38 alunos na sala, e essa prática teve início no horário de 10:50, com duração de 40 minutos, antes da aplicação do jogo “Trilhando a Nutrição” houve explicação das regras do jogo. Na confecção do jogo foi utilizado papelão, cartolina Carmen, Papel sulfite, 2 tampas de garrafas pet, 2 dados, 3 envelopes de cores diferentes, cada um deles contendo 15 perguntas sobre o referido conteúdo.

O Trabalho aconteceu da seguinte forma: A sala de aula foi dividida, em 6 grupos, cada grupo composto de 6 alunos, onde um aluno de cada equipe ficava responsável por lançar os dados, os bolsistas ficaram responsáveis por ler as perguntas, cada grupo recebeu um pino para marcar as casas avançadas, um dos dados apresentavam, cores verde, rosa e amarelo, as perguntas respondidas por cada grupo corresponderam as cores dos dados selecionadas que correspondiam, respectivamente as cores dos envelopes, o outro dado tinha números e indicava quantas casas seria avançadas, a cada resposta certa, o aluno avançava as casas que tivesse marcando no dado, ganhava a equipe que fizesse primeiro toda a trajetória do jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a aplicação dos jogos a turma de alunos do 8º ano do ensino fundamental do turno matutino tiveram, que avaliar a atividade realizada, por meio da aplicação de questionários, elaborado pelos bolsistas. O questionário apresentava 05 questões fechadas, sobre afinidade com a matéria, intervenção dos bolsistas nas aulas, jogos nas aulas de ciência e mais a avaliação do jogo “Trilhando a Nutrição”. A análise dos questionários demonstrou que 75% dos discente acharam ótimo o jogo em questão (tabela 01).

A segunda questão tinha como finalidade, saber o que os alunos achavam das atividades trazidas pelas bolsistas, os resultados podem ser vistos na tabela 01. 52% avaliaram como bom, as atividades trazidas pelos bolsistas, e os demais responderam ótimo. Evidenciando assim que as atividades propostas estão sendo bem aceitas pelos alunos.

A terceira questão tinha como objetivo verificar, como os alunos veem, as aulas de ciências na sua escola, 86, 8% dos alunos (tabela 01), responderam que acham ótima, e os demais responderam bom, isso por que a professora de ciência, não é uma professora tradicional, que fica restrita ao livro e ao quadro negro, e sim uma profissional com ideias inovadoras, para tornar sua aula mais dinâmica e prática.

A quarta questão, propunha verificar, se os jogos trazidos pelos bolsistas contribuíam para sua aprendizagem, todos os envolvidos responderam positivamente, ou seja, 100% dos alunos responderam que sim, (tabela 01). Esse resultado mostra a importância do lúdico na sala de aula, porque os alunos aprendem de fato brincando.

A última questão tinha como cerne verificar, se os jogos trazidos pelos bolsistas tem despertado o interesse dos alunos pelo conhecimento nas aulas de ciências da professora, 100% dos discentes responderam que sim. O que nos leva a acreditar nos jogos como uma ferramenta de aprendizagem pois permitem que os desenvolva uma série de habilidades, tais como: concentração, liderança, organização, protagonismo, sociabilidade entre outras. Além de permitir que revisem os conteúdos de forma mais leve, brincando e, garantam melhor desempenho nas avaliações quantitativas.

TABELA I - AVALIAÇÃO DO JOGO "TRILHANDO A NUTRIÇÃO"

Questão 1: O que você achou do jogo trilhando a nutrição?	Frequência	%
Ótimo	0,750	75
Bom	0,250	25
Ruim	-	-
Questão 2: O que você acha das atividades trazidas pelos bolsistas?	Frequência	%
Ótimo	0,480	48
Bom	0,520	52
Ruim	-	-
Questão 3: Como você vê, as aulas de ciência na escola?	Frequência	%
Ótimo	0,868	86,8
Bom	0,132	13,2
Ruim		
Questão 4: Os jogos trazidos pelos bolsistas contribui com a aprendizagem de vocês?	Frequência	%
Sim	0,1	100
Não	-	-
Questão 5: Os jogos tem despertado vocês pelo conhecimento nas aulas de ciências da professora?	Frequência	%
Sim	0,1	100
Não	-	-

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pela análise e avaliação do jogo percebe-se que a inserção de jogos com metodologia alternativa para o ensino de ciências é uma prática capaz de despertar o interesse dos alunos, já que eles aprendem de forma divertida, facilitando a compreensão dos conteúdos estudados. E, diferentemente do que muitos professores pensam não é necessário reinventar a roda para tornar suas aulas mais atrativas e dinâmicas, basta buscar fazer do pouco muito e tornar suas aulas significativas de acordo com sua realidade. Parte dos materiais, utilizados na confecção do jogo “Trilhando a Nutrição”, foi reaproveitado como: papelão e tampa de garrafa pet, os demais são matérias de fácil acesso, o que deixa claro, que para tornar uma aula mais dinâmica e prazerosa, o que realmente se precisa é de disposição, tempo e dedicação, por parte dos docentes; e claro que se sabe dos vários entraves que existem por trás da profissão docente, mas, se não houver uma força motriz por trás das dificuldades a educação não caminhará nunca. O que ressalta a importância do PIBID, nas escolas de educação básica, pois os licenciados inseridos no programa além do convívio na escola, para compreender as práticas pedagógicas, ainda buscam novas metodologias de ensino, que auxiliem o professor supervisor a tornarem as aulas mais práticas e dinâmicas, o que conseqüentemente vai facilitar, e estimular a aprendizagem dos alunos. Além de garantir ao professor supervisor formação continuada para que melhore sua prática cotidiana, contribuindo assim para que o processo de ensino aprendizagem seja uma garantia nas escolas públicas.

REFERÊNCIAS

FIALHO, Neusa Nogueira. Jogos no Ensino de Química e Biologia. Curitiba: IBPEX, p.16,2007.

LIMA, Adhara Brandão. O jogo “detetive” como ferramenta pedagógica à educação ambiental no currículo do ensino de biologia. *Revista da SBEnBio*. Pará, vol.5, n. 7, p. 315-323, out., 2013.