

Intervenções do PIBID: o uso do jogo “QuizMemo” nas aulas de Ciênciada EJA

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

(1) Estudante, Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, Arapiraca, AL, jameselshadday@hotmail.com;

(2) Professora Especialista, Escola de Educação Básica Crispiniano Ferreira de Brito; (3, 4 e 5) Estudante, UNEAL

RESUMO: Dentre dos vários problemas enfrentados na educação básica se encontra a falta de interesse por parte dos estudantes na aquisição do próprio conhecimento e, isso tornasse mais evidente na modalidade Educação de Jovens e Adultos - EJA. Partindo da necessidade de auxiliar o docente em praticas mais atrativas e inovadoras a fim de melhorar a qualidade das aulas de ciências com a mediação e intervenção de bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, do curso de Ciências Biológicas da UNEAL/AL. Para tanto, foi desenvolvido o jogo, no formato quiz (com perguntas e respostas), utilizando o software PowerPoint e, posteriormente um jogo de memoria para melhor fixação do conteúdo abordado. Os resultados atenderam às expectativas iniciais dos bolsistas, pois os alunos mostraram-se bastante interessados e atraídos pela dinâmica do jogo, interagindo de forma positiva, mesmo se tratando de uma competição, demonstrando compreensão do conteúdo em questão e intenso senso de coletividade e organização de pensamentos. O que leva-nos a refletir sobre a forma de ensino da atualidade, em como se vem fazendo para atingir a aprendizagem, visto que hoje não se ensina mais como antes; com o professor sendo o detentor do conhecimento, falando e os alunos tomando nota. As ferramentas tecnológicas tomaram conta de todos os espaços e, na escola não é diferente. Por isso, se faz necessário reavaliar as metodologias utilizadas em sala tentando chegar o mais próximo possível da realidade dos estudantes, despertando a vontade de apreender e tornassem atores na construção do próprio conhecimento.

PALAVRA-CHAVE:Conhecimento, dinâmica, tecnologia.

ABSTRACT:Among the various problems faced in basic education is the lack of interest from students in the acquisition of knowledge itself, and it became more evident in the Youth and Adult Education mode - EJA. Starting from the need to assist teachers in the most attractive and innovative practices to improve the quality of science classes with mediation and intervention fellows Institutional Program Initiation Scholarships to Teaching - PIBID, the course of Biological Sciences UNEAL / AL. To this end, the game was developed in quiz format (questions and answers) using PowerPoint software and then one memory game for better fixation of the analyzed content. The results met the initial expectations of the stock, as the students were quite interested and attracted by the dynamics of the game, interacting positively, even when dealing with a competition, demonstrating understanding of the content in question and intense sense of community and organization thoughts. Which brings us to reflect on how today's education, how it is doing to achieve learning, since today is not taught as before; with the teacher being the holder of knowledge, talking and students taking notes. Technological tools have taken over all the spaces and the school is no different. Therefore, it is necessary to re-evaluate the methodologies used in the room trying to get as close as possible to the reality of students, arousing the desire to learn and become actors in the construction of knowledge itself.

KEYWORDS: Knowledge, dynamics, technology.

INTRODUÇÃO

A desenfreada cascata de novas tecnologias acaba por trazer a necessidade de novas estratégias, novos ritmos e dimensões voltadas para o processo de ensino na educação, não tem como o professor em nossos dias, ficar a mercê somente de quadro e giz, sabendo que os jovens de hoje em dia estão cada vez mais entrelaçados no seu dia a dia com o uso das tecnologias. É o que assegura ANDREIS, 2010 ao dizer que:

“Não podemos ignorar mais a presença das tecnologias (o computador e a Internet) na vida cotidiana dos nossos educandos. Embora estes não eduquem por si só, mas oferecem meios sofisticados de acesso ao conhecimento. A tecnologia pode estimular o aprendizado, abrindo uma nova dimensão de acesso à informação.” (ANDREIS, Iara Vanise; SCHEID, Neusa Maria John, 2010, p.60)

A mesma concepção é reafirmada por Mayer (2013) quando afirma que: “é necessário, que o ensino de ciências esteja ligado diretamente com o mundo do aluno, ou seja, que ele possa vir a extrair do ensino de ciências e aplicar no seu cotidiano”, e tratando esta questão com jovens do segmento EJA uma forma importante para aproximar o seu “mundo” com o ensino de ciências é a utilização de jogos como prática de ensino, ou seja, o professor em suas aulas deve criar meios que venham estimular seus alunos a informação gerando conhecimentos, despertando o interesse dos alunos para uma melhor aprendizagem.

A proposta de aplicar o jogo “QuizMemo” aos alunos EJA em uma de suas aulas de ciências 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 tem como objetivo oportunizar aos futuros docentes o exercício da docência nas escolas de educação básica da rede pública. No caso em questão o público alvo é alunos da 5ª fase (EJA) de uma escola do Município de Arapiraca. Vale evidenciar que os alunos da modalidade em questão merecem um olhar especial, pois são jovens e/ou adultos que por diferentes causas não tiveram oportunidade de acesso ou continuidade dos estudos na educação básica e, que retornam a escola com objetivos diversos e necessitam de metodologias também diversas.

Vale ressaltar, que a literatura sobre o ensino de ciências na EJA é bastante escassa e, assim o referido trabalho tem por objetivo analisar a utilização do jogo QuizMemo como ferramenta de aprendizagem nas aulas de ciências ministradas aos estudantes de uma turma de 5ª fase (correspondente ao 8º e 9º ano do ensino fundamental II) de uma escola do município de Arapiraca/AL; fazendo uma análise qualitativa dos resultados observados.

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

A pesquisa foi realizada no primeiro semestre de 2015, em uma turma da EJA em que se faziam presente no dia da prática 32 alunos, com idades entre 16 à 18 anos.

A duração foi de aproximadamente 100 minutos, equivalentes a duas aulas de ciências, ocorrendo com a supervisão da professora responsável pela disciplina na escola.

No desenvolvimento do jogo “QuizMemo” foi utilizado o programa Powerpoint para criação do jogo e edição de imagens, o jogo tinha como conteúdo: “Linguagem: origem, evolução e importância para humanidade”, sendo utilizado como recursos didáticos televisão e notebook.

A coleta de dados se deu através da aplicação de um questionário, composto por 6 perguntas que visavam avaliar a desenvoltura dos bolsistas e a importância da intervenção na aprendizagem do conteúdo ministrado durante as aulas. Para tanto, a professora ministrou uma aula expositiva sobre os órgãos responsáveis pela produção da voz e relacionando tais órgãos as suas respectivas funções, fazendo pequenas intervenções sobre a importância de cuidar da fala e sua importância para o desenvolvimento da humanidade; para concluir a exposição foi apresentado um vídeo ilustrando os processos de produção da fala.

Para concluir a aula do dia e resgatar os conteúdos trabalhados anteriormente, o restante do tempo foi concedido aos bolsistas para desenvolverem sua intervenção. Assim, a sala foi dividida em quatro grandes grupos, onde os alunos foram mesclados de forma aleatória não optando por gênero, idade, raça ou intelectualidade. O grupo iniciava o jogo escolhendo um número entre 1 à 14, onde cada número continha uma pergunta, acertando a pergunta o grupo era “credenciado” a continuar jogando, passando para o próximo nível, que era o jogo da memória onde o grupo teria que encontrar o par complementar de cartas, com o órgão e sua respectiva função. Ao término do jogo aplicou-se um questionário aos alunos para avaliar se a intervenção atingiu os objetivos iniciais e analisar a desenvoltura dos bolsistas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a entrega dos questionários e a organização dos dados, foi possível apurar que no questionamento se os estudantes conseguiram relacionar a aula prática com o assunto teórico abordado em sala, 100% da turma respondeu positivamente conforme a quadro 01, indicando que a partir do momento que você consegue relacionar a vida estudantil com os acontecimentos do dia a dia, o aprendizado se torna mais fácil de compreensão.

Quando foi perguntado sobre o que acharam da atuação dos bolsistas foi constatado que 56% dos alunos avaliaram como ótimo o modo como os bolsistas interagiram com eles, a forma que foi explicado o jogo e a condução da prática pelos bolsistas em sala de aula e 44% responderam que atuação dos bolsistas foi boa (quadro 01). O que ressalta a importância do professor servir como mediador de em tais situações, mostrando que num jogo o ser vencedor ou perdedor é uma questão de aproveitar as oportunidades e que o importante é desenvolver o espírito de coletividade, participação e organização na construção do próprio conhecimento.

Em resposta a questão da importância da intervenção dos bolsistas na compreensão do conteúdo, outra vez 100% dos envolvidos responderam afirmativamente; demonstrando que preferem e se sentem mais motivados em participar de aulas mais dinâmicas, onde possam ser atores das atividades em curso.

Questionados como você avalia a prática, 62,5% responderam ótima e 37,5% responderam boa, como evidencia a quadro 01. Reafirmando que uso da tecnologia garante, quando usada de forma correta, resultados positivos e capazes de auxiliar o processo de ensino-aprendizagem de forma inovadora e atrativa. Poderá ter grandes resultados auxiliando o professor na sua metodologia em sala.

QUADRO 01 - CONHECIMENTO DOS ALUNOS DA PESQUISA SOBRE A PRÁTICA "QUIZMEMO"

Questão 1: Você conseguiu relacionar a aula prática com o assunto teórico abordado em sala?	Frequência	%
Um pouco	-	-
Sim	-	-
Não	0,1	100
Questão 2: A intervenção dos bolsistas foi importante para a melhor compreensão do conteúdo?	Frequência	%
Um pouco	-	-
Sim	0,1	100
Não	-	-
Questão 3: O que você achou da atuação dos bolsistas?	Frequência	%
Péssima	-	-
Ruim	-	-
Boa	0,44	44
Ótima	0,560	56
Questão 4: Como você avalia a prática?	Frequência	%
Péssima	-	-
Ruim	-	-
Boa	0,375	37,50
Ótima	0,625	62,50
Questão 5: Como você avalia a aula prática para o seu aprendizado?	Frequência	%
Boa, pois percebi que a Biologia está envolvida nos temas do dia a dia	0,250	25,00
Muito boa, pois consegui absorver melhor o assunto abordado em sala de aula.	0,750	75,00
Não foram atividades interessantes.	-	-
Questão 6: Você conseguiu relacionar alguma contribuição do PIBID com o sus dia a dia em sua vida escolar?	Frequência	%
Um pouco	0,094	9,40
Sim	0,960	90,60
Não	-	-

FONTE: Produção do autor do estudo.

Já a pergunta como você avalia a aula prática para o seu aprendizado? 75% responderam que foi muito boa, pois consegui absorver melhor o assunto abordado em sala de aula, enquanto 25% responderam somente boa, justificando ter percebido que a ciência está envolvida nos temas do seu dia a dia.

Respondendo a pergunta: você conseguiu relacionar alguma contribuição do PIBID com o seu dia a dia e sua vida escolar? 90,6% responderam que sim e 9,4% acharam que um pouco, conforme a quadro 01.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das observações e análise dos questionários aplicados, fica claro que os jovens estudantes da EJA gostam de aula práticas, envolventes e dinâmicas, pois eles têm a oportunidade de se tornarem protagonistas em sua própria avaliação; percebendo o que apreenderam e o que ainda tem dificuldades. Demonstrando assim, interesse e melhor rendimento, compreendendo que ciências não é um “bicho papão” cheia de palavras complicadas, mas uma disciplina possível de compreensão por fazer parte do cotidiano de cada um. Contudo, é preciso que o ensino esteja voltado para o contexto educacional da comunidade escolar, o que exige do docente preparo, disponibilidade, flexibilidade e vontade de fazer o novo mesmo com o velho. Para tanto, é importante o educador está sempre se atualizando, experimentando novas metodologias e favorecendo condições emancipatórias a seus alunos, considerando todas as potencialidades que trazem da vivencia de mundo, de vida. Pois como dizia Paulo Freire “A pratica de pensar é a única maneira de pensar certo”, é preciso pensar o novo sem ter medo de inovar.

REFERÊNCIAS

ANDREIS, Iara Vanise; SCHEID, Neusa Maria John. O uso das tecnologias nas aulas de biologia. *Revista Vivências*. vol. 6, n. 11, p. 58-64, out 2010.

MAYER, Kellen Cristina Martins. Dificuldades encontradas na disciplina de Ciências naturais por alunos do ensino fundamental de Escola Pública da cidade de redenção-PA. *Revista Lugares de Educação*. Bananeiras/PB, vol. 3, n. 6, p. 230-241, Jul.- Dez., 2013