

JOGOS EDUCATIVOS COMO FACILITADORES DO ENSINO DE CIÊNCIAS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Laianny Rêgo de Albuquerque; Roberto Jorge Lucena Ponciano Filho; Carlos Eduardo Alves Soares

Universidade Federal de Campina Grande/Centro de Saúde e Tecnologia Rural, Unidade Acadêmica de Ciências Biológicas, Avenida Universitária S/N - Bairro Santa Cecília – Cx. Postal 61 - Patos/PB CEP:58708-110.

e-mail: laiannyalbuquerque@gmail.com, ceduardoas@gmail.com

Resumo

Ao observarmos a realidade das salas de aula de Educação de Jovens e Adultos (EJA) no país, deparamo-nos com um número elevado de alunos com grandes dificuldades de aprendizagem e desmotivados para os estudos. Para mudar tal visão, faz-se necessário a adoção de uma prática pedagógica dinâmica e provocadora, no sentido de instigar os alunos a capacidade de aprender de maneira significativa e prazerosa. Este trabalho objetivou avaliar o uso de um jogo educativo como facilitador do Ensino de Ciências Naturais dentro da EJA. O estudo foi realizado com 85 alunos das 7ª e 8ª séries de duas escolas públicas de Ensino Fundamental do município de Patos-PB, a EMEF Aristides Hamad Timene e a EMEF Monsenhor Manoel Vieira. Foi utilizado um “baralho” denominado “Conhecendo o Mundo da Reprodução e Conhecendo o Mundo dos Fenômenos Biológicos”, adaptado aos conteúdos do currículo escolar. No pré-teste aplicado, foi observado que alguns alunos apresentaram uma quantidade elevada de respostas certas na maioria das questões, percebendo-se que já existia uma fixação do conhecimento teórico. No pós-teste houve um aumento significativo em relação as respostas corretas. Após o jogo, os alunos também responderam no questionário pós-teste se o baralho educativo melhorou as aulas de Ciências. Observamos que 82% responderam sim e 13% responderam não. Comparando os testes realizados antes e depois da prática dos jogos, observa-se que, após a aplicação dos jogos, os participantes conseguiram assimilar os assuntos propostos, aumentando a quantidade de questões corretas no pós-teste.

Palavras – chave: EJA, Jogos, Lúdico, Ciências.

1. INTRODUÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) pode favorecer a inclusão social, econômica e política de indivíduos que não obtiveram acesso ou não concluíram o Ensino Fundamental ou Médio na idade regular. Nesta perspectiva e tendo em vista a atual valorização do conhecimento científico e o crescente desenvolvimento tecnológico da sociedade, a transmissão e a apropriação de conhecimentos de Ciências Naturais se tornam indispensáveis à formação de cidadãos críticos e conscientes (BRASIL, 2002).

Ao observarmos a realidade das salas de aula de EJA no país, deparamo-nos com um número elevado de alunos com grandes dificuldades de aprendizagem e desmotivados para os estudos. Para mudar tal visão, faz-se necessário uma prática pedagógica dinâmica e provocadora, no sentido de instigar os alunos a aprender de maneira significativa e prazerosa (FREIRE, 2004; SANTOS et al., 2005).

Nérici (1991) afirma que “o ideal seria que toda aprendizagem se efetuasse em situação real de vida”. Não sendo isso possível, o material didático pode ser utilizado com a finalidade de substituir a realidade, representando-a da melhor forma, de maneira a facilitar a intuição por parte do aluno. Segundo Kishimoto (1994), “o jogo, considerado um tipo de atividade lúdica, possui duas funções: a lúdica e a educativa”. Elas devem estar em equilíbrio, pois se a função lúdica prevalecer, não passará de um jogo e se a função educativa for predominante, sem a existência de alguns momentos de prazer durante o desenvolvimento, o jogo educativo não alcançará sua finalidade educacional, ou seja, promover o aprendizado de forma lúdica (HAIDT, 2003).

A partir da compreensão de que os jogos educativos são componentes do ambiente de aprendizagem e que possibilitam a estimulação para o aluno, eles proporcionam elos entre a palavra e a realidade. O presente trabalho objetivou qualificar e quantificar a aprendizagem dos alunos da Educação de Jovens e Adultos, nas 7ª e 8ª séries do Ensino Fundamental II do município de Patos-PB, mediante o uso de jogos Educativos na área de Ciências Naturais em sala de aula.

2. METODOLOGIA

2.1. Área de trabalho

O estudo foi realizado nas escolas públicas municipais de Ensino Fundamental Aristides Hamad Timene e Monsenhor Manoel Vieira, com alunos das 7^a e 8^a séries. Estas escolas estão localizadas no município de Patos, Paraíba e oferecem o Ensino Fundamental II na modalidade de Educação de Jovens e Adultos.

2.2. Elaboração do Jogo Educativo e Dinâmica do Jogo

O jogo intitulado “**Conhecendo o Mundo da Reprodução e Conhecendo o Mundo dos Fenômenos Biológicos**” foi constituído de um “baralho” que contém características relacionadas aos referidos temas trabalhados. Foram confeccionadas artesanalmente 05 cartas com ilustrações e 20 cartas contendo informações sobre cada figura, totalizando 25 cartas. O “baralho” de cartas tinha como finalidade “formar um jogo”. A sala foi dividida em equipes de até cinco participantes. As cartas foram embaralhadas e distribuídas quatro cartas para cada jogador, restando 5 delas para escolha dos jogadores, caso necessário. Após a distribuição, o primeiro jogador iniciou o jogo, retirando uma carta do baralho e descartando outra (semelhante a um jogo de baralho normal). A finalidade foi reunir quatro cartas, uma figura e três características daquele órgão, ganhado o jogo aquele participantes que as reunisse primeiro.

2.3. Aplicação do Jogo Educativo e Análise dos dados

Após cada professor ter ministrado os conteúdos para cada turma, teve início a fase de aplicação de um pré-teste contendo 15 questões sobre o conteúdo ministrado, que avaliou o nível do conhecimento dos alunos antes da aplicação do jogo. Participaram no total 85 alunos de ambas as escolas acima citadas. Todos os estudantes participaram de forma voluntária e, para tanto, assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Cada equipe recebeu explicações sobre as regras pré-estabelecidas para jogar. O “baralho” foi aplicado no primeiro semestre de 2015, no mês de Junho, para as turmas da 7^a e 8^a séries da EJA das referidas escolas (EMEF Aristides Hamad Timene e EMEF Monsenhor Manuel Vieira) pelo professor.

Ao término da atividade, um pós-teste (contendo 12 questões) foi aplicado como forma de avaliar os conhecimentos adquiridos após o jogo e coletar a opinião dos estudantes sobre o mesmo. Para a coleta de dados/informações, foram utilizados questionários semiestruturados antes e depois da aplicação do “baralho”. Com os dados coletados foram

construídos gráficos em folhas do Programa Microsoft Excel do pacote Office 2010 (Microsoft™).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No pré-teste aplicado, foi observado que muitos alunos apresentaram uma quantidade elevada de respostas certas na maioria das questões, percebendo-se que já existia uma fixação do conhecimento teórico (Figura 1). No pós-teste houve um aumento significativa em relação as respostas corretas (Figura 2). Após o jogo, os alunos também responderam no questionário pós-teste, na opinião deles, se o baralho educativo "**Conhecendo o Mundo da Reprodução e dos Fenômenos Biológicos**" melhorou as aulas de Ciências. Observamos que 82% responderam SIM e 13% responderam que NÃO e 5% responderam UM POUCO. Comparando os testes realizados antes e depois da prática dos jogos, observa-se que, após a aplicação dos jogos, os participantes conseguiram assimilar os assuntos propostos, aumentando a quantidade de questões corretas no pós-teste (Figura 3).

O baralho "**Conhecendo o Mundo da Reprodução e dos Fenômenos Biológicos**" foi elaborado e confeccionado com intuito de contribuir para o Ensino de Ciências, pois envolve conteúdos trabalhados no currículo dessa disciplina. Assim, seria possível despertar no aluno da EJA a curiosidade e o interesse pela aula e o conteúdo. Neste sentido, Haidt (2003) afirma que o jogo tem um valor formativo, porque contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. Dessa forma, as atividades lúdicas proporcionam uma aprendizagem descontraída e proveitosa, uma vez que a educação através do lúdico propõe-se a uma nova postura existencial.

Santos (2001) afirma que o uso de jogos representa um modelo, constituindo um novo sistema de aprendizagem inspirado numa concepção de educação para ir além de apenas ensinar.

Figura 1 - Quantidade de acertos e erros nas questões didáticas do pré-teste. **Figura 2** - Quantidade de acertos e erros nas didáticas do pós-teste

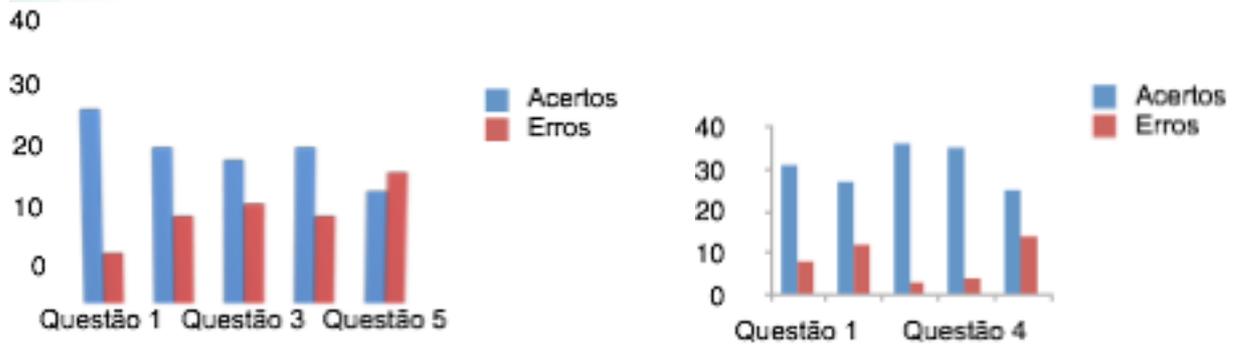
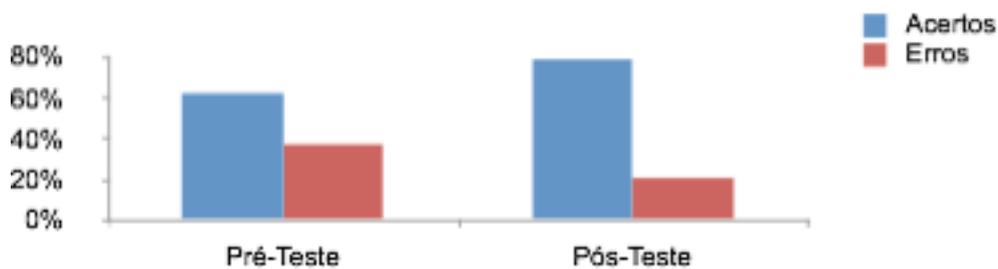


Figura 3 - Comparativo de acertos e erros nos questionários pré-teste e pós-teste.



Por esta razão, a aplicação do jogo “**Conhecendo o Mundo da Reprodução e dos Fenômenos Biológicos**” constituiu uma alternativa viável para dinamizar as aulas de Ciências, integrando o lúdico às diferentes atividades teóricas realizadas em sala de aula.

4. CONCLUSÕES

A aplicação de jogos didáticos nos permitiu observar, nas turmas de alunos avaliadas, que essa estratégia se mostra eficiente no processo ensino e de aprendizagem. Não apenas pela integração do binômio teoria-prática realizada na turma de EJA, mas como uma proposta de jogo educativo de baixo custo e bem sucedida. O baralho “**Conhecendo o Mundo da Reprodução e dos Fenômenos Biológicos**” surge nesse contexto como ferramenta de ensino de Ciências, através da abordagem de conteúdos de Biologia, muitas vezes difíceis de serem trabalhados em sala de aula.

Além disso, este trabalho proporcionou uma reflexão sobre o uso do lúdico no aprendizado da EJA. Isso sensibilizou professores e alunos, no entendimento da necessidade de conhecer e aprofundar-se nos processos relacionados ao contexto das Ciências Naturais, especialmente as Biológicas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Proposta curricular para a Educação de Jovens e Adultos: segundo segmento do Ensino Fundamental – 5ª a 8ª séries.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental - MEC/SEF, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Tolerância.** São Paulo: Editora Unesp, 2004.

Haidt, R. C. C. **Curso de Didática Geral: O uso de jogos (cap.9).** 7 ed. São Paulo: Ática, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

Parâmetros Curriculares Nacionais: **Ciências Naturais I.** Secretária de Educação Fundamental – Brasília: MEC/ SEF, 2001.

NÉRICI, I. G. **Introdução à didática geral.** 16. Ed. São Paulo: Atlas, 1991.

SANTOS, P. O; BISPO, J. S.; OMENA, M. L. R. **O Ensino de Ciências Naturais e Cidadania sob a Ótica de Professores Inseridos no Programa de Aceleração de Aprendizagem da EJA – Educação de Jovens e Adultos.** Ciências & Educação, v. 11, n. 3, p. 411-426, 2005. Disponível: <http://www.scielo.org/php/index.php> Acesso: 19 de março 2015.

SCHIMITZ, E. **Fundamentos da Didática.** 7. Ed. São Leopoldo: UNISINOS, 1993.