7ª JORNADA CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DO IFSULDEMINAS
4º SIMPÓSIO DE PÓS-GRADUAÇÃO
12 de novembro de 2015 | Poços de Caldas - MG

PROPOSTA DE ATIVIDADE LÚDICA PARA O ENSINO DAS PARASITOSES PEDICULOSE DESTINADA AO 2º ANO DO ENSINO MÉDIO DO IFSULDEMINAS-CAMPUS MUZAMBINHO

Paulo R.V. BATISTA[1] ; Maiqui IZIDORO[2] ; Usha VASHIST[1] ; Bianca G. SOBREIRA[1]

RESUMO

As intervenções educativas através de atividades lúdicas são importantes estratégias para o ensino e aprendizagem de conceitos ao favorecer a motivação, o raciocínio, a argumentação e a interação entre os alunos e deles com o professor. Desta forma, o presente trabalho busca uma alternativa para uma nova dinâmica para revisão dos conteúdos teóricos sobre a parasitose pediculose abordados em sala de aula mediante ao uso de jogos lúdicos para adolescentes de ensino médio. O jogo foi elaborado utilizando-se materiais de baixo custo, tais como cartolina, caixa de lápis de cor, cola, folhas de sulfite, régua. Após a confecção do jogo, procedeu-se a sua aplicação em duas turmas do 2º ano do Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – IFSULDEMINAS o resultado evidenciou que a maioria dos alunos soube aplicar os conhecimentos dos conceitos básicos sobre a sintomas, reprodução e profilaxia. Isso permite afirmar que a utilização de jogos didáticos pode contribuir para otimizar a revisão do conteúdo no processo ensino-aprendizagem em Biologia, possibilitando uma participação intensa dos alunos nas atividades propostas.

[1] Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Câmpus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mail: paulorvb.1402@outlook.com;

[1] Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Câmpus Muzambinho. Muzambinho /MG. E-mail: ushavst@gmail.com;

[1] Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Câmpus Muzambinho. Muzambinho /MG. E-mail: bgsobreira@hotmail.com;

[2] Universidade Federal de Alfenas-UNIFAL. Alfenas /MG. E-mail: mayk-isidoro@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O ambiente multicultural da escola pública oferece maiores possibilidades para que ocorram frequentes interações entre sujeitos de diferentes classes e grupos sociais oportunizando a prática da tolerância no confronto, inevitável, de valores éticos, linguísticos, morais, religiosos, econômicos e sociais distintos. A Escola Pública é um fórum privilegiado para o exame das interações entre sujeitos mediados pedagogicamente porque se constitui num meio sócio culturalmente mais rico e diversificado. (JAPIASSU, 1998).

Por meio dos jogos, as crianças dirigem seu comportamento, não pela percepção imediata dos objetos, mas pelo significado da situação, tendo que apresentar interpretação constantemente. (REBELO, 2001).

Neves (2006) aponta que a infestação por piolho do couro cabeludo, também conhecido como piolho da cabeça, é uma enfermidade endêmica de distribuição mundial, causada pelo *Pedículos humanos capitis,* um inseto hematófago que acomete o couro cabeludo humano. Segundo, Linardi (2002) comenta que a pediculose é um problema recorrente na população mundial, acometendo, sobretudo crianças em idade escolar, atrapalhando o rendimento na escola devido à diminuição da autoestima e dificuldade de concentração, consequência do prurido contínuo e distúrbios do sono. Em casos mais graves, as crianças podem ainda desenvolverem anemia devido à hematofagia do piolho.

Diante do que foi exposto, percebe-se a importância do ensino de ciências e biologia, mais especificamente das parasitoses intestinais, não apenas para a formação humana e crítica do aluno, mas como preconizam os parâmetros curriculares nacionais, também enquanto ferramenta promotora de seu bem-estar. Assim, este trabalho teve por objetivo desenvolver e avaliar ferramentas didáticas de caráter lúdico a fim de conduzir alunos do ensino médio nos processos de construção, apropriação aplicação de conhecimentos adquiridos durante as aulas sobre pediculose abordadas pelo professor em sala de aula.

MATERIAL E METODOS

O presente trabalho foi executado no Instituto Federal de Ciências e Tecnologia, do Sul de Minas Gerais, instituição que oferece educação básica - alunos ensino médio integrado ao ensino técnico profissionalizante, nos turnos matutino, vespertino. O público analisado foi composto por 89 (oitenta e nove) alunos 2º ano com idade entre 16 a 17 anos.

O jogo didático aqui proposto intitulado **"Trilha Pediculose Maluca"** é resultado de pesquisas e estudos baseado na literatura existente sobre jogos didáticos e atividades lúdicas, além de pesquisas realizadas em livros didáticos de conteúdo específicos, que normalmente são usados na educação básica em muitas escolas públicas de Muzambinho-MG. Para a confecção do jogo foi utilizado material de baixo custo e fácil aquisição como: papel A4; cartolina; impressão colorida; papel adesivo incolor para plastificar as cartas, de modo que as torne mais duráveis e pinos coloridos que podem ser adquiridos em lojinhas populares.

O jogo é composto por um **tabuleiro**; **04 pinos; 1 dado** e **80 cartas.** O tabuleiro possui uma trilha composta por casas coloridas (Figura 01), porém a cor é apenas um efeito atrativo, não tendo relação direta com o grupo de cartas ao qual o jogador deverá responder às perguntas, existem duas casas que indicam - LARGADA e CHEGADA.

Figura 1. Tabuleiro do Jogo Trilha Pediculose Maluca
Fonte: Maiqui IZIDORO.

As cartas foram divididas 80 cartões relacionados ao tema proposto (Figura 2), dos quais: 40 contêm “Perguntas” serão de respostas diretas ou de múltipla escolha; 15 contêm “Informações”; 8 contêm “Passe a vez”; 4 contêm “Bonificações”; 5 contém “Volte 1 casa”; 5 contém “Volte 2 casas” e 3 cartões intitulado “Volte ao início”, cartões perguntas que apresentam diversas questões relacionadas ao tema do jogo.

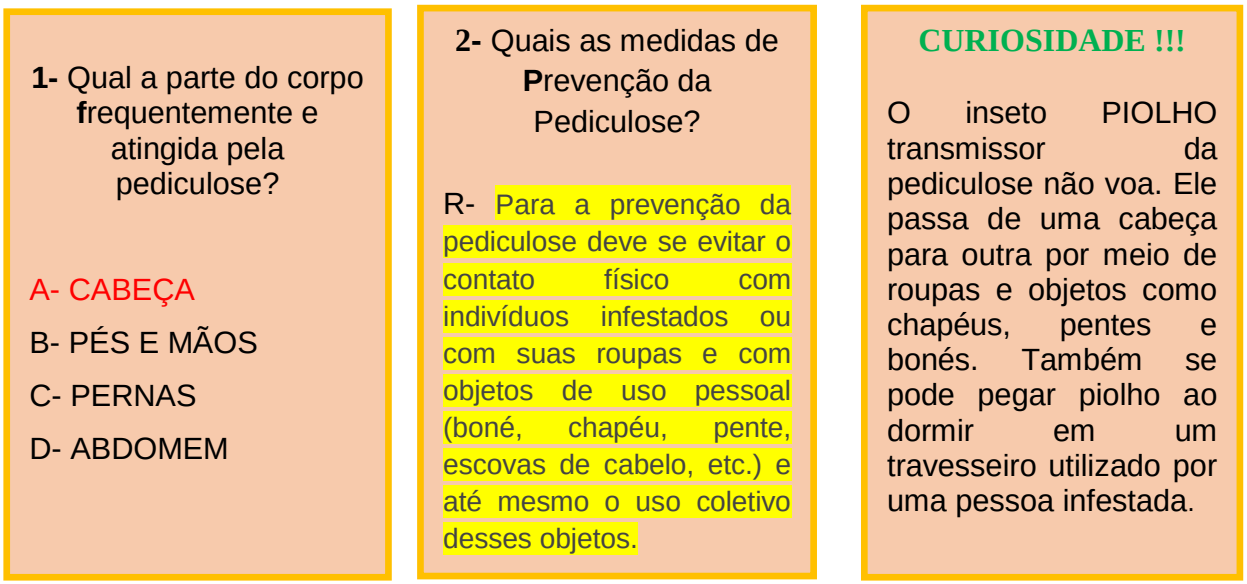

Figura 2. Exemplos das Cartas utilizadas no jogo.

Assim houve perguntas que exigiram uma resposta direta do aluno, bem como apresentar alternativas para escolha da resposta correta, os cartões informação com pequenos textos informativos para complementação do conteúdo, auxiliando no processo de ensino e aprendizagem e facilitando na continuidade do jogo. Neste cartão também está contida a quantidade de casas que o grupo deverá percorrer no tabuleiro, visto que não terá direito de jogar o dado, cartões “Passe a vez”; “Bonificação”; “Volte casas” proporcionam mais dinâmica ao jogo. Após a aplicação foram coletados opinião dos alunos sobre o conteúdo abordado no jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Atividade proposta possibilitou o professor produzir seu próprio material, e adaptá-lo para outros temas se for de seu interesse, uma vez que o material é de baixo custo e de fácil aquisição com regras autoexplicativas, possibilitando uma aula de revisão de todo conteúdo abordados na teoria de modo interativo e diferenciado do dia a dia dos alunos.

De acordo com PITOMBEIRA *et al*., 2010 e DANTAS & CARVALHO, 2012 a experiência também demonstra que a produção e aplicação de jogos didáticos e atividades lúdicas foi um importante aliado, não somente para os professores e alunos das escolas, nas quais foram trabalhados, mas, também para os alunos de licenciatura (futuros professores) que desenvolvem diversas habilidades na construção do saber ensinar.

Buscando incorporar em nossa proposta o jogo didático, na medida em se constitui uma estratégia lúdica prazerosa e encantadora de aprendizado. Através dele, os alunos têm a oportunidade de interagir entre si, têm sua criatividade, raciocínio, atenção e dedicação estimuladas (TOSCANI *et al*,. 2007; GRÜBEL & BEZ,. 2006). O jogo colabora para o desenvolvimento social, estabelecendo vínculos afetivos, controlando a impulsividade no aprendizado de observação de regras, entre outros benefícios. Estas atividades são de grande importância, pois aprimoram o desenvolvimento intelectual e contribuem par formação de imagem mental, regras, valores, linguagem e criatividade (OLIVEIRA, 2004).

CONCLUSÕES

A partir da aplicação, o jogo mostrou eficiente para revisão do conteúdo teórico abordado em salas de aula podendo ser grandes auxiliares no processo de ensino aprendizagem, tanto para alunos como para professores, uma vez que alia aspectos lúdicos aos cognitivos, além de ser uma importante estratégia para o ensino e aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre alunos e fortalecendo consideravelmente o relacionamento entre professores e alunos, uma vez que propicia uma relação de confiança mútua.

REFERÊNCIAS

DANTAS, S. M. M. M.; CARVALHO, A. D. F. A formação de professores da área de biologia através da ação/reflexão: um relato de experiência no âmbito do Pibid. **SBENBIO.** nº 4, 2012.

GRÜBEL, J. M.; BEZ, M. R. Jogos Educativos. Novas Tecnologias na Educação.***CINTED*UFRGS**, v. 4, n. 2, 2006.

JAPIASSU, Ricardo Ottoni Vaz. Jogos teatrais na escola pública**. Revista da Faculdade de Educação,** São Paulo, v. 24, n. 2, jul/dez, 1998.

Linardi, P.M. (2002). Anoplura. Em: Neves, D.P.; Melo, A.L.; Genaro, O.; Linardi, P.M. (Org.), Parasitologia humana (pp. 368-372). São Paulo, São Paulo: Atheneu.

Neves, D.P. (2006). Parasitologia dinâmica. São Paulo, São Paulo:Atheneu.

OLIVEIRA, M. Â. C. **Intervenção Psicopedagógica na escola**. IESDE: Curitiba, 2004 .

PITOMBEIRA, T. N. et al. Contribuição das atividades dos alunos-bolsistas do projeto Pibid- área biologia para a aprendizagem do ofício de professor. **SBENBIO**. Campinas- SP, nº 3. p. 1684 – 1694.

REBELLO, S.; MONTEIRO, S.; VARGAS, E. P. A visão de escolares sobre drogas no uso de um jogo educativo. **Interface - Comunic., Saúde, Educ.,** v. 5, n. 8, p. 75-88, 2001.

TOSCANI, N.V.; SANTOS, A. J. D.; SILVA, L. L. M.; TONIAL, C. T.; CHAZAN, M.; WIEBBELLING, A M P.; MEZZARI, A. Development and analysis of an educational game for children aiming prevention of parasitological diseases. **Interface - Comunic., Saúde, Educ.**, v.11, n.22, p.281-94, 2007.