

USO DE CARTILHA COM ATIVIDADES LÚDICAS COMO MATERIAL COMPLEMENTAR PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE DOENÇAS PARASITÁRIAS.

SENNA, S.N.^{1*}; SILVA, M. V²; VIEIRA, M. R.¹

¹Instituição Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Engenharia de Ilha Solteira

²Instituição Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências e Tecnologia
Departamento de Geografia– UNESP, Presidente Prudente, SP.

*sirlenensenna@gmail.com

Introdução

O ensino de Ciências há muito tempo vem sendo motivo de discussões e reflexões por parte de educadores, psicólogos e cientistas, na tentativa de melhorar o processo de aprendizagem. Verifica-se que é unânime entre os educadores a consciência de que o ensino exclusivamente informativo, centrado no professor, está fadado ao fracasso, estabelecendo-se um clima de apatia e desinteresse, que impede a interação necessária ao verdadeiro aprendizado (KRASILCHIK, 2005). Hoje, o interesse do aluno passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes (MORATORI, 2003).

Uma proposta para se obter melhores resultados na aprendizagem dos alunos, nas aulas de ciências é a utilização de cartilhas contendo além do conteúdo teórico, ilustrações e jogos para o ensino da parasitologia, já que muitas vezes este conteúdo, aparece de modo conspícuo nos livros, descrevendo uma série de ciclos, tornando difícil a sua compreensão, pois muitos conceitos não são entendidos pelos alunos.

O objetivo do trabalho foi avaliar a cartilha educativa referente às doenças parasitárias, como ferramenta complementar ao ensino-aprendizagem, pois ajuda o aluno a construir suas novas descobertas e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de avaliador da aprendizagem.

Material e Métodos

As atividades foram desenvolvidas em um colégio particular, na cidade de Ilha Solteira, no dia 16 de maio de 2011, com 20 alunos do 9º ano do ensino fundamental, público esse escolhido em função da análise da grade curricular, na qual consta o tema parasitismo, com ênfase em doenças parasitárias.

Após a finalização do conteúdo teórico foi concedido pelo colégio, uma aula com duração de duas horas. Em um primeiro momento, foi realizada uma avaliação diagnóstica do conhecimento prévio dos alunos, sobre o conteúdo “Doenças parasitárias” por meio de um questionário fechado contendo 9 questões de múltipla escolha, nas quais o aluno apenas

seleciona a opção, que mais se adequa à sua opinião. Além das doenças estudadas nas aulas teóricas, Malária e Esquistossomose, foram incluídas Ancilostomíase e Filariose, complementares às aulas ministradas pelo professor.

Em seguida foi aplicada a cartilha, esta busca relacionar teoria e os jogos, no intuito de fixar os conceitos já trabalhados, novos conceitos e contribuir para que estes sejam compreendidos de forma mais efetiva, para cada doença abordada havia uma breve descrição, agente etiológico, transmissão, profilaxia, ilustrações e atividades de caráter lúdico (palavras-cruzadas, caça-palavras e labirinto). Cada aluno teve acesso a um exemplar. Durante a atividade os alunos puderam tirar dúvidas com as monitoras que conduziram a aplicação e suas ações delineavam as respostas dos alunos e os ajudavam a conciliar o que estava sendo vivenciado em aula prática através da cartilha, com o que aprenderam na aula teórica.

No término da leitura e realização das atividades todas as cartilhas foram recolhidas e foi novamente aplicado o questionário fechado. As questões de alternativas no questionário referentes às doenças parasitárias foram contabilizadas pelo método direto de contagem e separação de acordo com as respostas dadas a cada questão. Analisaram-se as respostas de forma comparativa, para verificar se a cartilha poderia ser um material complementar às aulas de Ciências.

Resultados

Após a análise individual das questões no questionário prévio, pode ser verificado que as questões mais difíceis foram as de número 6, 8 e 9, com porcentagens de acertos de 35%, 25% e 20%, respectivamente (Tabela 1). Na questão 8 o aluno deveria indicar a alternativa que não ajudava na prevenção da esquistossomose. Portanto, seria necessária uma atenção maior por parte dos alunos.

As questões que apresentaram um erro significativo foram às referentes aos sintomas da Ancilostomíase e prevenção da Esquistossomose. Porém em todas as questões, os alunos apresentaram alguma porcentagem de erro. Analisando todas as questões, o número de acertos foi maior no questionário final.

Tabela 1: Números e porcentagens de alunos do 9º ano do ensino fundamental (N=20) que responderam corretamente cada questão formulada no questionário inicial (antes da aplicação da cartilha) e no questionário final (após aplicação da cartilha).

Número da questão	Questionário Prévio		Questionário Final	
	Número de alunos	Porcentagem	Número de alunos	Porcentagem
1	11	55	20	100
2	12	60	20	100
3	10	50	18	90
4	16	80	20	100
5	15	75	18	90
6	7	35	15	75
7	10	50	17	85
8	5	25	13	65
9	4	20	16	80

Discussão e Conclusões

Com o questionário diagnóstico inicial aplicado aos alunos do 9º ano do ensino fundamental, antes da aplicação da cartilha, foi possível analisar o conhecimento prévio dos alunos sobre o assunto que seria abordado, e detectar certo grau de dificuldade e incerteza, pois houve porcentagem de erro em todas as questões. Não desmerecendo a aula teórica, pois esta serve como embasamento teórico para o conhecimento, pôde se verificar que participação ativa dos alunos, da leitura até a realização das atividades da cartilha, contribuiu para melhorar os índices de aprendizagem de uma forma mais prazerosa e diferenciada, fato que pode ser comprovado pelo aumento no aproveitamento dos alunos. Na cartilha há uma abordagem simplificada, com uma linguagem apropriada à faixa etária dos discentes, possibilitando a todos os participantes do estudo a construção do seu próprio conhecimento. De acordo com Soares (2008), os jogos e as atividades lúdicas têm um caráter cognitivista e, como o aprendizado utilizando-se tais estratégias se dá por construção, conseqüentemente com um enfoque construtivista, saindo da forma tradicional de aula, o professor passa a atuar como mediador entre o conhecimento científico e o aluno, conferindo sentido pessoal à maneira como o conhecimento é gerado.

O jogo didático tem como vantagem conseguir introduzir e desenvolver conceitos de difícil compreensão (GRANDO, 2001) e com o desenvolvimento deste trabalho foi possível entender a importância da utilização dos jogos no processo educativo, como instrumento facilitador da integração, da sociabilidade, pelo interesse despertado pelo seu caráter lúdico (RIBEIRO, 2001).

O questionário fechado aplicado no final da atividade, foi resolvido com mais certeza pelos alunos fato que pode ser observado nos resultados apresentados na repostas das perguntas 1, 2 e 4 onde 100% dos alunos responderam adequadamente.

De acordo com os resultados obtidos conclui-se que a cartilha é foi uma importante ferramenta, pois promoveu a motivação e facilitou a construção do processo ensino-aprendizagem. De um modo geral, os passatempos cumpriram sua função como material didático auxiliar, estimulando a aprendizagem por parte dos alunos e auxiliando os professores, com um recurso a mais nas aulas de Ciências, podendo ser incorporados de forma efetiva à educação escolar do indivíduo.

Referências

KRASILCHIK, M. **Prática de Ensino de Biologia**. 4ª. Ed. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2005. 194p.

GRANDO, R.C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática**. 2001. Disponível em: <http://www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paula/JOGO.doc> Acesso em: 14 abril. 2012.

MORATORI, P. B. **Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?** UFRJ. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em <<http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf>> Acesso em: 13 abril 2012.

RIBEIRO, M. G. L. ; SANTOS, L. M. F. ; MIRANDA, I.A. ; BELARMINO, M.G. ; CABRAL, L.L. ; LOIOLA, L.L. ; VILARDO, C. ; FERREIRA, D. M. ; BOZELLI, R. L. ; ESTEVES, F.A. . Atividades lúdicas no ensino de ecologia e educação ambiental: uma nova proposta de ensino. In: I ENCONTRO REGIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA, 2001, Niterói. **Anais...** Niterói : SBEnBIO, 2001. v. 1. p. 120-124.

SOARES, M. **Jogos para o Ensino de Química: teorias métodos e aplicações**. Guarapari-ES: Libri, 2008. 169 p.