



COINTER PDVAgro 2023

VIII CONGRESSO INTERNACIONAL DAS CIÊNCIAS AGRÁRIAS

Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez

ISSN: 2526-7701 | PREFIXO DOI: 10.31692/2526-7701

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO MÉDIO

LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

THE IMPORTANCE OF GAMES AS A LEARNING TOOL IN HIGH SCHOOL

Apresentação: Relato de Experiência

Nicolly Ketlin Querino Silva¹; Janelson Lúcio da Costa Dantas Júnior²; Viviane da Silva Medeiros³

INTRODUÇÃO

Segundo Vygotsky (1989), o lúdico influencia enormemente no desenvolvimento da criança. É através do jogo que ela aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, desenvolve a linguagem, o pensamento e a concentração. É comum associar jogos didáticos à primeira infância, todavia, os discentes apresentam novas necessidades de acordo com o processo educativo; No campo da educação procura-se conciliar a liberdade, típica dos jogos, com a orientação própria dos processos educativos (KISHIMOTO, 1994, p. 19), eventualmente a aprendizagem torna-se algo complicado visto que os docentes precisam disputar a atenção dos alunos com as distrações externas, para fugir da rotina na sala de aula ou para despertar o interesse dos alunos em determinados conteúdos é necessário que o professor busque metodologias distintas das que usualmente utiliza, os jogos didáticos se mostram ferramentas eficazes para a finalidade desejada, visto que proporcionam uma forma prazerosa de aprender, diversificam as aulas, tornando-as mais interessantes, criativas e desafiadoras e possibilitam que o docente avalie a assimilação dos conteúdos passados de modo diferente.

Para muitos professores, os Jogos são vistos como uma atividade inútil e sem

¹ Estudante Téc em Aquicultura, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, nicollyquerino25@gmail.com

² Estudante Téc em Aquicultura, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, dantasilucio@gmail.com

³ Professora Doutora, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, vivianemedeiros.eaj@gmail.com

finalidades educativas por apresentar um caráter “não sério”. Contudo, ao jogarem, os alunos demonstram seriedade, concentração e como qualquer atividade lúdica, o jogo também é acompanhado de risos, de alegria e divertimento (KISHIMOTO, 2003).

O presente trabalho tem como função expor os resultados obtidos a partir da aplicação de um jogo educacional na turma do curso técnico integrado ao ensino médio e enfim conseguir um feedback em relação a como esses jogos podem ser utilizados como ferramenta de aprendizagem e lazer.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, pelo cotidiano, até as férias, num crescendo muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora porque vão cair na prova (Neto, 1992). Paralelamente, como alunos do ensino médio, compreendendo a importância de aulas lúdicas como ferramenta de aprendizagem por facilitarem a fixação dos conteúdos passados, optou-se por trazer como uma das atividades de estágio a implementação de um jogo educacional chamado “bingo”.

O bingo é um jogo criado pelo manual de Araújo (2022) aplicado na Escola Agrícola de Jundiá (EAJ), para a aplicação os discentes devem ser separados em grupos conforme a quantidade de alunos que compõem a turma, os times em questão recebem uma cartela contendo quatro correspondências, sejam elas conceitos ou definições em relação a tabela guia que possui as perguntas com suas respectivas respostas, o responsável pela aplicação deve manter o papel longe do alcance dos participantes.

A experiência ocorreu dia 1º de junho de 2023, na turma do segundo ano do curso técnico integrado em aquicultura, na disciplina Sanidade de Organismos Aquáticos. A premiação foi equivalente a um botom para cada integrante do grupo vencedor e meio ponto na média da disciplina.

Figura 01: Tabela guia com as correspondências do jogo

Perguntas	Respostas
Doença	conjunto de sinais e sintomas específicos que afetam um ser vivo, alterando o seu estado normal.
Estado de completo bem-estar físico, mental e social e não apenas a ausência de doença.	Saúde
Bom manejo sanitário	Controle de produção, redução de riscos, uso de EPIs e EPCs
Doença transmissível	Causada por agente infeccioso específico ou por seus produtos tóxicos, que se manifesta pela transmissão deste agente ou de seus produtos.



Compõem a Tríade epidemiológica	Hospedeiro, Agente, Ambiente.
Sinais indicativos de enfermidade.	Aparição de anomalias do comportamento e/ou lesões corporais
Estresse	Mecanismo que nos coloca em estado de alerta ou alarme, provocando alterações físicas e emocionais.
Sinais	Qualquer lesão indicativa de alteração do estado de saúde, que pode apenas ser observada. (genérico).
Sintomas	Tudo aquilo que se pode descrever acerca do que se sente sobre uma enfermidade
Porta de entrada do agente patogênico	É uma das fases da cadeia epidemiológica
Níveis de prevenção	Primária, secundária, terciária
Vetor de transmissão	organismo capaz de transmitir uma enfermidade.

Fase aguda	Surge após a infecção onde os sinais clínicos são mais nítidos.
Fase crônica	Seguida da fase aguda, na qual o paciente apresenta sinais clínicos mais discretos e com uma resposta imunológica bem elevada.
Período pré patogênico	Momento em que se deve prover uma certa promoção da saúde em conjunto da prevenção primária a fim de se prevenir de enfermidades.
Período patogênico	Momento onde a enfermidade já acometeu o hospedeiro.
Maneira pela qual acontece a doença	Desequilíbrio entre os organismos de interesse zootécnico, o ambiente e os patógenos.
Prevenção Primária	Promoção à saúde e promoção específica.
Prevenção Secundária	Diagnóstico precoce, tratamento imediato e limitação do dano.
Prevenção Terciária	Reabilitação.
Estressor químico	Contaminantes, baixo nível de oxigênio dissolvido e Ph fora do nível adequado.
Estressor Físico	Manuseio, confinamento, transporte.
Estressor por percepção	Ameaça, Predador.
Respostas Primárias	alterações hormonais.
Respostas Secundárias	Alterações metabólicas, alterações celulares, distúrbio osmorregulatório.
Respostas Terciárias	Mudança no corpo do animal como um todo (crescimento, comportamento, resistência a doenças).

Fonte: Própria (2023)



A priori, as técnicas aplicadas resultaram em um feedback positivo, pois no geral os estudantes reagiram satisfatoriamente, participaram com sorrisos e brincadeiras e se dedicaram a estudar o conteúdo “Causalidade das Doenças em Organismo Aquáticos” que fora cobrado no bingo. Como alunos, foi muito relevante ter a oportunidade de desenvolver o modelo do jogo educacional aplicado pois elevou positivamente o senso crítico e o conhecimento desse tema junto a sua importância, também fez-se necessária a revisão dos assuntos estudados na disciplina e planejamento para a realização da atividade, foi uma vivência marcante.

CONCLUSÕES

Conclui-se que os jogos possuem um potencial importante como recursos auxiliares, afinal fazem com que o discente seja atraído pelo conteúdo didático, caminhando por meio da curiosidade e da aprendizagem.

O feedback demonstra que os jogos educacionais não se limitam ao ensino fundamental e que são ferramentas importantes se aplicadas ao ensino secundário. Uma aula mais dinâmica e elaborada requer também mais trabalho por parte de quem a planeja, por outro lado, o retorno pode ser bastante significativo ao se dispor a criar novas maneiras de ensinar e ressaltando a importância da utilização dos jogos como instrumentos motivadores de imenso potencial de sociabilidade e integração.

REFERÊNCIAS

- Araújo, César A. “Avaliação de três jogos didáticos como instrumentos pedagógico para o ensaio de biologia” Rio Grande do Norte: SIGAA código:<PII20187-2022>, 2022
- KISHIMOTO, Tizuko M. “O Jogo e a educação infantil.” São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1994.
- Kishimoto, Tizuko M. “O jogo e a educação infantil.” São Paulo, SP: Pioneira, 2003.
- NETO, E. R. Laboratório de matemática. In: Didática da Matemática. São Paulo: Ática, 1992. 200p. p. 44-84.
- VYGOTSKY, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: A formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989. 168p. p.106-118

