



A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NA VISÃO DOS PROFESSORES DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Ágata Laisa Laremborg Alves Neves [1]

Antonia Dalva França-Carvalho [2]

Maria Suely Alves Feitosa [3]

Eixo Temático 20: Educação e Ensino de Matemática, Ciências Exatas e Ciências da Natureza

RESUMO

O presente trabalho foi desenvolvido tendo como objetivo identificar na prática docente a relevância da utilização de jogos didáticos para o ensino de ciências na EJA. Através de questionários aplicados com os professores de ciências de duas escolas públicas com modalidade EJA, descobrimos as principais concepções sobre jogos didáticos e novas metodologias de ensino. Constatou-se que há uma grande dificuldade de se utilizar essa ferramenta, principalmente quando o professor não possui domínio e conhecimento sobre ela. Deste modo, entendemos que este fato está relacionado à falta de novas estratégias de ensino para a EJA. O estudo está baseado em autores como ALARCÃO (2005), CANEN (1999), KISHIOMOTO (1996), SCHMITZ (1993), dentre outros.

Palavras-chave: Ensino de ciências; EJA; jogos didáticos.

ABSTRACT

This work was developed with the aim to identify the relevance in the teaching practice of using textbooks for the teaching of science in EJA games. Through questionnaires applied sciences teachers in two public schools with EJA mode, we found the main conceptions of educational games and new teaching methodologies. It was found that there is a great difficulty to use this tool, especially when the teacher does not have domain and knowledge about it. Thus, we believe that this fact is related to the lack of new teaching strategies for adult education. The study is based on authors like ALARCÃO (2005), CANEN (1999), KISHIOMOTO (1996), Schmitz (1993), among others.

Keywords: Science education; EJA; educational games.

1 INTRODUÇÃO

A história da Educação de Jovens e Adultos apresenta muitas variações ao longo do tempo, demonstrando estar ligada às transformações sociais, econômicas e políticas que caracterizaram os diferentes momentos históricos do país.

O artigo 205 da Constituição Federal (1988) define ainda que, “a educação, direito de todos e dever do estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”.

No entanto, ao longo da história da educação brasileira pouco se fez em prol de um ensino de qualidade para os jovens e adultos. Deste modo, para reverter esta situação, é preciso envolver os alunos em um processo de ensino norteado por práticas que possibilitem a inclusão educacional e social. Para tal, os trabalhos educativos com jovens e adultos devem estar alicerçados com práticas que desenvolvam a permanência do educando na escola, permitindo o seu desenvolvimento em múltiplas dimensões, estimulando os alunos e fazendo com que este público se prepare para novos desafios que surgem.

E quando o foco é o ensino de ciências, percebemos a grande dificuldade que os professores possuem em trabalhar os conteúdos dessa área. Assim, o ensino de ciências da EJA vem se caracterizando pela ênfase no conteúdo, por aulas expositivas centradas no professor, com pouca oportunidade para que os alunos possam interagir com o conhecimento e reconstruir-lo a partir de seus conhecimentos prévios. E por que na sala de aula, o ensino de ciências continua como sempre?

Como utilizar os materiais didáticos, tão falados em aulas de metodologia, se a realidade da sala de aula é completamente diferente daquela vista nas literaturas?

Essas perguntas são a base para uma reflexão sobre a importância dos jogos didáticos lúdicos para ensino de ciências na EJA. Assim, para superar as limitações vinculadas ao ensino que tradicionalmente vem sendo aplicados, se faz necessária a utilização de materiais didáticos que possibilitem a aprendizagem dos jovens e adultos a fim de obter sucesso na construção do conhecimento, facilitando, assim, o processo de ensino aprendizagem. Nessa perspectiva, o objetivo do nosso trabalho é identificar na prática docente a relevância da utilização de jogos didáticos para o ensino de ciências na EJA, a partir da a sua concepção dos professores de ciências.

Nesse contexto, Kishimoto (1996), destaca ainda que, o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a aquisição de informações. Por isso, Penteadó (1997, p. 167) destaca que:

(...) a brincadeira é o lúdico em ação. Enquanto tal tem a propriedade de liberar a espontaneidade dos jogadores, o que significa colocá-los em condições de lidar de maneira peculiar e, portanto, criativa com as possibilidades definidas pelas regras, chegando eventualmente até a criação de outras regras e ordenações. Nesta perspectiva a brincadeira deixa de ser “coisa de criança” e passa a se constituir em “coisa séria” digna de estar presente entre recursos didáticos capazes de compor uma ação docente comprometida com os alvos do processo de ensino aprendizagem que se pretende atingir.

2 METODOLOGIA

O presente artigo tem como referências metodológicas a pesquisa qualitativa e a pesquisa aplicada. A pesquisa qualitativa “estabelece um relação dinâmica, particular, contextual e temporal entre o pesquisador e o objeto de estudo” (MICHEL, 2009, p. 36).

Segundo a autora, este tipo de pesquisa é fundamentada na discussão e correlação de dados, na co-participação das situações das informações, analisadas a partir do significado que estes exercem. Reconhecendo o valor deste tipo de pesquisa, compreendemos de forma significativa o papel do pesquisador, que participa, compreende e interpreta.

Na discussão sobre a utilização dos jogos didáticos que auxiliam o professor da EJA nas aulas de ciências, é preciso ainda uma pesquisa aplicada, que segundo o referido autor, procura transformar o conhecimento puro em situações destinadas a

melhorar a qualidade de vida da sociedade. E, tratando-se de melhorias para o ensino de ciências da EJA, a pesquisa qualitativa aplicada vem contribuir para nosso estudo na perspectiva de um ensino de qualidade.

A pesquisa foi desenvolvida em duas escolas públicas de Teresina-PI que possuem a modalidade EJA, uma na zona norte da cidade, a Unidade Escolar Cristino Castelo Branco e a Unidade Escolar Professor Joca Vieira, na zona leste da cidade. Como ferramenta metodológica foram aplicados questionários com os professores de ciências da EJA, a fim de investigar a importância da utilização de jogos didáticos na sua prática docente.

Os questionários foram aplicados com os professores de ciências das duas escolas, que trabalham em diferentes séries da EJA. No total, 13 professores participaram da pesquisa, respondendo aos questionários, de forma que em nenhuma circunstância será feita menção a identidade dos professores. Todos os questionários foram aplicados nos intervalos das aulas, para não comprometerem a rotina dos professores.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente estudo, baseado no diagnóstico inicial sobre a realidade do ensino de ciências na EJA, da cidade de Teresina-PI, demonstra que existem vários fatores que influenciam no desenvolvimento da EJA nas escolas pesquisadas, dos bairros da zona norte e leste da cidade.

O uso dos questionários nos revelou a grande dificuldade em que os professores possuem de se utilizar os jogos didáticos nesta modalidade de ensino. As respostas dos professores nos levaram a perceber as dificuldades do ensino de ciências na EJA, uma vez que essa modalidade exige uma atenção maior do professor na sala de aula.

Do total de professores pesquisados, 62% são do sexo masculino, e 38% são do sexo feminino, com faixa etária compreendida entre os 25 aos 40 anos. Com relação à formação acadêmica dos professores de ciências, 46% são Licenciados em Química e 54% são Licenciados em Ciências Biológicas.

Observamos que, em relação ao tempo de experiência profissional, 72% dos professores atuam entre 4 a 8 anos, seguidos de 28% dos professores com mais de 20 anos no magistério. No entanto, com relação à experiência com jovens e adultos, 88% dos professores que participaram da pesquisa estão atuando nesta modalidade há menos de dois anos. Este fato está relacionado ao incremento de vagas em turmas de EJA na última década. Nessa circunstância, o ato de avaliar a sua prática se constitui em um importante fator de aprimoramento das competências e habilidades do professor.

Nas concepções de Alarcão (2005), criar, estruturar e dinamizar situações de aprendizagem, estimulando a aprendizagem e a autoconfiança nas capacidades individuais para aprender, são as principais competências que o professor de hoje precisa desenvolver.

O questionário foi direcionado com a finalidade de identificar as concepções dos professores a cerca dos jogos didáticos, procurando analisar a sua formação. Inicialmente, perguntamos se eles cursaram alguma disciplina voltada para a obtenção de novas metodologias (estratégias) de ensino e, todos afirmaram que sim, 85% na graduação e 15% na pós-graduação.

Sobre a utilização de algum material didático durante as aulas, como: jogos didáticos, vídeos/ filmes, textos complementares, dinâmicas, atividades práticas, entre outros, percebemos que há o predomínio na utilização de vídeos/ filmes, sendo 55%. As aulas práticas aparecem com 29% dos professores utilizando este recurso; 13% apostam na utilização de slides e textos complementares e apenas 3% afirmaram já ter utilizado jogos didáticos em sala de aula. De acordo com o Professor 1: “É importante trazer para as aulas, meios que prendam a atenção do aluno”.

Vale pontuar que o uso de vídeos e filmes como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem pode ser discutido, a partir de diferentes concepções, dentre elas podemos citar: 1) a avaliação da eficiência desse instrumento como

recurso didático (FANTIN, 2007); 2) possibilita a retomada da discussão em torno da formação do professor, ressaltando a importância da aquisição de competência científica e de habilidade didática exigidas ao ofício de professor (TARDIF, 2002); 3) a elaboração de manuais e roteiros para dar suporte ao professor que tiver interesse em trabalhar com mais uma alternativa didática (NAPOLITANO, 2003), dentre outros.

O professor deve ser capaz de selecionar adequadamente o método didático e organizar todos os procedimentos e técnicas, visando propiciar aos alunos a melhor aprendizagem. No ensino, sempre se estabelecem certas prioridades. Para atingi-las, traçam-se estratégias (SANT'ANNA; MENEGOLLA, 2002).

Diversos são os enfoques que permeiam a discussão sobre a formação docente, entretanto, a formação do professor de jovens e adultos constitui-se em um tema polêmico e muito se tem discutido a respeito, devido ao aumento progressivo dessa demanda de ensino. O público-alvo desta modalidade compreende um número significativo de jovens e adultos que se encontram à margem da sociedade, marcada pela desigualdade sócio-econômica. Para ensinar aos jovens e adultos, o professor enfrenta dificuldades com a questão da diversidade em sala de aula (diferentes planos etários, socioculturais etc).

Com relação a utilização dos jogos didáticos no ensino de ciências na EJA, 69% acreditam ser importantes usar jogos didáticos nas suas aulas. No entanto 31% ainda acreditam na dificuldade de trabalhar com este recurso, uma vez que os alunos não são considerados crianças.

“Nunca usei jogos didáticos nas minhas aulas, mas, acredito que eles podem favorecer o ensino”.
(Professor 2)

“Os jogos didáticos permitem a interação dos alunos com o conteúdo”. (Professor 3)

Nessa perspectiva, Neves (2011) afirma que o uso de jogos didáticos e o lúdico na EJA são vistos como incentivadores e facilitadores nos processos de ensino e aprendizagem, possibilitando uma maior interação entre os educandos e os conteúdos formais, de forma a propiciar uma educação refletida nos princípios de um saber mais efetivo e que se apresenta de modo significativo aos educandos.

Com base nesses relatos, entendemos que os jogos didáticos ainda são pouco utilizados no ensino de ciências na modalidade EJA. Além disso, os professores encontram dificuldades para utilizar essa ferramenta por não terem conhecimento e domínio sobre ela. No entanto, acreditam na sua utilização como uma estratégia de ensino eficaz para a aprendizagem dos alunos.

Compreendendo seu próprio processo de aprendizagem, os jovens e adultos estão mais aptos a ajudar outras pessoas a aprender, e isso é essencial para pessoas que, como muitos deles, já desempenham o papel de educadores na família, no trabalho e na comunidade (BRASIL, 2001, p. 46).

Por isso, Canen (1999), afirma que as práticas realizadas em EJA obterão resultados satisfatórios se for trabalhado o fortalecimento da autoestima e a construção da identidade dessa clientela. Pois, os alunos da EJA necessitam de recursos que os auxiliem no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que esta modalidade requer uma atenção maior por parte dos professores.

Como afirma Canto (2009), os jogos didáticos são utilizados como atrativos para determinado conteúdo, tornando-se essencial conhecer muito bem as possibilidades de aplicação dos jogos e a preferência do público alvo, para que o “legal” não se torne “chato”.

Por isso Schimitz (1993), afirma que o professor atua como dinamizador do processo de aprendizagem, facilitando a

aprendizagem integrada e dinâmica. Piletti (2000) salienta ainda, em suas concepções que a eficácia de um material dependerá da interação entre ele e o aluno, conseqüentemente cabe ao professor estimular a atenção, receptividade e a participação ativa dos alunos.

Por fim, outro dado que nos chamou a atenção diz respeito aos temas e conteúdos de ciências que podem ser trabalhados em forma de jogos didáticos, conforme mostra a Tabela 1.

Tabela 1: Opinião dos professores sobre os conteúdos de ciências que podem ser trabalhados em forma de jogos.

CONTEÚDOS	PORCENTAGEM (%)
• Animais	24 %
• Água	21 %
• Plantas	17 %
• Meio Ambiente	15 %
• Solo	15 %
• Elementos Químicos	8 %

Fonte: Autoras, 2014.

A proposta de trabalho com jogos é de grande relevância, uma vez que o professor pode adaptar suas aulas e seus conteúdos em um contexto didático, lúdico e prazeroso, conforme percebemos nas falas de alguns professores. Para Pedroso (2009), os diversos conteúdos que podem ser trabalhados em sala de aula, dinamizam a rotina dos alunos, trazendo um ambiente divertido para aprender.

Dessa forma, os jogos didáticos funcionam como facilitadores do processo de ensino e aprendizagem, o que permite ao aluno interagir com o conteúdo de forma dinâmica. Na concepção de Gagné (1971), sendo os materiais didáticos componentes do ambiente da aprendizagem, eles dão origem à estimulação para o aluno. Funcionam assim, como alicerces para o professor, podendo ser utilizado de diferentes maneiras. Aliado ao lúdico, os jogos didáticos estimulam o interesse os alunos pelos diversos conteúdos.

4 CONCLUSÃO

Pelo fato do Ensino de Ciências está centrado no professor e ser caracterizado pela ênfase nos conteúdos e aulas estritamente expositivas, é que percebemos a importância da utilização de outros materiais didáticos que auxiliem o professor na sala de aula.

Assim, a pesquisa nos mostra que a utilização de jogos didáticos, na visão dos professores de EJA de escolas públicas de Teresina, visa contribuir para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos desta modalidade, pois reconhecendo as dificuldades desse professor ao ministrar conteúdos de ciências, pensamos os jogos como facilitadores desse processo, uma vez que proporcionam aos alunos vivenciarem a teoria de forma dinâmica.

No entanto, vale ressaltar também a grande dificuldade de se utilizar essa ferramenta, principalmente quando o professor não possui domínio e conhecimento sobre ela. Entendemos que este fato está relacionado à falta de novas estratégias de ensino para a EJA.

Por isso, nessa perspectiva, o uso de jogos didáticos e o lúdico na EJA são vistos como facilitadores e incentivadores no processo de ensino e aprendizagem, possibilitando uma maior interação entre os educandos e os conteúdos formais, além dos professores também propiciarem uma educação refletida nos princípios de um saber mais efetivo.

5 REFERÊNCIAS

ALARCÃO, I. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. São Paulo: Cortez, 2005.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal (Centro Gráfico), 1998. 292p.

_____. MEC. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília; MEC/SEF, 2001.

CANEN, A. **Salto para o Futuro** – educação de jovens e adultos. Brasília: SEED, 1999.

CANTO, E. L. **Ciências Naturais: Aprendendo com o cotidiano**. São Paulo: Moderna, 2009.

FANTIN, M. Mídia - Educação e Cinema na Escola. **Teias**, Rio de Janeiro, ano 8, n. 15-16, jan/dez. 2007.

Disponível em:

< [http://](http://periodicos.proped.pro.br/index.php/revista_teias/article/viewFile/174/172)

[periodicos.proped.pro.br](http://periodicos.proped.pro.br/index.php/revista_teias/article/viewFile/174/172)

[/index.php](http://periodicos.proped.pro.br/index.php/revista_teias/article/viewFile/174/172)

[/revista_teias/article/viewFile/174/172](http://periodicos.proped.pro.br/index.php/revista_teias/article/viewFile/174/172)>.

Acesso em: 10 maio. 2014.

GAGNÉ, R. **Como se realiza a aprendizagem**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1971.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MICHEL, M. H. **Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais**. 2. ed. atual. e amp. São Paulo: Atlas, 2009.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo, Contexto, 2003.

NEVES, A. L. L. A. **O ensino de ciências na educação de jovens e adultos através da confecção e utilização de jogos didáticos de botânica**. 2011. 65 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Ciências Biológicas), Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2011.

PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no ensino de Biologia: Uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: **Congresso Nacional de Educação**, 9, 2009, Paraná.

Disponível em:

[http://](http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408.pdf)

[www.](http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408.pdf)

[pucpr.br](http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408.pdf)

[/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408 .pdf](http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408.pdf)

Acesso em: 19 jun. 2014.

PENTEADO, H. D. Jogo e a Formação de Professores: Videopsicodrama Pedagógico. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

PILETTI, C. **Didática geral**. 23. ed. São Paulo: Ática, 2000.

SANTANNA, I. M.; MENEGOLLA, M. **Didática: Aprender a ensinar - Técnicas e reflexões pedagógicas para formação de formadores**. São Paulo: Loyola, 2002.

SCHMITZ, E. **Fundamentos da Didática**. 7. ed. São Leopoldo: UNISINOS, 1993.

TARDIF, M. **Saberes docentes & Formação Profissional**. Petrópolis: Vozes, 2002.

[1] Licenciada em Ciências Biológicas. Bolsista OBEDUC (Observatório em Educação). Universidade Federal do Piauí (UFPI). Email: agatalaysa@hotmail.com

[2] Doutora em Educação. Coordenadora do OBEDUC (Observatório em Educação). Professora da Universidade Federal do Piauí (UFPI). Email: adalvac@uol.com.br

[3] Graduanda de Licenciatura em Pedagogia. Bolsista OBEDUC (Observatório em Educação). Universidade Federal do Piauí (UFPI). Email: suelyafeitosa@gmail.com

Recebido em: 27/06/2014

Aprovado em: 29/06/2014

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Método de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: