

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

JOGANDO BINGO NA OFICINA SÍFILIS: UMA EXPERIÊNCIA NO ENSINO MÉDIO A PARTIR DO PIBID/UEM

Murilo Del Bianco Lima¹

Marcos Rogério Busso Luz²

Rosangela Araujo Xavier Fujii³

Maria Júlia Corazza⁴

Resumo: Este trabalho apresenta o relato de uma experiência com o Jogo Bingo junto a estudantes do Ensino Médio. O jogo foi utilizado numa Oficina Temática relacionada às Doenças Sexualmente Transmissíveis (DSTs), especificamente, no trabalho conceitual relacionado à Sífilis. A oficina foi elaborada por licenciandos do curso de Ciências Biológicas, integrantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Estadual de Maringá e desenvolvida junto a vinte e um estudantes de uma escola pública na cidade de Maringá, região noroeste do estado do Paraná. A dinâmica ocorreu como um bingo tradicional, porém não sendo sorteados números e sim termos conceituais relacionados às formas de contaminação, prevenção, diagnóstico e tratamento da Sífilis primária e congênita. Constatou-se que além da ludicidade, a atividade desempenhou caráter educativo ao possibilitar um ensino conceitual mais diversificado, contextualizado e atraente

Palavras-chave: Educação em Saúde. Ensino de Biologia. DSTs. Jogos Didáticos.

Introdução

Pesquisadores e documentos normativos da Educação Básica de Ensino têm ressaltado a importância dos jogos como recurso didático no desenvolvimento social, emocional e intelectual dos estudantes. Miranda (2001) explica que frente ao interesse, atenção e curiosidade dos alunos para o “novo” o jogo tem sido utilizado como estratégia para estímulo da cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade. Justiniano *et al.* (2006) amplia essa utilização em sala de aula, argumentando que os jogos tem favorecido o desenvolvimento do senso de organização, espírito crítico e fixação do conteúdo.

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvido (BRASIL, 2006, p. 28).

Para Reis (2006), em sala de aula, os jogos se configuram em recursos que favorecem a coordenação de diferentes pontos de vistas, possibilitam a observação e o reconhecimento do erro e criam oportunidades para a reflexão, além do respeito às regras.

1412

No decorrer de um jogo, competências como disciplina, concentração, perseverança e flexibilidade são desenvolvidas, acarretando o aprimoramento de seus esquemas de ação e operações mentais. Além disso, os jogos possibilitam a reflexão e o aperfeiçoamento de esquemas de pensamento, facilitando a tomada de decisões, o raciocínio lógico, enfim, podem tornar a aprendizagem mais significativa e duradoura. Por outro lado, os jogos revelam-se uma importante fonte de informação acerca dos valores [...], observados na reação ao jogar, nos gestos, nas palavras, nas hipóteses formuladas e na maneira como enfrentam os obstáculos (MORAIS; FONTANA, CALSA, 2007, p.380).

Kishimoto (1996) explica que um jogo pode ser denominado didático, quando apresenta duas funções, a lúdica e a educativa. A função lúdica seria aquela que proporciona a diversão e a função educativa, quando o jogo possibilita o aprendizado de algo (complementando o saber do jogador).

Quando uma dessas funções é utilizada em demasia em relação à outra, ocorrem duas situações: se a função lúdica é a que se sobressai à função educativa, tem-se apenas o jogo; porém, se a função educativa se sobressai à função lúdica, tem-se um material didático. Logo, é importante que o educador saiba equilibrar essas duas funções no jogo, para que se tenha de fato um jogo educativo (NUNES; KUNZLER; BEBER, 2008, p.202).

Assim, é necessário lembrar que, embora um jogo esteja sendo trabalhado com uma intenção pedagógica, não poderá perder o caráter lúdico que o caracteriza, senão deixará de ser um jogo e passará a se constituir num material didático. Todavia, se apenas o lúdico prevalecer, o jogo também deixará de ser uma estratégia para a construção e a fixação de conteúdos.

1413

Dessa forma, buscando relacionar a ludicidade e o aprendizado, foi desenvolvido junto a vinte e um estudantes do Ensino Médio do Colégio Estadual Alberto Jackson Byington Junior, na cidade de Maringá/Paraná, um Jogo de Bingo, como forma de retomada de termos conceituais abordados durante uma Oficina Temática relacionada à Sífilis, uma doença infecciosa aguda ou crônica causada pela espiroqueta *Treponema Palidum* e considerada uma DST silenciosa, visto que apresenta várias fases assintomáticas, o que tem dificultado o auto diagnóstico e, conseqüentemente, a busca por tratamento por parte dos jovens. A oficina teve duração de quatro horas/aula e contou com atividades diversificadas, incluindo interações discursivas, projeção de trechos de filmes e documentários, dinâmicas grupais, jogos e produção de um material para divulgação de informações aos demais estudantes do colégio (por meio da elaboração de uma História em Quadrinhos) relacionada à importância da prevenção, diagnóstico e tratamento da Sífilis.

Relato da Experiência

Durante a Oficina Temática foram abordados, empregando-se recursos variados, os modos de transmissão da Sífilis, seu agente etiológico, aspectos clínicos da doença na fase primária, secundária, terciária e congênita, sintomas, formas de prevenção e tratamento, além de assuntos mais gerais, como a periculosidade das Doenças Sexualmente Transmissíveis, o aumento da ocorrência de Sífilis entre os jovens brasileiros, a importância do uso de preservativos e o contexto histórico da descoberta e tratamento da Sífilis.

Assim, para a realização do Bingo foram elencados no quadro, diversos termos conceituais relacionados à Sífilis que haviam sido abordados durante a Oficina Temática, como por exemplo: DTS, *Treponema pallidum*, Sífilis primária, Sífilis secundária, Sífilis terciária, Sífilis congênita, penicilina, preservativo sexual, espiroquetas, teste VDRL, cancro duro, LUES, epidemia, célula eucarionte, célula procarionte, contaminação. Posteriormente, foi entregue a cada aluno uma folha de papel em branco, competindo-lhes dividi-la em dez partes iguais, de forma que ficasse similar a uma cartela de bingo. Dentre os conceitos elencados no quadro, os alunos foram orientados a escolher dez, transcrevendo um, em cada quadrado da cartela. Antes do início do jogo, foram explicadas as regras e estratégias do jogo (que foram idênticas a um bingo tradicional), sendo o ganhador, o primeiro aluno a preencher todos os 10 quadrados de sua cartela, ou seja, valeria apenas a cartela cheia. Antes do início do jogo também foi verificado se todos os alunos haviam preenchido todos os quadrados de sua cartela (de modo que não pudessem preencher no decorrer do sorteio, empregando somente os conceitos já sorteados). Ao invés de serem sorteados os termos conceituais, realizou-se o sorteio e leitura das definições relativas a cada termo conceitual, ou seja, os alunos obrigatoriamente tiveram que relacionar o conceito com a definição lida.

Verificada a presença do termo conceitual em um dos espaços de sua cartela, os alunos deveriam excluí-la (ou riscá-la), de modo que o primeiro a conseguir riscar todas os termos existentes em sua cartela, seria o vencedor. Quando um aluno completava a cartela (julgando-se vencedor) era solicitado que pronunciasse em voz alta todos os termos conceituais presentes em sua cartela, de modo que os demais alunos pudessem verificar se realmente todos haviam sido sorteados.

1414

<i>sífilis secundária</i>	<i>cancro duro</i>
<i>penicilina</i>	<i>sífilis congênita</i>
<i>teste VDRL</i>	<i>camisinha</i>
<i>sífilis primária</i>	<i>LUES</i>
<i>contaminação</i>	<i>sífilis terciária</i>

Figura 01: Exemplo de cartela utilizada no Jogo Bingo Sífilis

O jogo teve três rodadas, sendo que em cada uma os alunos reformularam suas cartelas, sendo possível escolher novos termos conceituais elencados no quadro ou permanecer com os conceitos da cartela anterior.

1415

Considerações Finais

Após a realização das rodadas de Bingo os estudantes foram instigados a elaborar, como atividade final da Oficina Temática, uma História em Quadrinhos relacionada à importância da prevenção, diagnóstico e tratamento da Sífilis. A análise desses quadrinhos possibilitou constatar que os estudantes empregaram corretamente diferentes termos conceituais relacionados à Sífilis nos contextos de suas histórias. Assim, apesar dos textos utilizados nas Histórias em Quadrinhos serem simples e sintéticos, foi possível inferir uma compreensão por parte dos estudantes em relação às diferentes fases da doença (sífilis primária, secundária, terciária e congênita) suas formas de contaminação (relação sexual sem uso de preservativo) e importância da prevenção, diagnóstico e tratamento da doença, concluindo-se que o Jogo Bingo auxiliou na apropriação dos conteúdos abordados no decorrer da oficina.

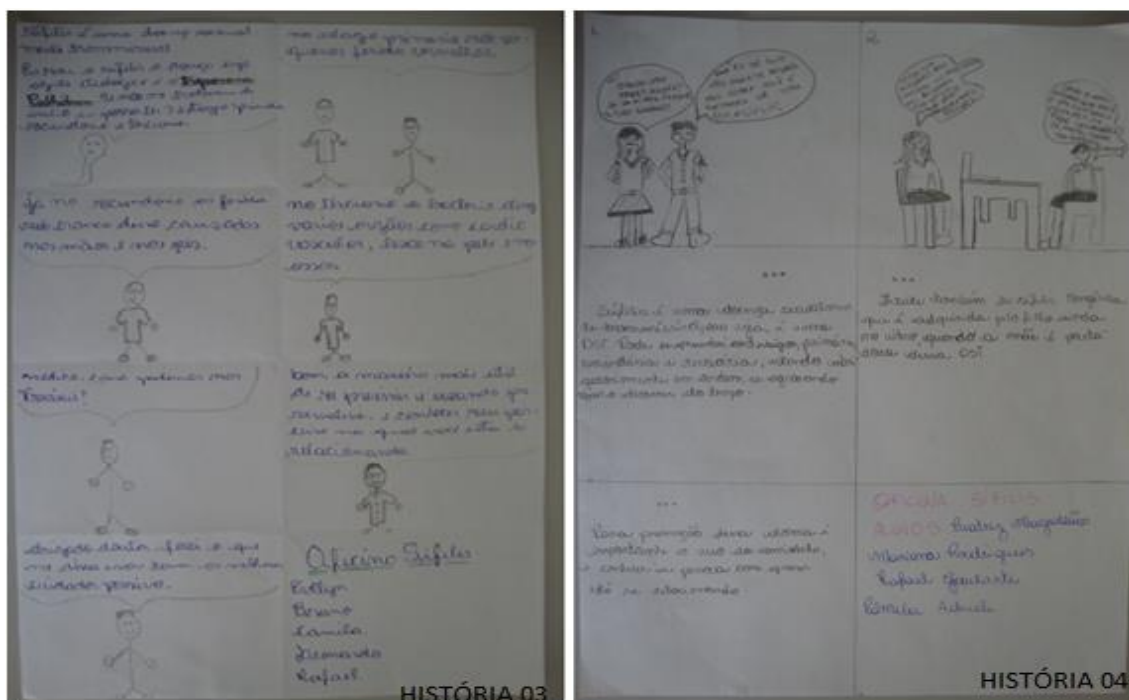


Figura 02. Histórias em quadrinhos elaboradas pelos alunos da oficina.

Referencias Bibliográficas

BRASIL, Ministério da Educação, Secretária de Educação Básica. **Ciências da Natureza, matemática e suas tecnologias.** (Orientações curriculares para o ensino médio, volume 2). Brasília: Secretaria da Educação Básica, 2006.

JUSTINIANO, S. C. B.; MORONI, R. B.; MORONI, F. T.; SANTOS, J. M. M. D. Genética revisando e fixando conceitos. **Genética na escola**, 2006, p.51-53.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

MORAIS, A.; FONTANA, J. S.; CALSA, G. C. **O jogo perfil e a formação de esquemas de pensamento na escola.** Disponível em: <http://www.pec.uem.br/pec_uem/revistas/arqmudi/volume_11/suplemento_02/artigos/062.pdf> Acesso em 11/09/2014.

REIS, S. M. G. **A matemática no cotidiano infantil: jogos e atividades com crianças de 3 a 6 anos para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático.** Campinas: Papyrus, 2006.

MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender.** Ciência Hoje, v.28, 2001.

NUNES, R. R.; KUNZLER, K. R. BEBER, S. C. **Ensinar química jogando bingo.** Disponível em <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/humanas>> Acesso em 11/09/2014.