



RESUMO EXPANDIDO

O LÚDICO DISPERTA CURIOSIDADE E APRIMORA CONHECIMENTO

Eliton Dias Moreira

RESUMO

A mostra parasitológica é uma metodologia de ensino apresentado por graduandos de Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia Baiano Campus Santa Inês, a alunos nas escolas de rede Municipal e Estadual do vale de Jiquiriça, com temas relacionados a parasitos. O objetivo do trabalho foi registrar os interesses dos estudantes em aprender de forma lúdica sobre assuntos na área da saúde. Foram realizadas exposições de pôsteres explicativos e jogos interativos, onde cada grupo separados por temas diferentes explicaram sobre determinados parasitos e doenças parasitárias relacionadas. Os alunos de ensino fundamental e ensino médio das escolas visitadas eram liberados por salas para assistir as apresentações dos pôsteres e jogos expostos por alunos de Ciências biológicas do IF Baiano. No ano de 2017 foi a versão da IV desta Mostra que contou com oito temas de parasitos, apresentado em nove escolas do vale do Jiquiriça incluídas em oito municípios. Também foi realizado, um Workshop no município de Santa Inês para os servidores da área de saúde. Esta versão contou com, 1640 expectadores. O trabalho despertou o interesse pelo conhecimento dos alunos, professores e outros, deixando os mesmos bem informados sobre as doenças parasitárias e colocando os estudantes de licenciatura no desafio da docência.

Palavras-Chave: Curiosidade. Conhecimento. Lúdico.

Introdução

Quando fala-se em aprender de forma lúdica, normalmente vem a mente uma atividade prazerosa que foge da escrita, da leitura e leva a uma atividade dinâmica, diferenciada da sala de aula. Como diz, ALMEIDA (2007) “Os jogos poderiam tornar-se uma forma de aproximar as diferenças e dar condições de se fazer da escola um espaço de aprendizagem lúdico, por intermédio de estratégias pedagógicas das quais o jogo deve, sim, fazer parte.” Afinal a escola trabalhando metodologias de forma lúdica despertará a atenção do aluno, fazendo com que aprenda de maneira dinâmica fugindo do teórico.

OBJETIVO

O objetivo desse trabalho foi registrar os interesses dos estudantes em aprender de forma lúdica sobre assuntos na área da saúde.

PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS

Os materiais para a realização das apresentações foram: banners e jogos confeccionados e produzidos por cada grupo.

Os métodos para a realização foram exposições de banners e jogos, no qual a sala era dividida em grupos e cada grupo ficava com um tema diferente dos outros, a partir daí cada grupo ficavam localizado em determinado espaço da escola, as apresentações foram em nove escolas do vale do Jiquiriçá, além de um Workshop para os funcionários público da cidade de Santa Inês. Os alunos eram liberados por turmas para assistir as apresentações de pôsteres e logo depois eles participaram de jogos relacionados ao tema do poste, o aluno que acertasse mais ou vencesse o jogo ganhavam um doce ou brinde.



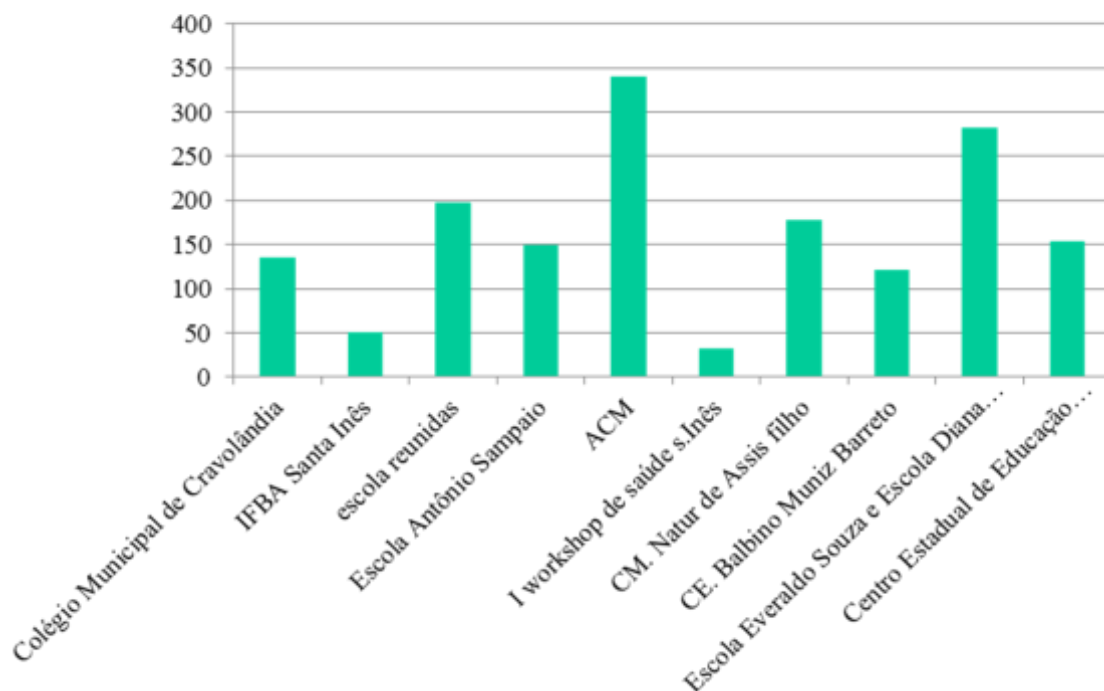
FIGURA 01
FONTE: Eliton Dias Moreira (2017)
Pôsteres explicativos.



FIGURA 02
FONTE: Eliton Dias Moreira (2017)
Pôsteres explicativos, jogos interativos.

Gráfico 01 - Dados quantitativo por escolas

Dados da IV Mostra Parasitológica



FONTE: Eliton Dias Moreira (2017)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho despertou o interesse pelo conhecimento dos alunos, professores e outros, deixando os mesmos bem informados sobre as doenças parasitárias e colocando os estudantes de licenciatura no desafio da docência.

Referências

ALMEIDA. Paulo Nunes. Língua portuguesa e ludicidade: Ensinar brincando não é brincar de ensinar. São Paulo, 2007.