

JORNADA NAS ESTRELAS: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA O ENSINO DE COSMOLOGIA

Everaldo Sebastião da Silva¹; Deivisson Silva Mota²

¹ Universidade Federal de Pernambuco, everaldosebast@gmail.com.br

² Universidade Federal de Pernambuco, deivissonmota@gmail.com.br

Introdução

O ensino de física hoje é um desafio para os professores, tanto pelos novos perfis sociais aos quais o ensino está tendo de se adequar, quanto aos perfis de alunos com os quais o professor deverá conviver e trabalhar. O quadro se agrava mais, pois a maioria dos alunos consideram a disciplina difícil de se compreender, muitas vezes, por causa de uma abordagem puramente matemática que é reforçada com métodos extremamente tradicionais, centrados apenas na resolução de questões, e não na interpretação, aplicabilidade ou relevância do conteúdo.

Para tentar reverter esse cenário, a implementação de atividades lúdicas é mostrada como alternativa interessante, visto que desde o começo da vida escolar os indivíduos são levados a aprender desse jeito, por meio de brincadeiras, jogos, desenhos, etc. Para os diversos públicos, em especial o público adolescente que é o público-alvo das aulas de Física, o jogo didático deve ser motivador e desafiador, dessa forma, o conhecimento poderá ter mais uma possibilidade de ser construído de forma divertida e prazerosa.

Ao selecionar os conteúdos para o ensino de física, muitas vezes assuntos como Cosmologia, Física Moderna e Contemporânea, e tantos outros, ficam de fora, porque apenas o básico deve ser garantido, restringindo assim aspectos importantes do currículo escolar (Freitas, 2012). Soma-se isso ao fato de que o uso de métodos lúdicos é posto muitas vezes de lado pela mesma justificativa de garantir o aprendizado mínimo, e assim, o resultado é que as aulas são vistas como mais um ambiente desmotivador para a aprendizagem. Porém, aprender tais conteúdos por vezes dispensados, pode ser importante principalmente para uma posterior alfabetização científica do indivíduo, na medida que o aproxima cada vez mais da realidade das ciências, de sua história, suas evoluções, suas quebras de paradigmas e muito mais, e somando isso, a implementação de novas metodologias, o conhecimento adquire mais possibilidades de se fixar e se desenvolver.

Metodologia

Esta atividade se desenvolveu mediante a aplicação de um jogo onde os proponentes do jogo, a exemplo os professores, dividem e organizam as equipes, preparam o tabuleiro, preparam e distribuem os pinos que vão representar cada equipe no jogo, preparam as cartas desafio e já trazem os dados. Através de sorteio, ou qualquer outro critério de escolha, os proponentes decidem quem vai começar o jogo. A primeira equipe lança os dados e movimenta o pino na mesma quantidade de casas que saiu no lançamento dos dados. O proponente retira uma carta correspondente a cor da casa que a equipe avançou e pergunta qual das dicas a equipe vai querer para responder o conteúdo das cartas. Se a equipe acertar, avança uma quantidade de casas correspondente ao número da dica que pediu, por exemplo, se uma equipe pedir a dica 5 para responder o conteúdo da carta e acertar, a equipe avança cinco casas, e aguarda a próxima rodada para jogar. Caso a equipe não acerte o conteúdo da carta, esta deverá ser colocada no final da pilha e sua resposta não deverá ser revelada, e a equipe permanece na mesma casa até a próxima rodada. O jogo termina quando um jogador, ou a equipe no caso, completar o percurso do tabuleiro.

Resultados e discussão

Em intervenções já vivenciadas, foi possível obter um feedback bastante positivo por parte dos alunos envolvidos na atividade. A maior parte do alunado que vivenciou a atividade, estudantes do Ensino Médio no geral, se demonstrou bastante interessada na proposta, desenvolvendo ao longo do jogo uma postura bem colaborativa e participativa tanto para com o professor, quanto para com seus colegas em um excelente trabalho de equipe, e ao mesmo tempo os alunos levantaram a necessidade de se vivenciar mais atividades dessa natureza e com maior frequência. No mais, essa proposta de trabalho se justifica como mais uma ferramenta de aproximação entre a realidade dos alunos e o conhecimento científico da área, e que pode muito bem ser vivenciada e gerar excelentes resultados, em prol de uma aprendizagem não tão distorcida quanto a que é apresentada nos recursos midiáticos e que ao mesmo tempo possa proporcionar uma nova gama de conhecimentos aos estudantes, aproximando-os cada vez mais das ciências como um todo.

Conclusões

De modo geral, talvez a maior motivação para a realização desta atividade seja a oportunidade de associar o lúdico com uma das temáticas mais atrativas do Ensino de Física, visto que são muito raros, ou pode-se dizer, inexistentes, as intervenções em sala de aula que trabalhem a temática. A cosmologia como um todo, é por vezes apresentada na mídia como um dos maiores mistérios ainda não desvendados, ou como algo completamente distante da realidade dos alunos, mesmo que se utilize dessa temática para a produção de animações, filmes, séries, entre outros. No entanto, ao se deparar com as salas de aula, poucas são aquelas em que se faz presente a abordagem desse tipo de assunto, mesmo que se esteja explícito nos planos de educação, a necessidade de se trabalhar essa temática. Assim, essa proposta de trabalho se justifica como mais uma ferramenta de aproximação entre a realidade dos alunos e o conhecimento científico da área, e que pode muito bem ser vivenciada e gerar excelentes resultados, em prol de uma aprendizagem não tão distorcida quanto a que é apresentada nos recursos midiáticos e que ao mesmo tempo possa proporcionar uma nova gama de conhecimentos aos estudantes, aproximando-os cada vez mais das ciências como um todo.

Palavras-Chave: Cosmologia; Ensino; Abordagens Lúdicas.

Referências

VICTOR, R,A; STRIEDER, R,B; *ATIVIDADES LÚDICAS E ENSINO DE ASTRONOMIA: UMA PROPOSTA ENVOLVENDO JOGO DE TABULEIRO*. Universidade Católica de Brasília.2012.