

UM JOGO DIDÁTICO: UMA PROPOSTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Juscélia Costa Pereira; Mírian Souza Passos; Francisca Eliene Lima do Nascimento.

*Graduandos de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí- Campus Ministro Reis Velloso;
jusceliacostape@bol.com.br; miriansouza-2011@hotmail.com; elienelima_phb@hotmail.com.*

INTRODUÇÃO

É indiscutível, que a utilização de novas metodologias para repassar conteúdos já programados pela rede de ensino, tem os seus efeitos positivos. Essa prática faz com que cognição e o mundo lúdico andem juntos, absorvendo o máximo dos alunos e tendo resultados ainda melhores do que aqueles obtidos com o modo tradicional de ensino.

O ensino de ciências é um grande desafio para o educador que busca repassar um ensino de qualidade. Para tamanho desafio se busca por meio de recursos, métodos e estratégias na intenção de obter êxito no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, fazendo uso desses artefatos, percebe-se que a aula torna-se mais atrativa, despertando um maior interesse nos alunos.

Acreditamos, assim como Kishimoto (1996), que o professor deve rever a utilização de propostas pedagógicas passando a adotar em sua prática aquelas que atuem nos componentes internos da aprendizagem, já que estes não podem ser ignorados, quando o objetivo é a apropriação de conhecimentos por parte do aluno. Nesta perspectiva, 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.

Os envolvidos no processo de ensino e aprendizado, ou seja, aluno e professor, podem se beneficiar de atividades lúdicas, tanto pelo aspecto de aprender de forma recreativa, quanto no aspecto de obtenção e fixação do conhecimento. Associar brincadeiras e jogos juntamente com práticas pedagógicas, desenvolve diferentes capacidades que certamente tem uma grande contribuição no processo educacional. Embora o aluno esteja ou não participando diretamente da atividade, o lúdico é um poderoso meio de gravar na memória um determinado tema ou leva-lo, através de um impacto emocional a refletir sobre determinada questão (SOUSA, et al 2012).

Sabe-se que o jogo como forma de ensino nem sempre foi aceito de forma total. Acreditava-se que o jogo não traria resultados como o modo conservador de educação. Assim como Gomes et al, (2001) o jogo estava mais associado ao prazer e era tido como pouco importante para a

formação da criança. Educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, uma criança que joga bolinha de gude ou brinca de boneca com seus companheiros não está simplesmente brincando e se divertindo; está desenvolvendo e operando inúmeras funções cognitivas e sociais (ALMEIDA, 2003, p.14).

A pesquisa encontrou justificativa em mostrar aos alunos de forma fácil e prazerosa o conteúdo a ser estudado, além de buscar desenvolver a cognição da criança, a convivência com regras e o espírito competitivo, para assim, ao final de tudo realmente aprender. O presente artigo apresenta a descrição de um jogo que tem como principal objetivo demonstrar o quanto é viável a utilização de atividades lúdicas no ensino de ciências no processo educacional, tornando assim tanto o ensino como a aprendizagem mais atrativa.

MATERIAIS E MÉTODOS

Essa atividade foi realizada na Escola Municipal Roland Jacob, na cidade de Parnaíba- PI e foi aplicado nas turmas de 6º ano “A” e “B”. Sendo baseada no conteúdo do livro didático da turma: Ciências Planeta Terra, de Fernando Gewandsznajder. É um material que faz parte de uma coleção do Projeto Teláris, juntamente com materiais para os anos 7º, 8º e 9º.

O jogo envolvia o tema água e com ele todo o processo de circulação da água, contemplando suas fases e conceitos e foi intitulado **Jogo H₂O**. Foi totalmente confeccionado com papel e canetas hidrográficas.

Para esta atividade lúdica, o material a ser utilizado foi confeccionado antes, para que pudessem ser previamente testadas, procurando por eventuais falhas, para assim, serem sanadas antes da aplicação da atividade. Quanto às regras do jogo, consistia em duas fases: A primeira fase com perguntas e respostas, valendo um ponto cada pergunta e a segunda, com a montagem do ciclo da água, valendo cinco pontos.

Na primeira fase, para que se iniciasse o jogo, foi feita um círculo na sala de aula para que houvesse mais espaço. Em seguida, fez-se uma linha com fita isolante no fundo da sala e posta uma mesa na frente da mesma. Depois de feito isso, a turma foi dividida em dois grandes grupos: grupo A e grupo B.

Para iniciar essa primeira fase, os representantes de cada grupo se posicionaram atrás da linha feita ao fundo e ao sinal, correram em direção à mesa e quem chegasse primeiro respondia uma pergunta sorteada. Se a resposta estivesse correta, validava um ponto para seu grupo, se não, o



grupo adversário tinha chance de responder e conquistar o ponto para o grupo. Se ainda assim, a resposta não tiver sido correta, o ponto não era contabilizado para nenhum dos grupos.

Na segunda fase do jogo o procedimento foi o seguinte: Foi selecionado cinco representante de cada grupo, e foi formada uma fila indiana. Foi dada a largada com um cronômetro e o primeiro da fila de cada grupo corria em direção à mesa que continha as fichas correspondente a cada um. Toda essa dinâmica, ocorreu simultaneamente entre os dois grupos e o que terminasse primeiro era o vencedor.

O grupo que ao final das duas fases contabilizasse a maior quantidade de pontos era declarado vencedor. Depois dessa dinâmica, houve um momento de socialização para validar todos os conhecimentos obtidos com a dinâmica em ambas as turmas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A função do jogo como forma de aprendizado é indiscutível e se fez válido durante sua aplicação nas turmas “A” e “B” do 6º Ano, da Escola Municipal Roland Jacob.

A estratégia de aliar o lúdico com o cognitivo é uma excelente ferramenta para o processo de aprendizagem de temas que antes eram desconhecidos, além de tornar ainda mais íntima a relação entre professores e alunos.

Assim como Kishimoto, (1996), consideramos que “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico”, e, como disseram alguns dos alunos: “com o jogo, a gente aprende brincando”.



Figura 1 – alunos desenvolvendo a atividade



Figura 2 – alunos desenvolvendo a atividade

Os resultados obtidos com esta dinâmica foram de grande relevância, pois se percebeu que os alunos internalizaram de maneira mais significativa o conteúdo proposto, que foi avaliado



mediante a participação de cada um após a dinâmica, e teve bastante aceitação entre os discentes mostrando-se empolgação no decorrer a atividade lúdica.

Percebeu-se que se uma atividade quando bem e elaborada buscando fugir do modo tradicional onde o aluno não tem participação direta no decorrer da aula, tem melhores efeitos, efeitos esses positivos que pode ser comprovada nesta prática.

Um dos pontos a ser destacado é a participação direta do discente no decorrer da atividade pode-se dizer que trata-se de um ponto positivo, pois, leva o aluno a por em pratica suas ideias não sendo apenas um espectador. Outro ponto observado foi a interação entre os alunos, que foi vista de maneira favorável onde buscavam táticas para a solução das problemáticas que era propostas durante o jogo.

CONCLUSÃO

Sabe-se que a educação pública de base passa por grandes dificuldades, por conta da falta de estrutura e investimento, além do desinteresse por parte de alguns alunos, fazendo com que a obtenção do ensino de qualidade seja ainda mais complexa. Não podendo deixar de ressaltar a importância do conhecimento científico e sua contribuição para a formação dos cidadãos.

Mediante a este pensamento nota-se que é indispensável que os professores busquem metodologias e estratégias sempre buscando aprimorar o desempenho de sua atividade assim melhorando os resultados na busca de um melhor ensino.

Pelo que foi abordado, é inquestionável a importância do jogo didático como estratégia de ensino nas escolas. Essa prática merece um espaço maior nas instituições de ensino. É preciso que os professores em companhia com todo o corpo da escola se organize de forma a programar mais ferramentas didáticas para o ensino.

Deseja-se que esse trabalho não sirva apenas para a apropriação de conhecimentos, mas também para sensibilizar os professores de maneira geral, a buscar novos métodos e utilizar o jogo como ferramenta de trabalho.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Prazer de estudar: Técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Edições Loyola, 2003.



GEWANDSZNAJDER, Fernando. **Ciências Planeta Terra**. 6º ano. 2.ed. São Paulo: ática, 2015

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. **A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia**. In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, *Anais...*, Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.

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

SOUSA, E. M.; et al. **A importância dos atividades lúdicas: uma proposta para o ensino de Ciências**. Tocantins, 2012.