

A IMPORTÂNCIA DO USO DE JOGOS EM CIÊNCIAS EM FEIRAS INTERDISCIPLINARES: DIFERENTES PERCEPÇÕES DE ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO MÉDIO DA UNIDADE ESCOLAR DEMERVAL LOBÃO EM ANGICAL DO PIAUÍ

Francisco Daniel de Carvalho Rosa (1); Eduardo Moura da Silva (2) e Wemerson José Alencar (3)

(1) Acadêmico do curso de Licenciatura Plena em Física do Instituto Federal do Piauí-IFPI, Campus Angical, Brasil.
E-mail: narutohep@gmail.com

(2) Acadêmico do curso de Licenciatura Plena em Física do Instituto Federal do Piauí-IFPI, Campus Angical, Brasil.
E-mail: eduardo.ifpi@gmail.com

(3) Professor Me. do curso de Licenciatura Plena em Física do Instituto Federal do Piauí-IFPI, Campus Angical, Brasil. E-mail: wemersonalencar@ifpi.edu.br

RESUMO: O jogo didático pode constituir um importante recurso de ensino-aprendizagem para o professor desenvolver as habilidades de resoluções de problemas, favorecer a apropriação de conceitos, atendendo assim às características para o desempenho de uma boa docência. Tendo com base neste contexto exposto objetivamos Investigar a importância do uso de jogos em ciências em feiras interdisciplinares: diferentes percepções de alunos do 2º ano do ensino médio da Unidade Escolar Demerval Lobão em Angical do Piauí. Foram entrevistados os alunos no primeiro semestre de 2017. Adotou-se uma pesquisa de caráter qualitativa, com enfoque descritivo, como instrumento de coleta de dados, aplicou-se um questionário semiestruturado a 30 (trinta) alunos. Portanto foi analisado, que através dos mesmos é possível desenvolver a capacidade de construir conceitos e levá-los a aprendizagem de forma mais fácil e divertida propiciando assim a capacidade de raciocinar.

Palavras-chaves: Jogo Didático. Ensino de Ciências e Física. Ensino-Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

Neste artigo, pretende-se mostrar a importância do uso de jogos em ciências, em feiras interdisciplinares: diferentes percepções de alunos do 2º ano do ensino médio da Unidade Escolar Demerval Lobão em Angical do Piauí, mostrando que essas atividades estabelecem um importante recurso didático para o ensino de Ciências e posteriormente Física. Atualmente existem inúmeros debates sobre formas mais eficazes de se ensinar a disciplina no Fundamental e Ensino Médio, principalmente porque a mesma está muito ligada ao cotidiano dos alunos, e o grande desafio dos professores é de encontrar meios que facilitem a conexão dos conteúdos estudados no livro didático com os presenciados no dia a dia de cada um. O presente estudo surgiu do interesse em investigar como o uso da experimentação através de Jogos Didáticos contribuem para a aprendizagem do conteúdos estudados em sala de aula.

Tendo com base neste contexto exposto, objetivamos Investigar a importância do uso de jogos em ciências em feiras interdisciplinares: diferentes percepções de alunos do 2º ano do ensino médio da Unidade Escolar Demerval Lobão em Angical do Piauí. A partir dos dados colhidos pretende-se

inferir para que a escola na qual acolheu a pesquisa venha a ganhar mais incentivos para que está possa despertar o interesse dos alunos que venham futuramente frequentá-la.

2. ESTRATEGIAS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Na literatura, sempre houve muita dificuldade de se assimilar certos conteúdos de Ciências por parte dos alunos, seja por ser de difícil compreensão ou até mesmo por ser tratado muito superficialmente em sala de aula, neste sentido, o jogo didático pode constituir um importante recurso de ensino-aprendizagem para o professor desenvolver as habilidades de resoluções de problemas de seu alunato, favorecendo assim a apropriação de conceitos e atendimento das características para o desempenho de uma boa docência. Acreditamos, assim 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.

Dessa forma, tanto os educadores atuantes, quanto os futuros professores de Física, devem achar maneiras de despertar o interesse dos alunos pelos estudos, visto que o mesmo precisará desde futuramente para manutenção de sua vida e para construção de seu caráter social. Com base nisto, por que não chamar estes alunos através de jogos educativos, visto que na cultura cotidiana os jovens têm um grande fascínio por diversão.

O jogo pedagógico ou didático é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico (CUNHA, 1988). Onde o mesmo pode ser utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (GOMES et al., 2001).

3. METODOLOGIA

3.1 Amostra de Estudo

A pesquisa se deu com os alunos do segundo ano do Ensino Médio da rede pública do estado do Piauí que atuam na escola, Unidade Escolar Demerval Lobão em Angical do Piauí, onde os mesmos foram questionados sobre a importância do uso de jogos em ciências em feiras interdisciplinares. Foram entrevistados os alunos no primeiro semestre de 2017.

3.2 Instrumentos de Coleta e Análise dos Dados

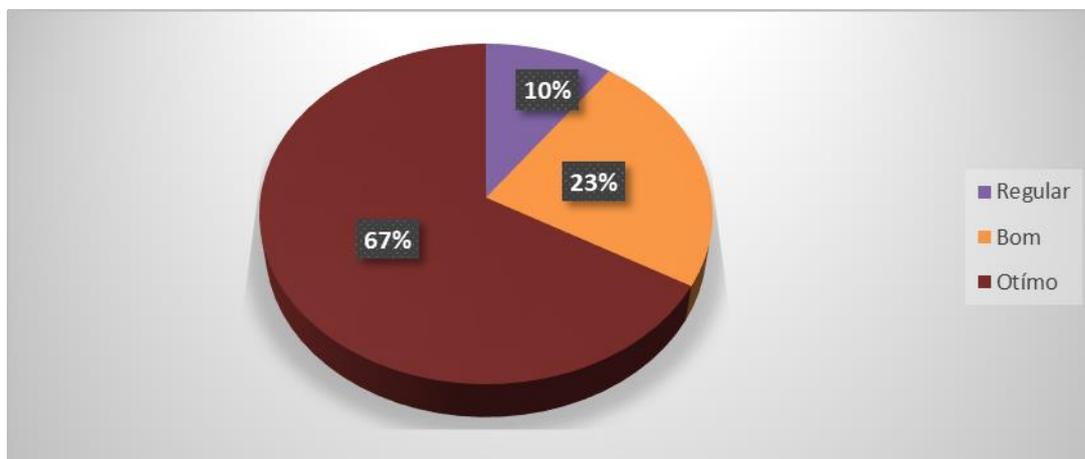
A pesquisa é de natureza qualitativa, onde se aplicou um questionário semiestruturado contendo 04 (quatro) questões com 30(trinta) alunos que objetivaram inferir sobre a importância do uso de

jogos em ciências em feiras interdisciplinares. Com base nesses dados, foram realizada uma análise interpretativa e qualitativa, para verificação da importância do uso de jogos em Ciências em feiras interdisciplinares ou na própria sala de aula como uma alternativa inovadora de ensinar determinado assunto.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do levantamento realizado, foi perguntado, por meio de um questionário com os alunos do 2º ano do ensino médio, como eles avaliaram o uso de jogos na feira interdisciplinar, ocorrida na referida escola no dia 28 de novembro de 2016. Na qual foram entrevistados 30(trinta) alunos, sendo que deste nenhum considerou ruim a utilização de jogos, 03(três) consideraram regular, 07(sete) consideraram bom e 20 (vinte) consideraram ótima a utilização de jogos na feira interdisciplinar. O resultado obtido pela pesquisa relacionado com ensino de Ciências e Física, encontra-se representado na figura 01.

Figura 01 – utilização do uso de jogos na feira interdisciplinar, ocorrida no dia 28 de novembro de 2016, na Unidade Escolar Demerval Lobão.

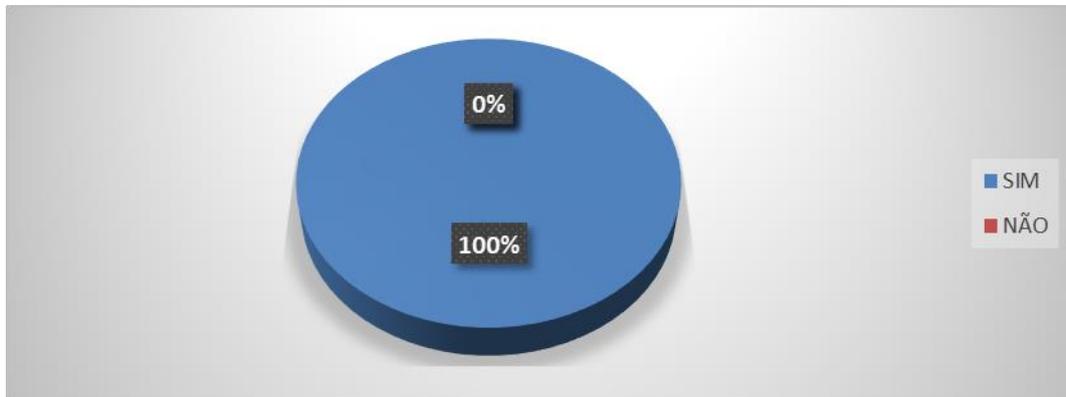


Fonte: Dados empíricos da pesquisa (2017).

Foi questionado aos alunos, se eles achavam que o uso de jogos melhora o entendimento de determinado assunto. Na qual 30 (trinta) alunos afirmaram que **sim**, sendo que nenhum estudante na qual participou da pesquisa afirmou que o uso de jogos não contribui em nada na sua aprendizagem. Pelo contrário todos completaram a resposta dizendo: “o uso de jogos ajudar e muito na nossa aprendizagem”. Como mostra a figura 02.



Figura 02 - Quantidade de alunos que afirmaram ou não que o uso de jogos contribui para sua aprendizagem.



Fonte: Dados empíricos da pesquisa (2017).

Os dados apresentados nas duas primeiras figuras mostram que a utilização de jogos como atividades experimentais no estudo de Ciências e Física, colaboram de forma considerável na compreensão dos conteúdos, pois essas atividades podem proporcionar nos estudantes um exercício de simbolização ou representação. Conforme afirma Borges (2002), em que as riquezas das atividades experimentais proporcionam aos estudantes o manuseio das coisas e objetos atingindo assim a conexão dos símbolos.

No que diz respeito aos conceitos de jogos educativos, os alunos do 2º ano do ensino médio da Unidade Escolar Demerval Lobão em Angical do Piauí, quando questionados a respeito da definição de Jogos Educativos, alguns relataram que:

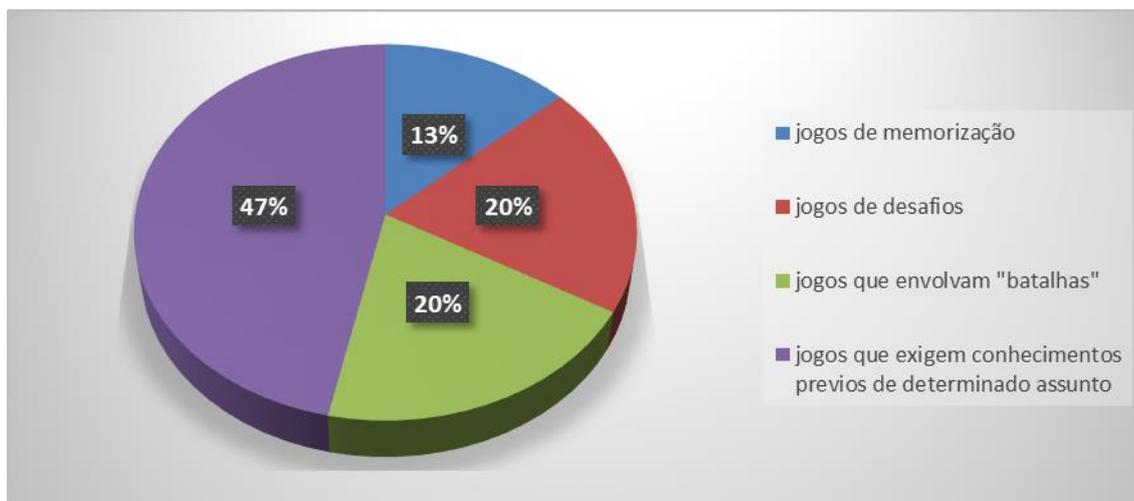
- Jogo que traz consigo benefícios e melhoramento da aprendizagem. (Aluno(a) A)
- Jogos que podem ensinar conteúdo de uma forma bem mais prática e interessante. (Aluno(a) B)
- Jogos que ensinam e formam uma base de como funcionam certas coisas. (Aluno(a) C)
- Jogo educativo séria um jogo que diverte, mas também ensinar o aluno sobre um assunto. (Aluno(a) D)
- Seria um jogo que ajudar muito na Educação. (Aluno(a) E)

Por essas características, o jogo pode ser compreendido como um valioso recurso pedagógico, representando um meio de transcender as barreiras do simples processo de transmissão-recepção de conhecimentos, possibilitando a socialização de conhecimentos prévios num trabalho em grupo e a exploração de diversos conceitos de forma prazerosa (BORTOLOTO, 2002).

Quando os alunos foram questionados sobre qual seria a melhor maneira para eles, de se trabalhar com jogos em ciências, nas feiras interdisciplinares? Foram apresentadas algumas sugestões (jogos

de memorização, desafios, batalhas, jogos que exigem conhecimentos prévios de conteúdos). Na qual participaram 30 (trinta) alunos, sendo que destes 04(quatro) disseram preferir jogos de memorização, 06(seis) disseram gostar mais do uso de jogos de desafios, 06(seis) o uso de jogos que envolvam batalhas e 14(quatorze) preferiram o uso de jogos que envolvam um conhecimento prévio de determinado assunto. Como Mostra a figura 03.

Figura 03 - Quantidade de alunos que preferem jogos de memorização, desafios, batalhas, jogos que exigem conhecimentos prévios de conteúdos em feiras interdisciplinares.



Fonte: Dados empíricos da pesquisa (2017).

De acordo com os dados mostrados na figura 3, observou-se que os alunos que participaram da pesquisa preferem jogos que envolvam conhecimentos prévios dos conteúdos, pois com o uso destes jogos os participantes poderão desenvolver sua capacidade de raciocinar e de construir conceitos. Conforme afirma Valente et al., (2005), os jogos são mais do que simples atividades, eles colaboram para que a criança possa criar estratégias, aprender a ser crítico e confiante em si mesmo.

5. CONCLUSÕES

Com base no questionário proposto foi possível perceber que o uso de jogos em ciências, tornar-se uma alternativa de grande potencialidade para o ensino de Ciências e Física e para a construção do conhecimento. As questões apresentadas para os alunos do 2º ano do ensino médio da Unidade Escolar Demerval Lobão em Angical do Piauí, tiveram como finalidade saber as opiniões dos alunos que vivenciaram a utilização de jogos na feira interdisciplinar que ocorreu no dia 28 de novembro de 2016, na Unidade Escolar Demerval Lobão em Angical do Piauí. Pode-se notar que

através dos mesmos e possível desenvolver a capacidade de construir conceitos e de levá-los a aprendizagem de forma mais fácil e divertida propiciando assim a capacidade de raciocinar.

REFERÊNCIAS

1. BORGES, Antonio Tarciso. Novos rumos para o laboratório escolar de ciências. Caderno Brasileiro de Ensino de Física, v. 19, nº. 3, 2002, p. 291-313.
2. BORTOLOTO, T. M. – “Heredograma sem mistério: um jogo para o ensino de biologia”. Relatório apresentado ao departamento de educação do Instituto de Biociências de Botucatu como exigência parcial para obtenção do título de licenciado em Ciências Biológicas. Instituto de Biociências. UNESP, Botucatu, 2002.
3. CUNHA, N. Brinquedo, desafio e descoberta. Rio de Janeiro: FAE. 1988.
4. 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.
5. KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1996.
6. VALENTE T., COSTA, A. R. A, OLIVEIRA, M. G.; TAVARES, R. F. e SOUZA, T. M. F. A Contribuição do Lúdico no Processo de Ensino- Aprendizagem. Tempo & Ciência, Revista do Centro Universitário Luterano de Manaus Número 11/12 – 2004/2005.