

ENSINO LÚDICO E MULTIDISCIPLINAR: UMA APROXIMAÇÃO ENTRE A FÍSICA E A HISTÓRIA

Pedro Antonio da Silva Junior¹

Wedson Moreira de Souza²

Orientadora: Maria Elyara Lima de Oliveira³

INTRODUÇÃO

No contexto do ensino no Brasil, a integração entre disciplinas ainda enfrenta muitos desafios, principalmente porque ainda é marcado por currículos fragmentados e desconectados. Essa organização é insuficiente para atender às demandas sociais e reflete a necessidade de uma formação mais abrangente dos indivíduos (MORAES, 2022).

Ante a esta realidade as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (2013) asseveram que é necessário o desenvolvimento de ações educativas multidisciplinares e interdisciplinares no nível médio brasileiro. É preciso formar sujeitos que consigam perceber a possibilidade de se utilizar dos conhecimentos de diferentes disciplinas para resolver problemas e compreender fenômenos sob múltiplas perspectivas. Essa abordagem facilita a integração de contextos e contribui para um processo educativo mais efetivo, abraçando a diversidade cultural (MENEZES, 2001).

Por muito tempo no âmbito das discussões pedagógicas de nosso país a aprendizagem foi vista como repetição, atribuindo a responsabilidade pelo insucesso apenas aos estudantes. Hoje, reconhecemos que os professores também desempenham um papel crucial no insucesso. Entretanto, o ensino baseado no interesse dos alunos é um desafio para muitos docentes, que têm bastante dúvida para criar situações de ensino estimulantes.

Nesse sentido, os jogos didáticos surgem como agentes que podem contribuir para estas mudanças, promovendo o desenvolvimento de estratégias, senso crítico e confiança, indo além de atividades de fixação. Não há uma fórmula única de sucesso aplicável a todos os

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano (IFSertãoPE) – Campus Ouricuri, pedro.junior@aluno.ifsertao-pe.edu.br;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano (IFSertãoPE) – Campus Ouricuri, wedson.moreira@aluno.ifsertao-pe.edu.br;

³ Mestre em Educação e Ensino Pela Universidade Estadual do Ceará (UECE); docente efetiva do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano (IFSertãoPE) – Campus Ouricuri, maria.elyara@ifsertao-pe.edu.br;

professores e escolas. A diversidade de métodos e ferramentas deve ser analisada individualmente para ser usada de forma eficaz. É crucial considerar a realidade e os interesses dos alunos, suprimindo suas necessidades e auxiliando na conquista dos objetivos (GONZAGA *et al*, 2017).

Adaptar os jogos didáticos às necessidades e realidades dos alunos, considerando sua idade e conhecimento, é essencial. Esses recursos oferecem vantagens, como a identificação de problemas de aprendizagem. No entanto, é fundamental compreender a função e aplicabilidade dos jogos para aproveitar seus benefícios plenamente (GONZAGA *et al*, 2017). É justamente com a intenção de entender melhor sobre a aplicabilidade do uso de tal recurso e com vistas a uma abordagem multidisciplinar que nos propomos ao desenvolvimento desta investigação tendo como objetivo: analisar as possibilidades e limites de uma abordagem de ensino multidisciplinar por meio do uso do “Jogo das três pistas” abordando conteúdos das disciplinas de História e Física.

METODOLOGIA

Esta pesquisa adotou uma abordagem qualitativa e utilizou a Pesquisa-ação como procedimento. A pesquisa qualitativa analisa o fenômeno social considerando suas múltiplas dimensões, enquanto a pesquisa-ação envolve intervenções reais, além da observação e registro de dados (GIL, 2002).

O estudo foi realizado em uma Escola Estadual de Ensino Médio no município de Ouricuri-PE, em duas etapas: observação não-participante de 4 aulas e execução de intervenção em mais 4 aulas, por meio de práticas pedagógicas direcionadas aos estudantes do EJA-Módulo III. Houve integração entre as disciplinas de história e física, abordando os conteúdos de: Guerra Fria e corrente elétrica. Na condução destas aulas foi utilizando o jogo didático "Jogo Das Três Pistas" como metodologia ativa.

Inicialmente, foram observadas duas aulas de cada disciplina para identificar os conteúdos abordados e o contexto da turma. Em seguida, foi elaborado um planejamento de aula interdisciplinar que englobava os conteúdos de ambas as disciplinas. Após a aplicação da primeira etapa do planejamento de aula, ocorreu por meio de aula expositiva e dialogada na qual conduzimos um momento de debate a partir de questionamentos norteadores, envolvendo os dois conteúdos selecionados. Neste momento, buscamos deixar claro para os estudantes o nosso propósito educativo com aquela discussão, enfocando principalmente o sentido da prática multidisciplinar. Nas próximas duas aulas, ocorreu a aplicação do jogo mencionado.



O material didático utilizado foi elaborado de forma artesanal, com o uso de materiais simples e alguns destinados ao descarte, como: sobras de madeira, barras de ferro, parafusos e latas de alumínio. Foi confeccionada uma roleta de madeira com base giratória, na qual foram fixados grampos para prender 20 cartas contendo pistas. As cartas foram impressas em folhas A4, e o conteúdo das pistas foi editado no software PowerPoint.

Após uma breve discussão sobre a importância dos jogos didáticos e seu papel na aprendizagem, foram apresentados os materiais e as regras da atividade. Foi enfatizado que o objetivo principal do jogo era a consolidação dos conhecimentos, por meio de uma revisão dos conteúdos e conceitos previamente trabalhados.

Os alunos seriam divididos em dois grupos com mesma quantidade de integrantes. No entanto, por decisão dos próprios alunos, os grupos foram organizados por gênero, com o grupo das meninas numericamente um pouco maior. Foram explicadas as regras do jogo, incluindo a determinação da ordem de participação dos integrantes e as regras de pontuação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante o jogo, ficou evidente para nós que havíamos subestimado o conhecimento dos alunos em relação aos conteúdos abordados. Ambos os grupos alcançaram pontuações máximas na maioria das rodadas, dispensando a necessidade de recorrer às dicas mais específicas para acertar. Após cada rodada em que os alunos acertavam a resposta com apenas uma dica, as demais dicas foram apresentadas e discutidas em relação à resposta final. Ao todo, foram realizadas 20 rodadas, com o grupo das meninas alcançando a maior pontuação.

No decorrer da atividade, os alunos demonstraram grande adesão ao formato e uma competição saudável entre os grupos. Essa competição entre estudantes pode ser uma ferramenta útil para aprimorar a aprendizagem, pois estimula o empenho e a dedicação dos alunos (LEITE, 2003). No entanto, devido à limitação de tempo, não foi possível realizar uma avaliação conclusiva dos impactos da atividade lúdica e da integração das disciplinas na aquisição e fixação dos conteúdos trabalhados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que a implementação de aulas que vão além do ensino tradicional

proporciona aos estudantes percepções mais abrangentes de formas de aprendizagem e desperta seu interesse na aquisição de conhecimento. Os jogos didáticos, como ferramentas de ensino, podem complementar as limitações na abordagem de conteúdos complexos ou considerados chatos, além de auxiliar os professores a pensarem em abordagens mais abrangentes para os conteúdos.

No entanto, é importante ressaltar que a utilização de jogos didáticos requer uma compreensão clara de sua função e aplicabilidade por parte dos educadores. Não existe um jogo "pronto" que garanta o sucesso em todas as salas de aula (BARROS, 2019). Cada jogo deve ser adaptado às necessidades e realidades dos alunos, levando em consideração fatores como idade e nível de conhecimento. É fundamental que os educadores analisem a diversidade de métodos e ferramentas disponíveis e as utilizem de forma correta e adequada.

Além disso, a integração multidisciplinar também desafia os professores a trabalharem em conjunto, superando a fragmentação dos currículos escolares. A interdisciplinaridade permite a utilização dos conhecimentos de várias disciplinas para resolver problemas e compreender fenômenos sob diferentes perspectivas. Essa abordagem contribui para um processo educativo mais efetivo, abrangendo uma diversidade cultural e preparando os alunos para enfrentar as demandas sociais.

A pesquisa realizada evidenciou a adesão significativa dos alunos à atividade lúdica e a conexão positiva entre os conteúdos de disciplinas diferentes. Os resultados preliminares indicaram que os jogos didáticos foram capazes de consolidar os conhecimentos trabalhados, despertando o interesse dos alunos e promovendo uma competição saudável entre os educandos.

No entanto, para uma avaliação mais conclusiva dos impactos da atividade lúdica e da integração das disciplinas, são necessárias análises mais aprofundadas e tempo dedicado à observação do comportamento e participação dos estudantes. Essa pesquisa inicial pode servir como base para futuros estudos que explorem ainda mais os benefícios e potencialidades dos jogos didáticos como ferramentas de ensino.

Em suma, a busca por aulas mais motivadoras, dinâmicas e participativas requer a utilização de estratégias inovadoras, como os jogos didáticos, aliada à integração interdisciplinar. É necessário que os educadores compreendam o papel dessas ferramentas e as adaptem de acordo com as necessidades e realidades dos alunos. Assim, poderão proporcionar uma educação mais efetiva, preparando os estudantes para enfrentar os desafios da sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Ensino interdisciplinar, Jogo didático, Metodologias ativas, Jogo das três pistas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica Secretaria de Educação Básica**. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional da Educação. Câmara Nacional de Educação Básica. Brasília: 2013. Disponível em http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192. Acesso em 07 jun 2023.

BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. **Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem**. Revista Educação Pública, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível < <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>>. Acesso em 07 jun 2023.

LEITE, João Batista Diniz; PORSSSE, Melody de Campos Soares. Competição baseada em competências e aprendizagem organizacional: em busca da vantagem competitiva. **Revista de Administração Contemporânea**. 2003. Disponível em < <https://www.scielo.br/j/rac/a/DZ5ZYckqz5Rpzv5sCSF5cvR/abstract/?lang=pt>>. Acesso em 07 jun 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar Projeto de Pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GONZAGA, G. R. et al. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 17, n. 7, 2017. Disponível em <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/17/7/jogos-didaticos-para-o-ensino-de-ciencias>. Acesso em 07 jun 2023.

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. Verbetes interdisciplinaridade. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora, 2001.

MORAES, Caroline Aparecida Sampaio Guimarães de et al. A integração disciplinar na concepção dos discentes do ensino médio integrado. **Revista Brasileira de Educação**, v. 26, 2022. Disponível em < <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Jj3Tzxy3pVCZkQjCCfBqcjL/abstract/?lang=pt>>. Acesso em 07 jun 2023.