

Uso de jogo de tabuleiro no Ensino de Ciências Física para aluno do 9º ano do Ensino Fundamental

Pamella Caroline Abreu da Silva¹

Gunar Vingre da Silva Mota²

Resumo. O uso do jogo de tabuleiro, denominado “as casas da Física”, foi elaborado e construído como uma ferramenta metodológica de ensino, com o intuito de aproximar os alunos de disciplinas como a ciências física. Este trabalho tem como metodologia estimular o educando no desenvolvimento cognitivo de forma lúdica, por meio da construção de experimentos, quadrinhos, peças teatrais, analisar filmes e trabalhar em equipe, com o intuito de favorecer o processo de aprendizagem. Durante o desenvolvimento do jogo as “Casas da Física”, podemos concluir que o mesmo pode ter um grande potencial para o ensino de Física, mostrando um grande interesse por parte dos alunos, e sendo uma ferramenta que foi capaz de despertar o interesse dos alunos de forma satisfatória, sendo de grande valia para auxiliar os professores no desenvolvimento dos conteúdos abordados no ensino fundamental.

Palavras chave: Ensino de Ciências, Ciências Física, Jogos Didáticos.

1 Graduada do Curso de Ciências Naturais da Universidade Federal do Pará–UFPA, pamella-silva.cn@gmail.com;

2 Graduando do Curso de Biomedicina da Centro Universitário Maurício de Nassau - UNINASSAU, gunarmota@yahoo.com.

Introdução

Alguns métodos de educação, ao longo da história, vêm sofrendo diversas transformações que atingem todos os indivíduos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem. Pode-se analisá-la pelas tendências pedagógicas, as quais possuem suas características próprias. Contudo, parece ser imprescindível a busca de uma forma dinâmica de ensinar a Física em sala de aula. Sobre essas práticas pedagógicas, Libâneo (2006), afirma que: “evidentemente tais tendências se manifestam, concretamente, nas práticas escolares e no ideário pedagógico de muitos professores, ainda que estes não se deem conta dessa influência”. Segundo Luckesi, (1994, p. 53), essas tendências pedagógicas significam “diversas teorias filosóficas que pretendem dar conta da compreensão e da orientação da prática educacional, em diversos momentos e circunstâncias da história humana”. Observa-se, então, que são as tendências pedagógicas que levam os professores a refletir sobre determinados questionamentos como “o que ensinar?” e “por que ensinar?”.

No Brasil, o método tradicional faz um resgate histórico dos métodos e metodologias de ensino, usadas pelos jesuítas tendo forte influência em disciplinas como a Física, e com reflexos que permanecem até hoje: aulas expositivas, resolução de exercícios, memorização de conteúdos, e um sistema rígido de conduta e avaliação tradicional que muitas vezes não condiz com a realidade do aluno (ANASTASIOU, 2001). No entanto, os relatos linguísticos expositivos preconizados pelo professor são usados no método tradicional, aplicados ao ensino de Física na maioria das escolas Brasileiras e podem distanciar o aluno de uma aprendizagem significativa, pois levam o aluno a imaginar e fazer certas suposições, por exemplo, como uma determinada experiência foi realizada? Quais os materiais usados?

É bem provável que, um relato puramente abstrato, logo cairá no esquecimento pela falta de uso, uma vez que o professor não levava em consideração a comoção do aluno em vivenciar determinado experimento no laboratório, que é fundamental para uma aprendizagem significativa, pois emoção define a qualidade do registro e as experiências que possuem um alto volume emocional provocam um registro privilegiado na memória (CURY, 2003).

Metodologia

No presente trabalho vamos propor um jogo de tabuleiro com fins educacionais, porque todo o ser humano pode se favorecer de atividades lúdicas,

pelo ponto de vista de brincadeira, diversão e lazer, quanto pelo aspecto do ensino e aprendizagem. (MALUF, 2006). No processo de ensino e aprendizagem, o uso de jogos de tabuleiros voltados ao ensino de disciplinas como a Física, pode ser de grande importância para: A interação social dos alunos troca de experiências, facilitar o ensino e aprendizagem, desenvolvimento pessoal, autoconhecimento, trabalhar em grupo, desenvolver hábito de partilhar, realizar novas descobertas, no desenvolvimento pessoal e intelectual, promover uma maior aproximação com o professor, e de proporcionar um aprendizado de forma diferenciada e prazerosa (SANTOS, 1999).

Avaliação do processo de interação entre alunos e as atividades propostas pelo jogo "As casas da Física", foi feita de forma descritiva com base no produto educacional gerado pelos alunos, enquanto a avaliação do jogo veio após a análise dos questionários respondidos pelos alunos. A escolha do jogo de tabuleiro ocorreu pela facilidade de aplicação, elaboração e utilização de materiais de baixo custo para realização das atividades. Os alunos foram divididos em grupos e o professor mediador sorteou através do uso de palitos numerados a letra de cada equipe. Cada grupo teve uma tampinha de garrafa PET posta na respectiva letra sorteada e em seguida jogarão os dados. O número obtido com o lançamento dos dados determinou a tarefa a ser realizada pela equipe. As tarefas foram, desde da construção de experimentos, quadrinhos, peças teatrais, analisar filmes, etc. Os trabalhos foram avaliados de forma quantitativa tendo como critério o planejamento, os objetivos, os conteúdos, a organização e a linguagem. Os participantes foram informados sobre o objetivo da proposta e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

Resultados

Um resultado que reforça a utilização de jogos didáticos como ferramenta auxiliar no ensino é o fato de que muitos alunos que participaram das atividades utilizam jogos, em média 92% dos alunos costumam jogar diariamente, tendo a maior média dos discentes fazendo uso de jogos a partir de aplicativos de celular num total de 73,6%, seguido de 12% dos alunos jogando vídeo game e 9% que afirmam jogar cartas diariamente e por fim 2,3% utilizam jogos em tabuleiro. Um fato interessante e se contrapõe com os resultados de 2,3% esta no fato que, uma média de 68,6% dos alunos declaram gostar de jogos de tabuleiro. O que nos leva a crer que os alunos devem utilizar aplicativos de celular para fazer uso de tabuleiro virtual.

Quando analisamos os resultados após a aplicação do jogo “As casas da Física”, notamos que o processo de aprendizagem das ciências Física e seus aspectos mostrou-se eficaz, pois em média de 81% dos alunos entrevistados afirmaram que o entendimento dos conteúdos se mostrou mais eficaz após realização das atividades propostas, evidenciado o fato da importância da pesquisa educacional de assuntos já abordados em sala de aula, ou seja, a aprendizagem significativa se mostra mais eficiente pela interação entre o novo conhecimento e o conhecimento previamente pesquisado, num processo, que é não literal e não arbitrário.

Quanto a avaliação do jogo pelos alunos, podemos citar relatos de estudantes do tipo: “Interagindo com meus colegas, fica emocionante estudar física”, “Por que as outras disciplinas não são ensinadas dessa forma e em grupos?”, “É muito bom aprender jogando”, “ Com o lazer do jogo, nos nem percebemos o lado chato da física”, etc.

Debaixo desse “guarda-chuva” de pesquisas educacionais que buscam encontrar formas diferenciadas para facilitar o desenvolvimento de determinados conteúdos, encontra-se os jogos de tabuleiros, que podem, em um futuro próximo, serem mais utilizados em plataformas virtuais para se jogar simultaneamente por todos os alunos dentro da sala de aula.

Conclusões

O desenvolvimento deste trabalho tem o intuito de mostrar de que forma o uso do lúdico como ferramenta didática pode ajudar professores a desenvolverem seus conteúdos, além de exprimir de que maneira os recursos didáticos, presentes no dia a dia do aluno pode ser utilizado como ferramenta metodológica, como o caso de: filmes, quadrinhos, peças teatrais, jornal falado e escrito, dentre outros. Todos estes citados, podem ser precípuo na aprendizagem dos conteúdos abordados no processo de ensino e aprendizagem do aluno. Dentro desse contexto observou-se que os alunos demonstraram grande interesse em participar das atividades bem como trabalhar em equipe, mesmo a despeito de que foi notória a dificuldade apresentada por eles em redigir relatórios, resenhas e defender seminários, pois essas atividades eram desconhecidos pela maioria deles.

Agradecimentos e Apoios

FIBRA, UNINASSAU e UFPA.

Referências

ANASTASIOU, L. G. C. Metodologia de Ensino na Universidade Brasileira: elementos de uma trajetória. 4. ed. Campinas: Papirus, 2001.

CURY, A. J. Pais brilhantes, professores fascinantes. – Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

LIBÂNEO, J. C. Democratização da Escola Pública: a pedagogia crítico social dos conteúdos. 21º ed. São Paulo: Loyola, 2006.

LUCKESI, C. C. Filosofia Da Educação. São Paulo: ed. Cortez, 1994.

MALUF, I. Tramas do conhecimento, do saber e da subjetividade. Ed vozes 2006.

SANTOS, S. M. P. Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.