

CONHECENDO MELHOR SEU CORPO: O JOGO DIDÁTICO COMO UMA ABORDAGEM LÚDICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS

PAULA KAROLINA ALBUQUERQUE DOS SANTOS ¹

RESUMO

Tendo em vista as inúmeras situações que dificultam a inclinação dos alunos pela área da Ciência, começando pela predominância do modelo tradicional de ensino, que em nada estimula o aprendizado, muito pelo contrario. A abordagem lúdica presente nos jogos didáticos é uma das estratégias encontradas para buscar o desenvolvimento do aprendizado de forma mais atrativa para o aluno. Neste estudo objetivou-se a compreensão da contribuição da atividade lúdica resgatada por meio dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem relacionados ao ensino de ciências. Diversas pesquisas comprovam que a compreensão é favorecida quando os alunos utilizam atividades interativas. Kishimoto (1996), afirma 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. Levando em conta tais propostas, utilizar recursos lúdicos se mostra uma pratica favorável para ambas as partes, sendo assim existe uma participação mutua, abrindo mão do formato tradicional de ensino, onde o professor é o detentor de todo o conhecimento e essas ideias são repassadas aos demais, o que não dá espaço para debates de caráter interativo. Ainda que vários autores e pesquisas de campo indiquem o auto valor da execução de atividades lúdica, essa metodologia é geralmente associada a lazer e afetividade, atividades que não compartilham relação com o ambiente escolar, o que é uma ideia retrograda pois "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, p.389-392.) e sua execução deve "atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem" (Gomes et al., 2001). Mas para que essa metodologia seja realmente eficaz o professor tem que planejar antecipadamente quais os objetivos a serem alcançados, para isso é necessário um conhecimento prévio dos benefícios da atividade, tais como cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização em grupo; motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade (MIRANDA 2001). Assim as atividades podem

ser melhor produzidas, proporcionando um aprendizado mais significativo. O jogo foi aplicado na E. E. F. Deputado José Parente Prado localizada no município de Forquilha, na região metropolitana de Sobral, há 208 km da capital Fortaleza. O mesmo foi desenvolvido nas turmas de 8º ano, com a proposta de revisar o conteúdo já ministrado em sala de aula sobre os sistemas do corpo humano. As salas foram divididas em várias equipes, onde os alunos utilizaram um jogo de tabuleiro com dados, e tampas de garrafa PET. O tabuleiro continha 15 perguntas sobre os sistemas do corpo humano, que foram respondidas por eles a medida que o jogo ia acontecendo. Logo após o jogo as perguntas foram respondidas em sala de aula. Os alunos deram um retorno positivo, demonstrando mais interesse pelo conteúdo, mantendo foco na atividade como parte da aula. Diversas dúvidas sobre o conteúdo surgiram no decorrer do jogo, tais dúvidas foram esclarecidas na sala de aula no decorrer da atividade, em outros casos o aluno foi estimulado a buscar as suas próprias respostas, tendo como auxílio o livro didático. Quando comparados os resultados obtidos na atividade com o jogo didático com os mesmos obtidos em revisões normais, com aplicação de questionários contidos no final de cada unidade do livro e discussão das respostas, é notório a maior absorção de conhecimento e um aumento na capacidade de relação entre o conteúdo com situações do dia-a-dia o que atribui um caráter interdisciplinar ao jogo didático. Utilizar um jogo didático na aula de ciências mostrou um enorme potencial no aprendizado dos alunos, validando assim a proposta lúdica do jogo didático como um auxílio que favorece o processo de ensino aprendizagem. Porém, as aulas convencionais são indispensáveis e não podem ser totalmente substituídas por esse ou qualquer outro método de intervenção. Essa técnica deve ser usada para auxílio do professor, o que exige uma preparação antecipada do professor, para que o jogo não se torne apenas um passatempo. Mediante os resultados, concluímos que jogos didáticos deveriam se fazer mais presentes nas práticas pedagógicas utilizadas pelos professores de Ciências dentro da sala de aula, vendo que a metodologia auxilia não apenas na aprendizagem, mas também na compreensão da importância de se gerar novas vertentes no ensino de Ciências. Referências BROUGÈRE, G. Jogo e Educação. Porto Alegre; Artes Médicas, 1998. 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. CUNHA, N. Brinquedo, desafio e descoberta. Rio de Janeiro: FAE. 1988. ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 06/09/2018. MARCIANO, R. S.; CRUZ, L. G. JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: UMA PROPOSTA DE APRENDIZAGEM SOBRE O ANIMAIS VERTEBRADOS. Disponível em: <https://rbeducacaobasica.com.br/jogos-didaticos-no-ensino-de-ciencias-uma-proposta-de-aprendizagem-sobre-os-animais-vertebrados/>. Acesso em: 09/09/2018 MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. In: Ciência Hoje, v.28, 2001 p.389-92. TENDÊNCIAS NA EDUCAÇÃO DE CIÊNCIAS. Em Aberto, Brasília, ano 11, nº 55,

jul./set. 1992. Disponível em: <http://livros01.livrosgratis.com.br/me000628.pdf>, Acesso em : 09/09/2018 KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1996.

Palavras-chave: .

¹ , ;