

JOGO DO CAMINHO: O LÚDICO COMO FACILITADOR DO ENSINO DAS CIÊNCIAS.

Karolaine Sobral dos Santos ¹

Kézia Caroline Barros da Silva²

Myrlla Lopes de Castro Pereira Leandro³

Ednaldo Gomes das Neves Filho⁴

RESUMO

Para os alunos obterem um melhor aprendizado faz-se necessário que os professores não se concentrem apenas nos livros e atividades comuns. Aulas que costumam com dia-a-dia trazer a monotonia, repetição e cansaço para quem está assistindo o mesmo formato de aprendizagem. Dessa forma, fez necessário analisamos novos meios que facilitem o ensino-aprendizagem em sala de aula para que haja uma melhor absorção do conteúdo. Visando essa mudança no método de ensino aprendizagem. Profissionais que fizeram o uso de jogos lúdicos em suas aulas compartilham os resultados, que em sua maioria são muito bons. A dinâmica considerou o contexto em que as crianças, adolescentes ou jovens se encontravam. Assim, esse artigo retrata a produção do jogo lúdico que foi executado por acadêmicos do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência - PIBID, como também à aplicação em sala de aula e o entusiasmo dos alunos com o Jogo do Caminho, feito com materiais de baixo custo, de simples confecção e praticidade para aplicação.

Palavras-chave: Aulas lúdicas. Ensino-aprendizagem. Ensino fundamental. Jogo.

SUMMARY

For students to obtain a better learning it is necessary that the teachers do not focus only on books and common activities. Classes usually with daily life bring the monotony, repetition and fatigue for those who are watching the same learning format. In this way, we analyzed new ways needed to facilitate the teaching and learning in the classroom to better absorption of the content. Aiming at this change in the method of teaching learning. Professionals who have made the use of playful games in their classes share the results, that in your most are very good. The dynamic considered the context in which children, adolescents or young. So, this article portrays the playful game production that was run by academics of the Institutional Program of teaching initiation scholarship-PIBID, as well as the implementation in the classroom and the enthusiasm

⁴- Professor Supervisor do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência - PIBID

of the students with the game out of the way, made with materials of low cost, simple clothing and practicality for implementation.

Keywords: Playful Lessons. Teaching and learning. Elementary school. Game.

INTRODUÇÃO

Entendemos que a compreensão do significado do lúdico na educação, sobretudo no ensino de Ciências é indispensável para o seu aprimoramento com vistas a enriquecer suas possibilidades pedagógicas refletindo em uma melhor compreensão do mundo e dos seus fenômenos, um dos objetivos da educação em Ciências. Acreditamos na importância do elemento lúdico na educação em Ciências como estratégia contra um dos grandes problemas enfrentados pelos professores em sala de aula: o desinteresse dos estudantes pelos conteúdos escolares trabalhados (LUZ; GALLON; NASCIMENTO, 2017, p. 15).

No corpo educacional encontramos uma variedade na forma de ensino-aprendizagem. Muitos profissionais da educação, não estimulam os alunos a raciocinarem, a despertarem a curiosidade, transmitem o conteúdo de forma pronta para facilitar seu trabalho. Porém, a outros educadores fazem de suas aulas uma verdadeira exposição de conhecimentos, estimulando a classe a se aprofundar no conteúdo exposto, a questionarem e transmitirem o conhecimento adquirido em sala de aula. Trabalhando tanto a matéria como também a socialização dos estudantes. Segundo Gonzaga *et al.* (2017, p. 2), as atividades lúdicas têm grande destaque no que diz respeito à socialização dos alunos, pois promove a integração, a disciplina e o desenvolvimento do convívio social por meio das atividades em grupo. De acordo com Morais (2016, p. 14), a utilização de estratégias didáticas inovadoras é de suma importância para o aprendizado, facilitando absorção de assuntos simples ao mais complexo. Nesta perspectiva, a utilização dos diferentes recursos didáticos dentro da sala de aula pode ser entendida como uma estratégia poderosa para a promoção do aprendizado.

É preciso que o aluno saia do papel de mero espectador e se torne um ator, agindo, interferindo e questionando, alcançando objetivos e chegando às suas próprias conclusões nas dinâmicas de atividades, como os jogos educacionais (GONZAGA *et al.*, 2017, p. 2). Por isso, foi desenvolvido o “Jogo do Caminho”, pode-se compará-lo com os jogos de tabuleiros que utilizam dados para o encaminhamento que busca a linha de chegada, mas para alcançar a vitória é necessário enfrentar vários desafios expostos

durante a caminhada no jogo, como também dominar o assunto visto em sala para que respondam de forma coerente as questões.

Em virtude dos fatos mencionados, este artigo contribui para os educadores de várias áreas distintas, pois é um jogo de simples produção, é de baixo custo, de fácil aplicação, e o docente só precisa modificar as perguntas para mudar a área de conhecimento trabalhado, logo se torna uma ótima opção para todas as escolas independente de que se tenha muitos ou poucos recursos e pode ser modificado de acordo com a realidade do local onde o profissional atua. Percebe-se que essa é uma ferramenta lúdica que torna a aula mais divertida e que instiga os alunos a participarem da aula de uma forma que o professor consegue ter um melhor prognóstico dos educandos.

MATERIAIS E MÉTODOS

O Jogo do caminho é constituído por um tabuleiro, onde terá as casas informativas de como seguir o caminho e um dado numerado do 01 ao 06, para indicar quantas casas o aluno deverá avançar.

Para a confecção do tabuleiro e o dado é necessário os seguintes materiais:

- Placas de emborrachado (EVA)
- Folhas de papel ofício
- Lápis hidrocor colorido
- Cola tenaz e cola quente
- Fita adesiva
- Espuma de colchão

Para a construção do caminho, as placas de EVA são cortadas no tamanho da folha de papel ofício para dar sustentação, e em seguida são colados entre si; dando sequência à execução do jogo, as placas são fixadas umas às outras com a fita adesiva para unificar o tabuleiro; para decorar é utilizado lápis para indicar o início, casas de perguntas e surpresas, e como o mesmo material de emborrachado pode ser feito

desenho e setas para chamar a atenção dos alunos para fins decorativos. Na confecção do dado é cortado entre 5 – 7 placas de espuma, colocando uma sobre a outra para criar o formato de cubo, em seguida é revestido com papel e fita adesiva para selar o dado, logo após é feito com o lápis a numeração do 01 ao 06. Com isso está pronto o caminho e o dado (figura 1).

O tabuleiro começa com a primeira placa indicando o início, e em seguida terá perguntas do 01 ao 15, contendo surpresas de outras placas para dificultar, tais como: zebra, coringa, passe a vez e retorne ao início, até ser finalizada com a placa fim. Para a execução da atividade, foi utilizada 35 questões de acordo com o assunto abordado nas aulas anteriores, porém a quantidade de perguntas pode variar de acordo com a disputa das equipes, até que seja finalizado o processo lúdico.

Figura 1. Caminho e Dado do jogo.



Fonte: autoria própria.

A dinâmica foi efetuada em uma escola de rede pública municipal, Escola de Ensino Fundamental 31 de Março, no município de Arapiraca –AL. Para a utilização do jogo Lúdico, precisou-se dividir a sala, formando as equipes A e B, dando início a brincadeira. Através de “par ou ímpar” é decidido qual equipe começará a jogar com

seu respectivo componente. Assim é lançado o dado e se faz a pergunta para que avance as casas de acordo com o número sorteado é necessário que o aluno acerte a pergunta, caso não consiga, a vez é passada para a outra equipe e o processo se repete até se obter uma equipe vencedora.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após a utilização do jogo lúdico em sala de aula, observou-se que há inúmeras vantagens quando utilizado de forma consciente, onde racionalização do porquê e para que do uso da didática precisou-se ser esclarecido (figura 2). Com o esclarecimento das regras do jogo, observou-se que os alunos se pré-disporam em participar com entusiasmo da atividade, onde foram criadas relações de cooperação e respeito entre estudantes, segundo KISHIMOTO (2017) as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de ideias e comportamentos em situações de brincadeiras que em outras atividades não recreativas. Assim as brincadeiras lúdicas em sala de aula apresentou uma melhora significativa ao relacionamento aluno-professor, aluno-aluno e ensino-aprendizagem, pois a flexibilidade de interagir uns com outros, o trabalho em equipe, o aguardar até chegar a sua vez, a declaração de amizade para o coleguinha, permitiu abrir um leque para trabalhar não apenas o conteúdo proposto, como também a questão do “bullying” e o respeito para com todos. Piaget J, (1992 apud BATISTA; DIAS, 2012, p. 997) retrata bem essa ideia em sua fala, os jogos são importantes para o desenvolvimento moral, ou seja, os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana.” Dessa forma os laços entre as crianças foram fortalecidos.

Figura 2. Esclarecimento da didática.



Fonte: Autoria própria.

Já é sabido que o ensino-aprendizagem através de dinâmicas no ensino fundamental tem facilitado a forma de absorção do conhecimento entre os estudantes, como também despertado o interesse dos alunos em participar ativamente das dinâmicas propostas (figura 3), observou-se que esse interesse se tornava maior com aqueles alunos que nunca havia participado desse tipo de interação, o que ocasionou maior ânsia pelo conteúdo e motivação para as próximas atividades. Para Fialho, (2008, *apud* BATISTA; DIAS , 2012, p. 979) “Os jogos pedagógicos como ferramenta de ensino” diz que “[...] os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumenta a construção do conhecimento”.

Figura 3 - Aluno “pagando uma prenda” que uma das casas do jogo exigia.



Fonte: Autoria própria.

Dessa forma, conclui-se que o jogo do caminho é um grande facilitador para aprendizagem dos alunos, adaptável a qualquer conteúdo. Ao findar do jogo a maioria do corpo estudantil assimilou o assunto segundo o planejado, assim o lúdico é um agente que pode tratar as não-conformidades de aprendizagem no ensino fundamental de maneira mais leve e divertida. Segundo Piaget J. (apud ALVES; BIANCHIN, 2010, p. 284) a atividade lúdica é o berço obrigatório as atividades intelectuais da criança. Elas não são apenas uma forma de desafogo ou algum entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ele afirma: “O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu”.

Assim, o lúdico transcende as salas de aulas, pois agregam tanto conhecimento didático, como no ético e moral dos educandos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento dessa dinâmica pôde melhorar de forma significativa o ensino-aprendizagem dos alunos da Escola de Ensino Fundamental 31 de Março.

Através do lúdico puderam assimilar de forma clara o conteúdo administrado em sala de aula, tiveram notas bem melhores nas avaliações, assim como trabalhar a coletividade entre eles. Durante a aplicação do jogo foi observado também que eles não conseguiam responder a maioria das perguntas, eles acharam complicadas, então foi necessário elaborar perguntas mais simples para que as equipes viessem a avançar as casas e no final da aula todas as perguntas que eles não responderam ou que eles erraram foram explicadas, fazendo o aprendizado deles aumentar e a terem melhores resultados nas provas.

Vale ressaltar que é de suma importância o professor junto com os pibidianos buscarem periodicamente formas alternativas que facilitem aprendizagem em sala de aula, complementando a forma de ensino tradicional como o executado.

O lúdico é uma ferramenta facilitadora, que soma, introduz e melhora o ensinamento podendo ser trabalho em diversas áreas, como as questões sociais que visam a inclusão de todos os tipos de alunos de comunidade carente que não tem a assistência necessária em relação ao exercício do que se aprendeu em sala de aula, o jogo do caminho reforça o que foi aprendido, para que o aluno melhore progressivamente em seus estudos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Luciana. BIANCHIN, Maysa. **O jogo como recurso de aprendizagem.** *Rev. psicopedag.* [online]. 2010, vol.27, n.83, pp. 284.

BATISTA, D. DIAS, C. **O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino médio.** *Colloquium Humanarum*, vol. 9, n. Especial, 2012. 977.

BATISTA, D. DIAS, C. **O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino médio.** *Colloquium Humanarum*, vol. 9, n. Especial, 2012. 979

BOMTEMPO, E et al. **Jogo, Brinquedo e a Brincadeira.** Vol.8. São Paulo; Cortez. 2017. 208.

GONZAGA, G. R. et al. **Jogos didáticos para o ensino de Ciências.** *Revista Educação Pública*, v. 17, n. 7, abril, 2017.

LUZ, B. E. S. C.; GALLON, M. S.; NASCIMENTO, S. S. **Contextualizando e discutindo as atividades lúdicas em ciências no ensino fundamental.** *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, Foz do Iguaçu, v. 01, n. 02, p. 14-30, ago./dez. 2017.

MIRANDA, Jean Carlos; GONZAGA, Glaucia Ribeiro; COSTA, Rosa Cristina. **Produção e avaliação do Jogo Didático “Tapa Zoo” como ferramenta para o estudo de Zoologia por alunos do Ensino Fundamental Regular.** Holos, Rio Grande do Norte, ano 2008, v. 4, p. 383-400, 2016.

MORAES, Tatyane da Silva. **Estratégias inovadoras no uso de recursos didáticos para o Ensino de Ciências e Biologia.** 2016. 144 f. Dissertação (Pós-graduação em gestão e tecnologias aplicadas à educação) - Universidade do Estado da Bahia (Departamento de educação - Campus I), Salvador. 2016.

PATRIARCHA-GRACIOLLI, Suelen Regina; ZANON, Ângela Maria; SOUZA, Paulo Robson. “Jogo dos Predadores”: **Uma proposta lúdica para favorecer a aprendizagem em Ensino de Ciências e Educação Ambiental.** Rev. eletrônica Mestr. Educ. Ambient., Rio Grande, ano 2008, v. 20, p. 202-216, jan/jun 2008.