

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA EM CIÊNCIAS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL II

Francinilce Santos da Silva ¹
Railson Cavalcante Lima ²
Maria Waldenice Moura Barreto ³
Ana Claudia Kaminski Mechi ⁴

O jogo pedagógico ou didático é aquele produzido com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico. É utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (CUNHA, apud MARCIANO, 2017). Além de demonstrar ser uma boa ferramenta, o jogo de tabuleiro pode proporcionar aos alunos um despertar e um interesse ainda maior sobre o assunto.

Os jogos didáticos podem ser utilizados como viabilizadores de aprendizagens e auxiliador das práticas escolares, pois promovem a aproximação dos alunos ao conhecimento científico, além de facilitar o processo de construção de conceitos. Os jogos possibilitam a aproximação dos alunos à realidade, pois se assemelham bastante no processo de solução de problemas (CAMPOS et al, 2003).

Conforme as orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (1998), as atividades com jogos podem representar um importante recurso pedagógico, já que:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e mediatas, o que estimula o planejamento das ações.

Neste sentido, é importante destacar que a ludicidade está ligada a um processo que envolve o teatro, as brincadeiras, a imaginação e o jogo. Este último será o foco desse relato, principalmente no que tange aos jogos didáticos e a sua utilização como uma ferramenta

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciência: Biologia e Química da Universidade Federal do Amazonas - UFAM, Bolsista PIBID, raifran.santos.07@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Ciência: Biologia e Química da Universidade Federal do Amazonas - UFAM, Voluntário PIBID, railsonoficial07@gmail.com;

³ Professora da Escola Estadual Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, Professora Supervisora PIBID, barreto.wal42@gmail.com;

⁴ Docente da Universidade Federal do Amazonas – UFAM, Coordenadora de Área do PIBID Ciências: Biologia e Química ackaminski@ufam.edu.br

facilitadora da aprendizagem, além de proporcionador de um ambiente desafiante em que o desenvolvimento intelectual e humano é possível (MARTINS, 2018).

Os jogos didáticos surgem como auxílio ao professor ao mesmo tempo, em que despertam nos alunos o interesse em aprender e, de forma dinâmica e descontraída, assimilam determinado conteúdo de maneira mais efetiva. O jogo didático apresenta-se como uma ferramenta prática para resolver problemas que são constantemente apontados pelos professores e alunos, como falta de estímulo, carência de recursos e aulas repetitivas. Com métodos relacionados aos jogos didáticos, muitos desses problemas podem ser resolvidos, uma vez que o jogo associa as brincadeiras e a diversão com o aprendizado e buscam levar às escolas inovações de ensino (JANN; LEITE, 2010). É evidente que o trabalho docente utilizando jogos como ferramentas pedagógicas tem um importante papel na formação tanto continuada como inicial dos professores. Os jogos didáticos são uma ferramenta pedagógica bem conhecida na área acadêmica, porém pouco compreendida e usada na prática docente. É uma forma bem enriquecedora a ser trabalhada no dia a dia, em sala de aula, porque além de possibilitar uma boa alternativa de aprendizado, torna-se também, uma forma lúdica de ensinar (PINTO, 2009, p. 25).

A partir deste contexto, o objetivo desse artigo foi descrever a vivência dos pibidianos no ensino fundamental para a contribuição do jogo didático “Tabuleiro da Cadeia Alimentar” para o aprendizado de alunos de turmas de 7º ano do Ensino Fundamental II da Escola Estadual Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, Coari- AM, com foco na compreensão de conceitos, desempenho e participação em sala de aula.

O presente trabalho foi realizado na Escola Estadual Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, no município de Coari-Amazonas.

A atividade lúdica consistiu em três jogos: quiz, tabuleiro e uma pirâmide alimentar. Os pibidianos se reuniram semanas antes para fazer as questões e preparar o tabuleiro, o quiz, e a pirâmide da cadeia Alimentar.

O trabalho para o jogo teve início ao mês de abril de 2023. A professora supervisora deixou os alunos responsáveis pelo quiz e as aulas foram ministradas pela supervisora. Cada turma foi dividida em 4 grupos e os alunos foram avaliados pela participação, conhecimento teórico e trabalho em grupo.

Os jogos didáticos são instrumentos que podem dar auxílio no processo de aprendizagem aos alunos. Seu uso pode favorecer o ambiente escolar e melhorar a aprendizagem nos conteúdos referentes a disciplina de ciências.

Antes de iniciar os jogos, acompanhamos a professora ministrar o conteúdo, sendo que ela abordou o tema em uma aula expositiva e dialogada. Assim sendo, o professor contextualizou o tema de modo a utilizar o conhecimento empírico do estudante para trabalhar com as informações que este traz, articulando-as. Deste modo, existe uma aprendizagem construída em que é fundamental a participação do aluno e “com a participação contínua dos estudantes fica garantida a mobilização e criadas as condições para a construção e a elaboração da síntese do objeto de estudo” (ANASTASIOU; ALVES, 2003, p. 87)

A utilização da aula expositiva e dialogada ser mostrou acertada por permitir uma interação maior com a turma antes dos jogos didáticos. No decorrer das aulas os alunos já estavam cientes sobre o jogo que iria acontecer.

O Jogo teve início em abril, sendo cada turma dividida em 4 grupos. Cada jogo teve uma equipe vencedora. Os alunos foram avaliados pela participação, conhecimento teórico e trabalho em grupo. Foi observado que as turmas tiveram facilidade para responder as perguntas do quiz. Tanto o tabuleiro quanto a pirâmide tiveram um impacto positivos para os alunos também.

O tema abordado inicialmente trouxe uma base teórica importante para a realização dos jogos. Fato interessante observado foi que os alunos prestavam muita atenção nas respostas das equipes concorrentes para terem melhor desenvolvimento durante os jogos. O envolvimento dos alunos foi contagiante. A ludicidade em alunos do ensino fundamental II vem de encontro com o momento no qual estão vivendo: a transição da infância para a adolescência, período no qual estão muito ativos, buscando autoafirmação e competição. Usar essas características para o ganho de conhecimento é uma estratégia que pode ser aproveitada pelos professores. Pudemos observar que isso realmente ocorreu, pois os alunos participaram de forma envolvida e interessada.

Os jogos didáticos caracterizam-se como lúdicos e o ser humano tem a necessidade da presença do lúdico, ou seja, pelo que promove prazer. Portanto o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte da atividade essências da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória. Feijó (1992) constatou que o uso do jogo didático na aula de ciências é importante tanto para aluno quanto para o professor, pois possibilita uma interação entre alunos. Os jogos aplicados foram considerados pelos alunos divertidos e, ao mesmo tempo, ajudaram a relembrar o conteúdo estudado.

Os jogos do tabuleiro oferecem muitos benefícios aos alunos, estimulando o raciocínio, a atenção e concentração. O uso do tabuleiro junto com o quiz de questões e a pirâmide da

cadeia alimenta demonstrou ser uma boa ferramenta, pois pudemos observar o desempenho e a participação da turma, bem como o interesse entre os grupos.

Podemos concluir que o jogo didático é uma ferramenta auxiliadora e útil para a formação e construção do conhecimento, tendo em vista sua função lúdica e educativa.

Palavras-chave: Jogo de tabuleiro, Cadeia alimentar, Formação de professores.

AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES pela concessão da Bolsa de Iniciação à Docência.

REFERÊNCIAS

ANASTASIOU, L. G. C.; ALVES, L. P. Estratégias de ensinagem. In: ANASTASIOU, L. G. C.; ALVES, L. P. (Orgs.). Processos de ensinagem na universidade. Pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. Joinville: Univille, 2003.

BRASIL. S. E. F. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências Naturais. Brasília: MEC/SEF, 1998. Vol. 2. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf Acesso em 02/09/ 2023.

CAMPOS, L. M. L.; FELICIO, A. K. C.; BORTOLOTTI, T. M.. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino, 2003.

FEIJÓ, O. G. Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

MARCIANO, R.S.; CRUZ, L.G. Jogos Didáticos no Ensino de Ciências: Uma Proposta de Aprendizagem Sobre Os Animais Vertebrados; Revista Brasileira De Educação Básica – RBEB, Mato Grosso do Sul, 2017

MARTINS, L.; Jogos Didáticos Como Metodologia Ativa no Ensino de Ciências; Jaraguá do Sul, SC, Brasil, 2018

PINTO, L. T. O Uso dos Jogos didáticos no Ensino de Ciências no Primeiro Segmento do Ensino Fundamental da rede Municipal Pública de Duque de Caxias. Dissertação - Instituto Federal de Educação, ciências e Tecnologia. Neópolis - RJ, 2009.