



CONFEÇÃO DE JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA PARA AUXÍLIO À APRENDIZAGEM EM CIÊNCIAS

Michel Pimentel Lopes ¹

INTRODUÇÃO

O ano de 2020 começou atipicamente para os alunos Brasileiros e de todo o mundo, onde discentes tiveram no máximo cinco semanas de aulas presenciais em suas escolas, por conta desta pandemia, esta, causada pelo coronavírus, denominado SARS-CoV-2, ou então chamada de COVID-19 (WANG et al., 2020). Esta doença “pegou” os professores de surpresa, remetendo a eles a possibilidade de usufruir do ensino híbrido, a princípio todos achavam que seria somente um tempo passageiro, porém com o passar das semanas os problemas de saúde dos nossos cidadãos começaram a evoluir e infelizmente perdemos muitas vidas. Deste modo, aulas assíncronas foram disponibilizadas para os alunos, afim de precaver a doença e que acontecesse uma maior disseminação. Consequentemente, houve um evidente aumento no uso de mídias digitais, professores repaginando seus conhecimentos prévios, agregando novos ideais e trabalhando em conjunto com a mídia digital para que haja uma melhora significativa na aprendizagem de seus alunos em meio à pandemia.

Várias ferramentas começaram a ser utilizadas após um período deste isolamento social e aulas síncronas realizadas por meio de várias ferramentas gratuitas e pagas, disponibilizadas online para os professores e diante deste momento, diversos trabalhos foram produzidos em prol da aprendizagem.

Sabe-se que produzir material em que o aluno tenha total foco a aprendizagem e que satisfaça seu conhecimento, torna-se complexo em algumas ocasiões, como por exemplo, um discente ficar sentado em frente a um computador ou dispositivo móvel somente assistindo, pode acabar tornando-se cansativa e o mesmo perdendo o gosto pelas demais aulas.

Portanto, “é preciso rever as formas de ensinar e aprender, para que sejamos capazes de atender às demandas da sociedade do conhecimento” (LONGO, 2012, p. 131).

Pensando nestas implicações de aprendizagem e envolvimento do aluno, este trabalho foi pensado e estruturado para que à superação entre os vértices da teoria, mídias tecnológicas

¹ Professor de Ciências na Escola de Educação Básica da URI – Campus Santiago/RS, biomichellopes@outlook.com;



e jogos fosse quebrada, uma vez que o acesso à internet e a utilização de jogos são opções bem-vindas aos professores para complementarem suas aulas síncronas, pois sabe-se que trabalhos em mídia são atraentes para a aprendizagem significativa do aluno.

O uso de mídias nos últimos anos tem crescido notavelmente, e teve um crescimento vertical midiático didático para os alunos, estes que durante a pandemia tiveram juntamente com seus familiares e professores em algumas ocasiões, a responsabilidade de adaptar-se ao novo método escolar. Deste modo, este trabalho tem como ideia central a produção de um jogo didático por meio de ferramenta gratuita, utilizado como instrumento para o auxílio na educação e aprendizagem das crianças matriculadas nos 5ºs anos da Escola de Educação Básica da URI – Santiago/RS.

Os jogos estão presentes desde muito tempo, tornando-se uma das principais bases da civilização, já que em meio escolar, atua como recurso facilitador nos processos de aprendizagem, além de promover a comunicação e interações interpessoais (TORRES et al., 2003; ORLICK, 1978; HUIZINGA, 2005 apud GONZAGA et al., 2017).

Soubemos o quão é gratificante quando os alunos são instigados a aprendizagem por meio de atividades didáticas em mídia, como jogos, e neste momento atípico mundial, a mídia tem o poder de transformar estes momentos em espaços lúdicos de ensino e se faz necessário estar presente, diante destas afirmações, Eleutério (2009, p. 69) confirma:

“De acordo com o que temos constatado, na condição de professora, o emprego de brincadeiras e jogos no processo educativo faz despertar o gosto pela vida, e leva as crianças a encararem os desafios que surgirem. Trata-se do exercício de habilidades, necessárias ao domínio e ao bom uso da inteligência emocional. A convivência, de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem, proporcionará à criança e ao adolescente possibilidades de estabelecerem relações cognitivas com as experiências vivenciadas, bem como relacioná-las às demais produções culturais ou simbólicas, conforme procedimentos metodológicos compatíveis com as práticas pedagógicas adotadas”.

Neste modelo, professores estão sendo estimulados em seu trabalho, isto ocorre devido ao fato de presenciar o brilho no olhar das crianças em notar que seus docentes estão se aperfeiçoando cada vez mais para que haja um ensino de qualidade em um meio pandêmico e totalmente irregular.

METODOLOGIA

Este trabalho foi aplicado na disciplina de Ciências, com foco na unidade temática Matéria e Energia com foco no Sistema Terrestre, sendo desenvolvido e aplicado para os alunos dos 5^{os} anos (A e B), totalizando 37 crianças, com idade entre 10 e 11 anos. O jogo foi confeccionado em modelo de tabuleiro, sendo desenvolvido através da plataforma PowerPoint e aplicado via Google Meet em aulas síncronas com o objetivo de síntese de conteúdo e desenvolvimento da aprendizagem com foco na habilidade “(EF05CI03): selecionar argumentos que justifiquem a importância da cobertura vegetal para a manutenção do ciclo da água, a conservação dos solos, dos cursos de água e da qualidade do ar atmosférico” presentes na BNCC (BRASIL, 2018, p. 341).

O jogo tem como principal objetivo formar a dupla da URI, o pequenino Urizinho e a pequenina Urizinha através de 10 questões específicas da unidade temática Matéria e Energia (fig. 2);



Figura 1: jogo de tabuleiro trabalhado para a síntese da unidade temática Matéria e Energia com foco no Sistema Terrestre.

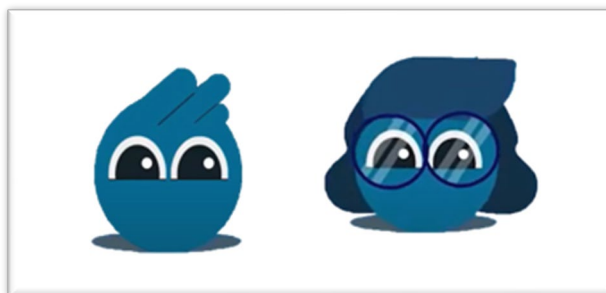


Figura 2: pinos em formato de mascotes representando as crianças.

O jogo tem como dinâmica a participação de duplas ou trios, estes sendo sorteados e mediados pelo professor durante a aula. Suas regras baseiam-se em:



1. A organização das duplas e a ordem de participação deve ser sorteada por meio de aplicativo sorteador gratuito disponível na internet;
2. A primeira dupla que for sorteada abre os caminhos para o momento lúdico de aprendizagem, lembrando que todos devem trabalhar juntos em prol da formação escolar dos mascotes;
3. Ao acertar, a dupla avança uma casa, dando oportunidade para a próxima dupla a participar.
4. Ao errar, a dupla volta uma casa, passando sua vez para outra dupla.
5. A nova dupla recomeça de onde a anterior parou;
6. Para o envolvimento de todos, a dupla poderia escolher a ajuda de qualquer colega de outra dupla, porém, se anteriormente o colega já tivesse sido escolhido, não poderia participar novamente, abrindo portas para que mais alunos trabalhassem em conjunto com seus colegas.
7. O jogo continuará neste modelo até que a formação escolar dos mascotes seja concluída.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com um tempo limitado em relação as aulas escolares presenciais, o trabalho foi realizado com o intuito de fixar o conteúdo abordado durante as aulas, aprimorando a aprendizagem significativa do aluno (fig. 3).



Figura 3: representação das atividades introduzidas no jogo de tabuleiro.

Durante a atividade, houve uma participação significativa de todos os alunos, ajudando uns aos outros, ressaltando a cooperação e colaboração de todos, importante para que haja



uma comunicação e uma competitividade sadia, afinal, todos queriam o objetivo principal, a formação dos mascotes Urizinho e Urizinha (fig. 4).



Figura 4: formação dos mascotes.

As crianças em cada atividade avançada, notando a diminuição até o caminho final do jogo, demonstravam à saciedade e a alegria por estarem alcançando seu objetivo.

Os principais temas abordados em atividade foram a formação de rochas, efeito estufa, aquecimento global e ciclo hídrico, estes abordados em temas transversais, gerando discussões afim de preservar os padrões naturais de nosso Sistema Terrestre e passando a imagem de que devemos minimizar as poluições, desmatamentos, queimadas, etc.

Logo, Silva (2019, p. 13) afirma, o “jogo é um instrumento interessante para se trabalhar em sala de aula, sendo usado como ferramenta pedagógica, já que pode envolver conceitos a práticas. A ferramenta pedagógica “lúdica” possibilita o aprimoramento de conceitos científicos, ajudando no processo de aprendizagem”.

Deste modo, a ferramenta utilizada se encaixa em um dos atuais focos de ensino, as metodologias ativas, estas que possuem como principal objetivo tornar o aluno autônomo, sendo responsável pelo seu próprio processo de aprendizagem, tendo o professor como seu mediador e facilitador da aprendizagem, ressaltando que o docente hoje não é o detentor do saber (MARQUES et al., 2017).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Importante salientar que as mídias tecnológicas fundamentadas com jogos didáticos são ferramentas importantíssimas para o ensino/aprendizagem das crianças durante as aulas



síncronas e assíncronas, portanto, destaca-se o prazer lúdico das crianças envolvidas no trabalho, notando o envolvimento crescente durante a realização dos jogos, a capacidade de integração e a comoção de um objetivo em equipe, ao realizar o sonho dos mascotes; ressaltar que o ensino e aprendizagem em meio a atividade síncrona foi um sucesso, permitindo a criação de demais jogos com o intuito de formação de saberes das crianças.

Palavras-chave: Aprendizagem, Atividade síncrona, Ciências, Jogo didático.

AGRADECIMENTOS

Agradecer a Escola de Educação Básica da URI – Santiago/RS por todo o apoio e suporte prestado para nossos alunos e professores.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base.** Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versoafinal_site.pdf>. Acesso em: 31 jul. 2020.

ELEUTÉRIO, C.; GONZAGA, A. Jogos didáticos: alternativas no ensino de química. **Revista Areté| Revista Amazônica de Ensino de Ciências**, v. 2, n. 3, p. 66-75, 2017.

GONZAGA, G. R. et al. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 17, n. 7, p. 1-12, 2017.

LONGO, V. C. C. Vamos jogar? Jogos como recursos didáticos no ensino de Ciências e Biologia. **Textos FCC**, v. 35, p. 130-159, 2012.

MARQUES, A. P. A. Z.; MESSAGE, C. P.; GITAHY, R. R. C.; TERÇARIOL, A. L. Team based learning: uma metodologia ativa para auxílio no processo de aprendizagem. **Colloquium Humanarum**, v.14, p.699-707, 2017.

SILVA, E. G. da. **Estratégia educacional com base na captação e reutilização da água no ambiente escolar e social.** 2019. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

WANG, C. et al. A novel coronavirus outbreak of global health concern. **The Lancet**, v. 395, n. 10223, p. 470-473, 2020.