



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF
II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

HIDROTABULEIRO: UMA PROPOSTA LÚDICA PARA TRABALHAR A HIDROSTÁTICA

Emmanuelle Dayane de Souza França
Universidade Estadual da Paraíba
emmanuelle.vs@gmail.com

Marciana Cavalcante da Silva
Universidade Estadual da Paraíba
marcianakwy@gmail.com

Isabelle Priscila Carneiro Lima
Universidade Estadual da Paraíba
isapris@gmail.com

Alessandro Frederico da Silveira
Universidade Estadual da Paraíba
alessandrofred@yahoo.com.br

Introdução

Em detrimento a falta de interesse dos alunos, principalmente relacionados à disciplina de física, utilizamos de jogos lúdicos para auxiliar o processo da construção do conhecimento em Física, e para um melhor desempenho nesta ciência (KLAJN, 2002). Tal ação é uma tentativa de buscar melhoria em seu ensino, considerando que por meio de tal atividade, com valorização de aspectos do cotidiano dos alunos poderíamos sensibilizá-los para uma participação mais ativa durante as aulas de Física.

Por meio do jogo, o aluno pode desenvolver a sua autonomia, pois ele provoca desafios, além de espontaneidade, e interação entre os pares (CARDOSO, 1996)

Neves e Pereira (2009) propuseram um jogo de tabuleiro didático para o ensino de física, trabalhando com questões lúdicas, para despertar o interesse dos estudantes. Para os autores o jogo se caracteriza como uma forma importante e necessária para a aprendizagem dos alunos, através da problematização que propicia o desenvolvimento das habilidades interligando-



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

as com os conteúdos. Foi constatado também que os jogos apresentam um grande potencial didático.

Numa perspectiva de auxiliar as aulas utilizamos esta ferramenta lúdica na forma de fazer o aluno pensar a partir de novos paradigmas, em que elaboramos um jogo de tabuleiro, que o chamamos de hidrotabuleiro.

Metodologia

A pesquisa foi realizada na escola Estadual Nenzinha Cunha Lima localizado no município de Campina Grande- Paraíba, com os alunos do 2º ano do ensino médio em agosto de 2014. Essa pesquisa teve uma abordagem construtivista, e através das relações com o cotidiano e o uso do tabuleiro o aluno foi autor de sua aprendizagem. Por meio de trabalhos desenvolvidos na sala, os alunos foram orientados pelo professor e por bolsistas do PIBID, e conduzidos por meio do jogo a fazer conexões e organizar suas ideias a respeito do tema, e por consequência, tornar-se um sujeito ativo, e autor do seu próprio conhecimento.

A princípio para melhor estudar e planejar a proposta, elaboramos um planejamento (plano de aula), e em seguida foram elaboradas as estratégias de trabalho, com o intuito de analisarmos a melhor forma de confecção do jogo, pensando na viabilidade do mesmo, em termos de facilidade de manuseio, e que utilizássemos material de baixo custo. O próximo passo foi à construção do tabuleiro, em que utilizamos materiais básicos tais como: cartolinas de diversos tipos e cores, cola e fitas adesivas.

Utilizamos para a construção desse tabuleiro uma base feita com uma cartolina neutra, a fim de que as casas coloridas, que continham perguntas tivessem um melhor destaque e chamasse a atenção dos alunos, durante o momento da problematização.



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF
II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

O jogo:

O Hidrotabuleiro é um jogo do tipo tabuleiro, elaborado com a finalidade de testar os conhecimentos dos participantes acerca dos conceitos sobre Hidrostática e sua aplicação em diversas situações cotidianas.

A sua composição era um tabuleiro com quatro cartas amarelas, quatro cartas verdes, quatro cartas cor de rosa, quatro cartas marrom, quatro cartas laranja, três cartas preta. Utilizamos um dado e pinos marcadores de posição. Sua organização, funcionava da seguinte forma: o jogo era composto de 59 casas, sendo vinte e seis neutras (pretas), quatorze casas de efeitos, vinte casas coloridas e três casas interrogação. As casas de efeito eram casas onde tinham opções de voltar ou avançar no jogo, ganhar pontos e trocar os pontos com outros participantes; As casas coloridas correspondiam as perguntas objetivas, com três opções de resposta, dispostas em outras cartas, também coloridas, que ficavam espalhadas sobre a mesa; As cartas Interrogação constituíam perguntas abertas ou subjetivas, que eram denominadas perguntas bônus.

Com o jogo montado, o colocamos em pratica, dividimos a sala em duas equipes, com a finalidade de haver uma disputa. Sobre a pontuação acumulada, a regra determinava que : a cada resposta correta, acumulam-se (10) pontos e ao contrário, perde-se (-10) pontos. Ao final, ganharia a o jogo, a equipe que obtivesse a maior pontuação.

Para trabalharmos com o tabuleiro, realizamos inicialmente a explicação do conteúdo de hidrostática por meio de uma aula expositiva-dialogada, em que os alunos da escola, ficaram interessados, principalmente ao saberem que, em seguida participariam de um jogo sobre o tema em estudo.

Resultados e Discussão

Ao final das atividades podemos perceber que com a aplicação do jogo hidrotabuleiro, observamos um maior interesse e interação dos alunos. E



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

também uma maior participação dos mesmos, a considerar que todos estavam motivados acumular a maior pontuação e ganhar a partida.

Como o jogo foi criado com o objetivo de tirar os alunos da inércia. Após sua execução ficou claro que obtivemos o resultado esperado, pois além de conseguirem responder corretamente as questões, o jogo propiciou uma ação pedagógica dinâmica, característica intrínseca a sua própria natureza..

Com a turma dividida em duas equipes, observamos que a primeira equipe obteve um número de acertos de 90%, e a segunda equipe obteve 70% de acertos, porém ambas participaram ativamente do jogo, demonstrando sempre, um bom nível de apreensão sobre o tema de hidrostática.

Conclusão

Como podemos observar o baixo interesse com a disciplina de física no ensino médio e a dificuldade de manter os alunos concentrados para que entendam determinado conteúdo foi o que levou a construção deste jogo. É importante destacar que, ele por si só, não vai garantir com exclusividade a aprendizagem, sem que haja uma ação prévia do professor sobre o conteúdo, porém, o jogo é uma ferramenta capaz de auxiliar e retomar assuntos que foram anteriormente trabalhados.

Também destacamos que o jogo não pode substituir uma aula, e que é de suma importância à participação do educador no processo de mediação. Sua utilização pode torná-lo atrativo, divertido, e instrumento de conexão com o dia a dia do aluno, segundo Lopes (2001):

É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar. (LOPES, 2001, p. 23).



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

Essa proposta quando colocada em prática nos permitiu perceber enquanto futuros professores de Física, a importância de realizar atividades que possibilitem um melhor aproveitamento do conteúdo trabalhado em sala de aula, um aumento de participação e interesse dos alunos, por uma proposta que os tirem da posição passiva ao conhecimento.

Referencias Bibliográficas

CARDOSO, R. C. T. **Jogar para aprender língua estrangeira na escola.** 1996. 17p. Dissertação (Mestrado em Língua Aplicada) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, São Paulo.

KLAJN, S. **Física a vilã da escola.** Passo Fundo: UPF, 2002.

NEVES, M. C. D. e PEREIRA, R. F. **Divulgando a ciência: de brinquedos, jogos e do vôo humano.** Maringá: Massoni, 2006.