

APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO ALTERNATIVA NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Inêz Maria Lira Neta^{1*}, Dário da Silva Cruz¹, Sílvia Thadeu da Silva Dias¹, Jéssica Rayza de Araújo², Marlúcia da Silva Bezerra Lacerda³

1. Graduandos da Licenciatura em Ciências Biológicas-Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí-IFPI; *inezmarya@gmail.com

2. Graduada em Ciências Licenciatura. Habilitação em Biologia-Universidade Estadual do Maranhão/UEMA - Programa Darcy Ribeiro

3. Professora do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas- Departamento de Formação de Professores, Letras e Ciências – DFPLC, Campus Teresina Central

Palavras Chave: *Aprendizagem, estratégias de ensino, jogos didáticos.*

Introdução

Sabemos que uma das finalidades do sistema educacional é proporcionar aos futuros cidadãos capacidades de aprender, para que sejam aprendizes mais flexíveis, eficazes e autônomos (POZO, 2003). Partindo desta premissa e, na expectativa de reverter os problemas que afligem a área de educação, acreditamos que a implementação de novas práticas educativas possa melhorar significativamente a aprendizagem dos discentes.

Durante muito tempo confundiu-se "ensinar" com "transmitir" e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor (LOPES, 2000). A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico.

Materiais como modelos e jogos didáticos facilitam a construção do conhecimento pelo aluno, pois preenchem algumas lacunas deixadas pelo processo de transmissão e recepção acerca do conteúdo ministrado. Mudando o sentido do que se entende por material pedagógico.

Este trabalho tem como principal objetivo aplicar jogos didáticos em uma sala de aula de ensino fundamental em uma escola pública da periferia de Timon-Maranhão, a fim de avaliar a eficácia destes recursos na aprendizagem dos alunos no ensino de ciências.

Resultados e Discussão

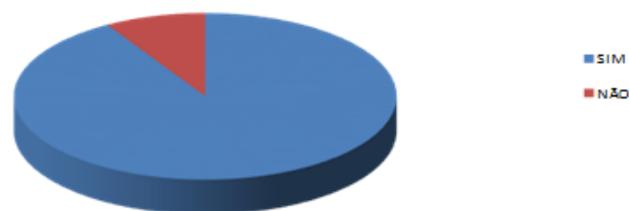
A escola participante desta pesquisa está localizada em bairro pobre da periferia de Timon-Maranhão e atende apenas o ensino fundamental maior. Foi feita uma visita a esta escola e após orientação da coordenação pedagógica selecionou-se sala do 6º ano (tarde). A seleção deu-se por ter perfil de ser trabalhosa e coeficiente de aprendizagem baixo (5,2).

Após conversa com a professora regente da turma, aplicou-se na turma um jogo de tabuleiro abordando a temática água, depois foi apresentada letra e vídeo da música "Planeta Água" interpretada por Guilherme Arantes. A partir daí, os alunos produziram desenhos sobre a importância da água e de preservá-la nas nossas vidas. Foi aplicado um questionário de dez questões sobre a opinião dos alunos em relação aos jogos lúdicos do tabuleiro em sala de aula, as matérias em que eles tinham ou ainda tem dificuldades e se os professores deles já utilizaram essas estratégias de ensino.

De acordo com os resultados obtidos podemos observar que ferramentas pedagógicas alternativas de ensino de ciências são pouco utilizadas pelos docentes desta turma e que, mesmo nas disciplinas de maiores dificuldades (português e matemática) apontadas por eles, estas atividades nunca foram utilizadas pelos professores da turma. Os discentes também sugeriram alguns jogos lúdicos que poderiam ser utilizados pelos professores. Eles

são unânimes em responder que as atividades lúdicas facilitam sim a relação teoria e prática e apontam estas atividades como uma fonte de construção de conceitos e também como socialização entre alunos e professores.

Figura 1. Respostas dos discentes do 6º ano do ensino fundamental de uma escola pública de Timon, Maranhão quanto ao favorecimento das alternativas didáticas para construção dos conceitos de ciências e socialização.



Fonte: Dos próprios autores.

Ficou evidente no questionário e no depoimento da professora regente da turma que os discentes apresentaram sim aprendizagem mais eficiente sobre o tema selecionado para esta pesquisa. Notou-se que a turma ficou mais sensibilizada e participativa em sala de aula. A professora compartilhou ser "através da aplicação de estratégias de ensino diversificadas como estas os conteúdos estudados em ciências serão de fato aprendidos pelos alunos".

Conclusões

No ensino de ciências faz-se necessário o uso de metodologias alternativas de ensino para que a aprendizagem dos conteúdos seja real. Os jogos devem ser utilizados como ferramentas de apoio ao ensino, não deixando de lado as explicações dadas pelo professor em sala de aula, ou seja, a teoria deve sempre estar aliada com dinâmicas interativas que incentivem o discente para o processo de aprender. Este tipo de estratégia pedagógica conduz o estudante à exploração de sua criatividade, dando condições de uma melhora de conduta no processo de ensino e aprendizagem, além de uma melhoria de sua autoestima, pois tende a melhorar significativamente os coeficientes de aprendizagem. Verificou-se também que o professor deve ser criativo suficiente para inventar, ou que busque alternativas como a internet, para tornar as suas aulas muito mais alternativas e dinâmicas.

POZO, Juan I. **Aprendizagem de conteúdos e desenvolvimento de capacidades no ensino médio.** In: Coll, César et.al. Psicologia da aprendizagem no Ensino Médio. Rio de Janeiro: Editora. 2003.

LOPES, M.G. **Jogos na Educação:** criar, fazer, jogar. 3ª Edição. São Paulo. Editora Cortez: 2000.