



33º EDEQ

Movimentos Curriculares
da Educação Química:
o Permanente e o Transitório



A INCLUSÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS

*Grace Oliveira Paim C. dos Santos¹ Bolsista Pibid (BP), *Clara Denise Sorgetz² (BP), Simone Mertins (BP), Carla Melo da Silva (BP), José Vicente Lima Robaina Coordenador Pibid (CP), Alessandra Medianeira Montipó Supervisora Pibid (SP)

paim.grace@gmail.com¹, cdsorgetz@hotmail.com²

Palavras-Chave: motivação, ensino de ciências, jogos pedagógicos.

Área Temática: Ensino e Aprendizagem (EAP)

Resumo: Jogos didáticos são ferramentas importantes para o processo de ensino/aprendizagem, tornando-se uma alternativa viável e inovadora para despertar o interesse dos alunos, levando-os a construir novas descobertas, além de desenvolver a sua personalidade. O presente trabalho traz o relato de uma válida experiência didática, com o objetivo de apresentar a importância da utilização dos jogos, como práticas estimuladoras do raciocínio e da pesquisa, ocasionando um aprendizado espontâneo, para as aulas de ciências.

Introdução

O professor atuando como um mediador do processo educativo deve fazer uso de novas metodologias, entre elas, a utilização de jogos pedagógicos, a fim de alcançar uma interação positiva e construtiva entre o saber e a aprendizagem dos alunos. A aprendizagem significativa se realiza com a participação do aluno, quando as novas informações são relacionadas com outros conceitos, de modo que não seja apenas uma repetição do que o professor ou o livro formula, mas sim uma reflexão pessoal. Na Universidade Luterana do Brasil (Canoas-RS), o subprojeto de Química do Programa de Bolsa de iniciação à Docência da CAPES, tem por objetivo a melhoria e o auxílio ao ensino de ciências na escola conveniada, enfatizando a importância de uma alfabetização científica para uma melhor compreensão do mundo e uma conscientização ambiental. Existem diferentes tipos de jogos e aplicabilidades. Ao escolhermos os jogos, observamos que poderíamos aplicá-los em diferentes ocasiões no desenvolvimento das atividades e abordagem dos temas. Foram selecionados 4 diferentes jogos, para uma turma de 4º ano do ensino fundamental, abordando temas como: "Animais vertebrados e invertebrados" e "Meio Ambiente".

Resultados e Discussão

Mesmo que muitas respostas apresentadas pelos alunos eram de estrutura simples, observamos que, à medida que evoluímos na aplicação das atividades, houve um crescimento no nível de conhecimento dos alunos. Em todas as atividades os alunos foram observados individualmente e na interação em grupo. Verificamos estes resultados a partir das avaliações aplicadas pela professora titular da turma, nas quais os alunos obtiveram resultados bastante expressivos. As avaliações realizadas com a professora titular da turma mostrou que apenas 5% da turma não atingiram a média, sendo que 54% mantiveram-se em uma média acima de 8 pontos (numa escala de 0 a 10, sendo 6 a média para aprovação). Em todas as atividades os alunos foram observados individualmente e na interação em grupo.

Conclusões

A aplicação de jogos como um recurso didático para abordar os temas propostos pela professora foi uma alternativa que deu certo, pois os alunos mostraram estar cada vez mais

interessados e dispostos a aprender. O educador não necessita se prender a falta de equipamentos sofisticados, pois, as atividades simples são de grande valia para os alunos.

A aplicação dos jogos mostrou às bolsistas que os alunos possuíam grande interesse por ciências, porém apresentavam dificuldade em contextualizá-la e aplicá-la no seu cotidiano.

Os jogos podem ser usados com o objetivo de construção de conhecimento, aprofundamento de questões importantes e o desenvolvimento ao raciocínio lógico. Vale ressaltar, que os jogos devem ser aplicados de uma forma que os alunos sintam-se livres para construir seus conhecimentos, não associando os mesmos a uma visão tradicional de ensino e uma visão absolutista de ciências. Durante a aplicação das atividades, observamos nos alunos, um bom desenvolvimento na argumentação para propor explicações e questionamentos sobre os temas. Constatamos que os jogos estimularam de forma bastante significativa o interesse dos alunos pela aprendizagem.

Este trabalho apresentou um relato sobre o uso de jogos para o ensino de ciências, suas possibilidades como estratégias de ensino. Podem ser usados com o objetivo de construção de conhecimento, aprofundamento de questões importantes e o desenvolvimento ao raciocínio lógico.

Referências bibliográficas:

ANDRADE, Mariana A. B. S. de; CAMPOS, L. M. Lunardi. **Possibilidades e limites da prática da aprendizagem baseada em problemas (PBL) no ensino médio.** Enseñanza de las Ciencias, v. extra, p. 1-5, 2005.

AUSUBEL, D. P. **Psicologia Educacional.** 2. Ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. *Parâmetros Curriculares Nacionais.* Brasília: MEC; SEMTEC, 1997.

_____. PCN+ *Ensino Médio:* orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais – Ciências da Natureza, matemática e suas Tecnologias. Brasília: MEC; SEMTEC, 2006.

CAMARGO, S. S. & INFANTE-MALACHIAS, M. E. **A Genética Humana no Ensino Médio: algumas propostas.** Genética na Escola, 2007, p. 14-16.

CAMPOS, L. M. Lunardi; 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 , p. 35-38, 2003.

CHASSOT, A. **Alfabetização científica: uma possibilidade para a inclusão social.** Revista Brasileira de Educação, n. 22, p.89-100, 2003.

DELIZOICOV D.; ANGOTTI, J. A.; PERNAMBUCO, M. M.. **Ensino de Ciências: fundamentos e métodos.** 1. Ed. São Paulo: Cortez, 2003. v. 1. 364p.

GOERGEN, Pedro. **Educação e valores no mundo contemporâneo.** Educ. Soc. [online]. 2005, vol.26, n.92, pp.983-1011. ISSN 0101-7330.

LARA, Isabel Cristina Machado de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série.** São Paulo: Rêspel, 2004.

MURCIA, Juan Antonio Moreno e cols. **Aprendizagem através do jogo.** São Paulo: Artmed, 2008. p.55

ROBAINA, José Vicente Lima; **Química através do lúdico: brincando e aprendendo.** Canoas: Ed. Ulbra, 2008.

VYGOTSKY, L. S. Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, v.5, p. 6-18, 1966.