

**MODALIDADE:** ( X ) PIBID ( ) Residência Pedagógica ( ) Pró-Licenciatura ( ) Demais licenciaturas

## **ELABORAÇÃO DO JOGO DIDÁTICO DE OLHO NA LUA: um material complementar para o ensino de Ciências em nível fundamental**

**Maristella Pimenta Ramos Franco<sup>1</sup>; Laura Vitti do Nascimento<sup>2</sup>; Eliana Ferreira Ramos<sup>3</sup>;  
Clair Aparecida Poiatti<sup>4</sup>; Alexandra Manoela Oliveira Cruz<sup>5</sup>**

### **RESUMO**

O presente relato trata de experiência vivenciada em estágio pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A princípio, foi ministrada uma aula teórica a respeito das fases da Lua e eclipses. Logo após, foi apresentado aos alunos um jogo de tabuleiro, confeccionado por pibidianas do programa, intitulado “De olho na Lua”. As regras do jogo foram apresentadas e todos se interessaram em participar, com bastante entusiasmo. O resultado dessa experiência foi positivo, pois contou com a participação integral dos estudantes, mostrando que o jogo foi eficiente como ferramenta para o ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ensino de Ciências; Material alternativo; Desenvolvimento social.

### **1 INTRODUÇÃO**

O grande desafio de passar o conteúdo proposto para os estudantes se dá pelo fato de os educandos não se interessarem pela metodologia tradicional, que deixa o conteúdo cansativo e tem pouco aproveitamento. Nesse contexto, buscar uma metodologia diferenciada pode se tornar uma experiência promissora e agradável para a compreensão do tema proposto para a aula. No final do ano letivo de 2021, foi desenvolvido um jogo didático sobre a lua e eclipse, pois, dessa forma, os alunos poderiam memorizar com mais facilidade o assunto abordado em aula teórica.

O objetivo da elaboração de um jogo didático veio como uma resposta para a dificuldade de manter os alunos interessados no assunto e buscar uma participação integral dos estudantes no conteúdo sobre lua e suas fases e eclipses, atendendo ao público do ensino fundamental II.

### **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

<sup>1</sup> Licencianda em Ciências Biológicas, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Poços de Caldas. E-mail: maristella.franco@alunos.ifsuldeminas.edu.br

<sup>2</sup> Licencianda em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS *Campus* Poços de Caldas. E-mail: laura.vitti@alunos.ifsuldeminas.edu.br

<sup>3</sup> Licencianda em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS *Campus* Poços de Caldas. E-mail: eliana.ramos@alunos.ifsuldeminas.edu.br

<sup>4</sup> Docente, CAIC Professor Arino Ferreira Pinto. E-mail: clairpoiatti@gmail.com

<sup>5</sup> Docente, IFSULDEMINAS *Campus* Poços de Caldas. E-mail: alexandra.cruz@ifsuldeminas.edu.br

O ensino de Ciências em sua totalidade apresenta desafios, pois o conteúdo muitas vezes perde a essência quando é repassado seguindo o ensino tradicional utilizando como apoio apenas o livro didático ou o diálogo para fixação de conteúdo. Ao realizar a aplicação do material didático, era fundamental que os estudantes pudessem de alguma forma interagir, criando um laço de confiança entre eles, seguindo o pensamento de Vygotsky (apud KOHL DE OLIVEIRA, 1997), para quem a relação social é importante para o desenvolvimento intelectual e social. De acordo com o autor, o homem apenas se torna homem em contato com a natureza e todas as relações feitas pelo indivíduo são realizadas por meio de objetos, o homem com o mundo não possui uma relação direta, mas uma relação mediada, dessa forma, os sistemas simbólicos são os elementos que serão responsáveis por intermediar o sujeito e o mundo.

Os jogos são caminhos para que os alunos deixem de ser apenas ouvintes e se transformem em agentes ativos de sua aprendizagem. São uma opção ousada, no entanto, fundamental para modificar o papel passivo que muitos alunos ainda possuem em sala de aula, o estudante que é apresentado aos jogos desenvolve a imaginação, o raciocínio, a memória, a curiosidade e o interesse, dessa forma, ele acaba se concentrando por um tempo maior em uma atividade.

### **3 MATERIAL E MÉTODOS.**

O jogo didático apresentado aos alunos foi desenvolvido durante o Programa de Iniciação à Docência (PIBID) e foi aplicado nos oitavos anos, turmas A, B e C. A princípio, o jogo foi desenvolvido para a participação de 4 alunos, no entanto, como as salas de aula possuíam um número maior de estudantes, a turma foi dividida em grupos. Na turma do oitavo ano A, havia um público de 14 estudantes, assim, ela foi dividida em 3 grupos com 4 alunos e 1 grupo com 2 alunos; o oitavo ano B continha 16 alunos, foi dividido em 4 grupos de 4 alunos e o oitavo ano C, 9 alunos separados em 3 duplas e 1 trio.

O jogo de tabuleiro foi nomeado “ De olho na Lua” e possui um total de 14 cartas com o gabarito e 14 cartas com as perguntas, foram utilizados 4 peões coloridos: amarelo, vermelho, azul e verde, e 1 dado. O tabuleiro e as cartas foram produzidos utilizando o site Canva e, posteriormente, foram impressos e plastificados, para uma maior durabilidade. O material foi aplicado seguindo estas orientações: O jogador quando cair em uma casa coringa terá a opção de: 1- Escolher responder a pergunta e acertar ou 2- Não responder a pergunta e voltar a quantidade de casas que se pede. Se o jogador optou por responder e por algum motivo respondeu errado, ele deverá voltar para o ponto de partida.

A aplicação do material ocorreu em uma escola municipal na cidade de Poços de Caldas/MG, em aula presencial. Foi repassada aos alunos uma aula teórica sobre lua e eclipses, na qual foi possível

realizar debates sobre os assuntos abordados. Após a finalização da parte teórica, foi proposto o material complementar didático.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao aplicar o jogo, foi notável uma certa hostilidade ao “novo”, algo normal de acontecer, pois os alunos estão acostumados com aulas teóricas tradicionais, nas quais o professor transmite o conhecimento e os alunos são apenas ouvintes, não participando de forma ativa do seu processo de aprendizagem. Dessa forma, é justificável que a utilização de materiais complementares seja extremamente importante, pois, como mencionado por Santos (2014, p. 32), a utilização de atividades lúdicas contribui para o processo de conhecimento da criança. Diferente da forma abordada com a metodologia tradicional, na qual o conteúdo é apenas armazenado e o aluno um mero espectador (MIZUKAMI, 1986. p. 11).

O jogo foi apresentado para 39 alunos, e o resultado para essa experiência didática foi positivo, pois tivemos uma participação integral dos alunos, seja para responder as questões em grupo ou para escolher um representante a cada rodada para movimentar o peão no tabuleiro.

Figura 1 – Jogo didático De olho na Lua



Fonte: Elaborado pelas autoras (2022)

Figura 2 – Jogo didático De olho na Lua



Fonte: Elaborado pelas autoras (2022)

#### 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O método utilizado foi de grande impacto, pois os alunos associaram o conteúdo teórico com o prático, consolidando o aprendizado, além de terem participado do seu processo de aprendizagem, não sendo meros ouvintes em sala de aula.

#### AGRADECIMENTOS

Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

## **REFERÊNCIAS**

KOHL DE OLIVEIRA, M. **Vygotsky. Aprendizado e desenvolvimento. Um processo sócio-histórico.** editora Scipione, 1997.

MIZUKAMI, M. G. N. **Ensino: as abordagens do processo.** São Paulo: EPU, 1986

SANTOS, V. R. **jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica.** Petrópolis: Vozes, 2014.