

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

O USO DE MATERIAIS LÚDICOS COMO FORMA DE APROFUNDAR O CONHECIMENTO DOS ALUNOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Igor Henrique da Silva¹; Marcos Magalhães de Souza²; Jaqueline Nilza Maria Simões³

RESUMO

Este artigo tem como finalidade discutir o uso de materiais lúdicos na educação e a importância deles para o aprofundamento do processo de ensino-aprendizagem. Ao realizarmos uma aula de intervenção em uma escola estadual, do município de Bueno Brandão-MG, com alunos do oitavo ano do ensino fundamental, apresentamos a eles “Os tipos de fontes de energia”, por meio de questionários, jogos e vídeos. Diante do cenário da pandemia, com o ensino remoto, tornou-se um grande desafio procurar meios de interação com os alunos. Dessa forma, a busca por materiais lúdicos, como os jogos, fez-se necessária para motivar os estudantes, retomando a ideia de “aprender brincando”.

Palavras-chave: Aprendizagem; Jogos; Ensino remoto.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de ciências não deve ser somente um método de exposição do conteúdo do professor para o aluno, pode-se explicar os fenômenos e processos por meio de experimentos simples, jogos, brincadeiras e questionários interativos. Usando essa forma lúdica na educação, o professor consegue aprofundar melhor o assunto, enriquecendo a apresentação da matéria ao aluno.

Como afirma o filósofo Mortimer Adler (2004) em seu livro *Linguagem, Cultura e Cognição*:

A complexidade da sala de aula e a singularidade das ações práticas dos professores demanda ferramentas analíticas que tornem visível aspectos importantes dessas ações, de modo a possibilitar a reflexão sobre o repertório de ações bem-sucedidas do ponto de vista da aprendizagem do aluno (ADLER, 2004, p. 69).

As dificuldades de aprendizado podem se dar de diferentes maneiras, é possível encontrar alunos com déficits cognitivo ou intelectual e alunos portadores de deficiências. Dessa forma, o uso do ensino teórico tradicional gera, quase sempre, uma maior dificuldade ao aluno em assimilar o conteúdo, uma vez que ele não demonstra interesse ou motivação, fazendo com que a metodologia utilizada pelo docente não contribua para o aprendizado pleno do aluno. Como ressalta Dohme (2005):

O uso do lúdico na educação prevê, principalmente a utilização de metodologias agradáveis adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio (DOHME, 2005).

¹ Bolsista PIBID, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Inconfidentes. E-mail: igor2.silva@alunos.ifsuldeminas.edu.br

² Coordenador PIBID, IFSULDEMIAS *Campus* Inconfidentes. E-mail: marcos.souza@ifsuldeminas.edu.br

³ Coordenadora PIBID, IFSULDEMINAS *Campus* Inconfidentes. E-mail: jaqueline.simões@ifsuldeminas.edu.br

O professor deve fazer da sala de aula um lugar agradável a todos os seus alunos, utilizando a metodologia que irá contribuir para o aprendizado de todos, mesmo durante as aulas remotas. Assim, realizamos uma aula de intervenção para o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, utilizando questionário, jogos e vídeos, de forma a tornar a aula mais atrativa aos estudantes, mesmo que de forma remota.

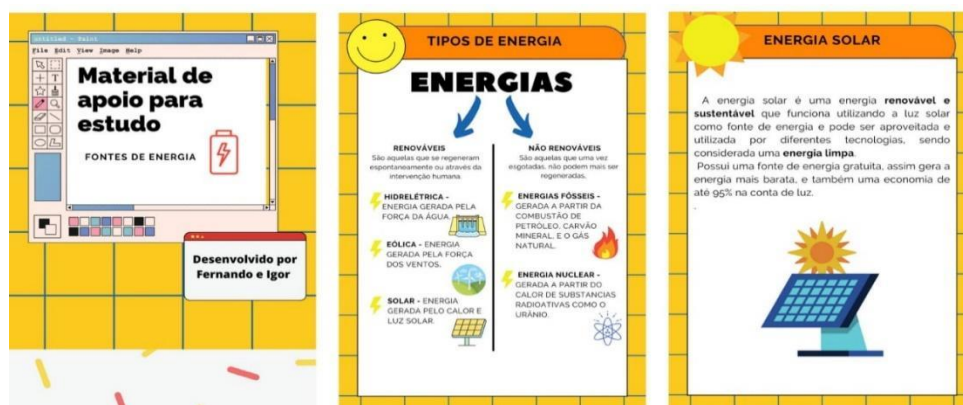
2 MATERIAL E MÉTODOS

No dia 28 de outubro de 2021, foi realizada uma aula de intervenção em uma escola estadual, no município de Bueno Brandão-MG, com alunos do oitavo ano do ensino fundamental, para a turma do 8º ano, com 32 alunos. A aula foi disponibilizada pelo professor da disciplina de Ciências no aplicativo de mensagem WhatsApp e teve a duração de 50 minutos. O intuito da aula foi o de aprofundar o conhecimento dos alunos sobre o tema “Tipos de fontes de energia”, da disciplina curricular de Ciências, conforme descrito na Base Nacional Curricular Comum (BNCC), sendo também tópico abordado no Plano de Ensino Tutorado (PET), material desenvolvido pela Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais e utilizado durante as aulas remotas pelos alunos das escolas estaduais de Minas Gerais.

A aula foi dividida em três momentos. No início da aula, após as apresentações, foi trabalhado um vídeo desenvolvido por uma bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no qual ela ensina aos alunos um passo a passo de como fazer um aquecedor de água caseiro. Na sequência, foram enviados para os alunos dois vídeos do YouTube, pertinentes ao tema trabalhado, um deles abordava o funcionamento de um aquecedor de água solar e o outro, os tipos de fontes de energia.

Dando continuidade à aula, materiais extras produzidos por nós foram enviados para aprofundar o tema referente ao conteúdo do PET, eles foram elaborados a partir de ferramentas de edição e criação de imagem, Canva e Photoshop, nos quais foi elaborado um folder em formato virtual (FIGURA 1) com o resumo da matéria estudada.

Figura 1 – Material disponibilizado aos alunos



Fonte: elaboração dos autores (2022).

Para finalizar, foi elaborado por um bolsista do PIBID um jogo no Kahoots, plataforma que é baseada no ensino em forma de jogos e questionário. O jogo era em formato de um quiz, contendo 5 questões de múltipla escolha e 5 questões de verdadeiro ou falso, com um tempo de 60 segundos e 30 segundos, respectivamente, para que os alunos pudessem responder e, ao final do questionário, os alunos podiam ver sua pontuação no placar do quiz (FIGURA 2). No final da aula, como uma atividade extra complementar, foi enviado um caça-palavras em formato de imagem para os alunos.

Figura 2 – Placar com a pontuação dos alunos

Placar	Pontos	Placar	Pontos
1	Giovanna 6692	6	Carol 4229
2	Ana C 5708	7	Rafa 3844
3	Adrian 5595	8	Aline 1844
4	Gustavo 4757	9	leo 906
5	Maiara 4744	10	Linee 0

Fonte: elaboração dos autores (2022).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O uso de jogos no ensino presencial é ferramenta de grande aprendizado e diversão aos alunos, atendendo às suas necessidades, contemplando um formato diferenciado de ensinar e propiciando uma educação lúdica. Como afirma Lorenzato (2008):

A construção do material didático, muitas vezes, é uma oportunidade de aprendizagem. Em sala de aula, é preciso oferecer inúmeras e adequadas

oportunidades para que as crianças experimentem, observem, criem, reflitam e verbalizem. As atividades devem ser escolhidas considerando não somente o interesse das crianças, mas também suas necessidades e o estágio de desenvolvimento cognitivo em que se encontram (LORENZATO, 2008, p. 20).

Sabendo dos inúmeros desafios e dificuldades do ensino remoto, principalmente para os decentes do nosso país, nós, bolsistas do PIBID, também encontramos muitas dificuldades nesse modelo, não tivemos muito a interação dos alunos, poucos deram retorno e realizaram as atividades propostas. No questionário do Kahoots, foi constatado que 10 dos 32 alunos responderam o quiz (FIGURA 2), porém é importante fazer uma reflexão das diferentes condições sociais e econômicas de cada aluno e o quanto elas tornaram o processo ainda mais difícil.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escola, o professor e os atuantes na área educacional devem buscar formas de ensino que atendam a todos os alunos, propiciando a eles uma educação adequada e o mais igualitária possível. Como podemos observar, durante a pandemia, a docência brasileira teve de se adaptar a uma nova forma de ensino. Inúmeras foram as dificuldades do ensino remoto que, mesmo com aulas diferenciadas, muitas vezes, atraiu a atenção de poucos alunos, tendo sido baixo o retorno nas atividades propostas. Porém, vale ressaltar que a educação lúdica, não só a teórica, permite que muitos docentes inovem seus métodos de ensino e tornem o processo de aprendizado prazeroso ao aluno. Salientamos também o quanto é importante manter teoria e prática aliadas, de forma a propiciar um ensino com maior equidade para todos os alunos.

AGRADECIMENTOS

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

REFERÊNCIAS

ADLER, Mortimer Jerome. **Linguagem, Cultura e Cognição**: Reflexões para o ensino e a sala de aula, 2004.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação**: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

LORENZATO, Sérgio (Org.). **O laboratório de ensino de matemática na formação de professores**. Coleção Formação de Professores. São Paulo: Autores Associados, 2008.