



O uso do jogo de tabuleiro como atividade lúdica no ensino de física da Unidade Escolar Desembargador Vidal de Freitas

Valéria Alves da Costa

Licencianda em Física – IFPI Capus Picos –valeriaalvesifpi@hotmail.com

Fábio Nascimento de Sousa

Mestre em Física da Matéria condensada– Instituto Federal do Piauí – fabio@ifpi.edu.br

Haroldo Reis Alves de Macêdo

Doutor em Ciência e Engenharia de Materiais, IFPI Capus Picos. haroldoram@ifpi.edu.br

Iracema da Costa Pimentel

Mestranda em Educação Matemática e Tecnológica, IFPI Capus Picos. irapimentel@yahoo.com

Resumo: Entende-se por atividade lúdica a prática de qualquer jogo ou brincadeira que visa em primeiro lugar o divertimento sem buscar, contudo, a competição, apenas o prazer em praticar, tendo em vista que há sempre a motivação para conseguir um resultado final. Na escola, o lúdico como prática pedagógica vem sendo aperfeiçoado para tornar o ensino mais eficiente e a aprendizagem mais prazerosa, quando complementados, através de jogos didáticos. Atividades como jogos e/ou brincadeiras podem ser usados para apresentar obstáculos e desafios a serem vencidos, como forma de fazer com que o indivíduo atue na realidade. Neste trabalho, o tabuleiro foi transformado num Jogo Educativo, desenvolvido com base nos tabuleiros tradicionais direcionados para a física como estratégia de ensino. Teve por objetivos investigar como o uso do jogo de tabuleiro pode contribuir para a aprendizagem no ensino de física e como essa prática lúdica paralela às aulas pode contribuir de forma significativa no processo ensino- aprendizagem da escola Desembargador Vidal de Freitas na cidade de Picos no estado do Piauí, para tanto, foi desenvolvido um jogo didático abrangendo conteúdos de dinâmica do 1º ano do ensino médio que representa uma pista de corrida, associada ao uso de cartas, contendo ainda, um tabuleiro extra com obstáculos apresentando situações vivenciadas no cotidiano.

Palavras-Chave: Atividades lúdicas, Jogo de Tabuleiro, Ensino de Física

1. Introdução

Os problemas enfrentados por professores da rede pública de ensino no que diz respeito a sua prática pedagógica, assim como a precariedade em ferramentas pedagógicas disponíveis para experimentação em sala de aula, vem se refletindo na qualidade de ensino das escolas e na eficiência do aprendizado, sobretudo nas áreas de física e química.

Torna-se uma tarefa difícil para os professores desempenharem plenamente sua função quando inexistem na escola subsídios para que possam apresentar aos alunos, na prática, situações que possam ser experimentadas através dos laboratórios de física ou ciências, quando não possuem laboratórios de informática para que seja instalado *softwares* desenvolvidos para construção e simulação de fenômenos físicos, bibliotecas que tenham em seu acervo materiais que sejam relevantes para pesquisas, dentre outros. Daí a necessidade do uso de novas metodologias de ensino.

Segundo Ricardo Francisco Pereira et.al (2009, p.13) “O grande número de artigos publicados em revistas de ensino de física na última década demonstra uma clara preocupação dos pesquisadores com respeito ao binômio ensino/aprendizagem de Física. Esse fato torna-se evidente observando a quantidade de artigos publicados que englobam essa temática”.

Este trabalho apresenta resultados parciais da aplicação de um jogo de tabuleiro de Física para uma turma de terceiro ano do Ensino Médio da Escola Desembargador Vidal de Freitas. O acesso às dependências da Escola fez-se através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

1. Procedimentos Metodológicos

Este trabalho foi desenvolvido em três etapas: sendo a primeira a escolha dos conteúdos de mecânica a serem abordados e adaptação de um jogo de tabuleiro. No jogo real, por questões regulamentares para a publicação, as regras completas e o total de Cartas Perguntas foram suprimidos (Pereira *et al*, 2009).

No tabuleiro desenvolvido, 69 cartas, ampolheta e um dado compõem o jogo. Contém 59 cartas com perguntas teóricas e três opções de respostas e 10 cartas com perguntas de situações que são facilmente resolvidas a partir de um prévio conhecimento das leis da Dinâmica, retiradas do livro do ensino Médio volume 1 de Ricardo Helou Doca, Gualter José Biscuola e Newton Villas Bôas e algumas questões retiradas do livro Universo da Física, também Ensino Médio de José Luiz Sampaio e Caio Sérgio Calçada volume 1, sendo o primeiro adotado pela escola.

A segunda etapa foi a aplicação do jogo e na terceira e última etapa foi aplicado um questionário sobre a aceitação do Tabuleiro da Física por parte dos alunos, se influenciou em algo no aprendizado destes e a satisfação dos mesmos quanto a atividade.

2. Resultados e discussões

A pesquisa encontra-se em fase de conclusão, onde os questionários obtidos serão analisados minuciosamente para a avaliação e divulgação de resultados precisos. Porém, podemos apresentar dados parciais, onde verificamos que dinamizar o aprendizado com atividades lúdicas dentro do ambiente escolar vai ao encontro do que os alunos esperam, com isso sentem-se cada vez mais motivados, permitindo assim um melhor aproveitamento das aulas de Física.

4. Considerações finais

As conclusões feitas até o presente momento da pesquisa são de natureza teórica, tendo em vista que a pesquisa ainda não foi finalizada. Mas, é bem sabido que as atividades lúdicas vêm se mostrando ótima alternativa no que diz respeito às dificuldades de ensino-aprendizagem, mostrando-se assim de grande destaque no cenário das metodologias inovadoras. No entanto, só a aplicação de jogos não surte efeitos no ensino. É preciso rever toda a metodologia empregada pelos professores, sendo o jogo uma atividade extra. Os resultados dessa combinação surgirão com o tempo necessitando de aperfeiçoamentos.

Referências

- MUNHOZ, C.A.M. **Atividades lúdicas como estratégias de ensino aprendizagem**. Psicopedagogia online- educação e saúde, 2006. Disponível em:< <http://www.Psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=850>>
- FERREIRA, M. C.; CARVALHO, L. M. O. **A evolução dos jogos de Física, a avaliação formativa e a prática reflexiva do professor**. Revista Brasileira de Ensino de Física, v. 26, n. 1, p. 57-61 (2004).
- LUCKESI, C.C. **Ludicidade e Atividades Lúdicas- uma abordagem a partir da experiência interna**, 2005. Disponível em:< <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>
- PEREIRA, R. F.; FUSINATO, P. A.; Neves, M. C. D. **Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física**. Centro de Cultura e Eventos da UFSC,2009.
- SOARES, M. A. F. B. **O lúdico em química: jogos e atividades aplicados ao ensino de química**. 2012.203f. Tese (apresentada ao programa de pós-graduação em química) Universidade Federal de São Carlos- UFSCar , São Carlos, 2012.
- DOCA, R. H.;BISCUOLA,G. J.; BÔAS,N.V. **Física I**.1ªed. São Paulo; Saraiva; 2010.
- SAMPAIO, J.L.; CALÇADA,C.S. **Universo da Física**.2ªed.São Paulo; Atual;2005.