

## **O USO DE JOGO DE TABULEIRO COMO RECURSIVIDADE EM UMA ESCOLA DE MACHADO – MG**

**Ana C. PEREIRA<sup>1</sup>; Poliana CIPRIANI<sup>1</sup>; Allisson P. GALDINO<sup>1</sup>; Rodolfo SPERETTA<sup>1</sup>;  
Michele C. F. SOARES<sup>1</sup>.**

### **RESUMO**

O método tradicional usado pela maior parte dos professores da área de ciências, ao abordar os conteúdos curriculares, às vezes pode ser insuficiente para que o aprendizado seja satisfatório e atinja todos os alunos. Com isso surgiram novos métodos, que abordam o conteúdo de outras maneiras, dentre estes, o jogo didático, que desperta a curiosidade e o interesse dos alunos, por ansiar a vitória do jogo e conseqüentemente a aprendizagem do conteúdo de ciências. O objetivo do jogo didático utilizado é relembrar conteúdos que já foram estudados, explicar aos alunos que ainda não haviam assimilado o conteúdo e introduzir o vocabulário científico para 50 alunos do 7º ensino fundamental de uma escola pública na cidade de Machado, MG. Durante o jogo e ao final da aplicação do mesmo, foi possível avaliar os conhecimentos adquiridos pelos alunos, analisando as perguntas às quais os alunos souberam ou não responder. Após a aplicação do jogo, consideramos que estes podem ser um ótimo apoio pedagógico em ambiente escolar.

**Palavras-chave:** Lúdico; Aprendizagem; Ciências; Jogo.

### **1. INTRODUÇÃO**

Segundo Fialho (2007), por meio de atividades lúdicas o professor pode colaborar com a elaboração de conceitos; reforçar conteúdos; promover a sociabilidade entre os alunos; trabalhar a criatividade, o espírito de competição e a cooperação. Ainda sobre o lúdico, o autor supracitado afirma que para despertar o interesse do aluno para a aprendizagem é necessário o uso de uma linguagem atraente, capaz de aproximá-lo o máximo possível da realidade, transformando os conteúdos em vivência.

Tais afirmativas corroboram atividades envolventes, mitigando ações que estimulem o sentimento de premissa nos alunos, onde a turma aprende junto em um contexto envolvente.

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Machado. Machado/MG - E-mail: pereira\_anacarla@outlook.com; pollyanacipriani@hotmail.com; allissonpatrick2012@hotmail.com; rosperetta@gmail.com; michele.soares@ifsuldeminas.edu.br

Silveira (1998) afirma que o lúdico é um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simples dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência.

Em sala de aula, muitos conteúdos são expostos pelos professores e ao decorrer do ano letivo; tais informações acabam se dissipando, neste sentido, os jogos educativos, com finalidades pedagógicas, revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (FIALHO, 2007), ainda havendo recursividade dos conteúdos. Jogando, o indivíduo se depara com o desejo de vencer que provoca uma sensação agradável, pois as competições e os desafios são situações que mechem com nossos impulsos (MEY, 1987).

A exploração do aspecto lúdico pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos; o uso do jogo como um recurso pedagógico é sugerido como facilitador do processo de ensino/aprendizagem e do desenvolvimento físico, cognitivo e intelectual infantil, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando este processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado (MARANHÃO, 2004; FIALHO, 2007).

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

No presente trabalho averiguou-se a utilização da ludicidade em âmbito escolar, em turmas do sétimo ano do ensino fundamental, com o objetivo de modificar o ensino unicamente teórico, onde buscamos um método alternativo que rompe com o tradicionalismo retórico.

Esse trabalho é de natureza qualitativa e analisou através da observação da participação dos alunos nas atividades desenvolvidas durante os jogos, como eram fixados os conteúdos abordados em sala de aula e se havia melhora no desempenho dos mesmos. Participaram da atividade 50 alunos matriculados em duas salas do sétimo ano do ensino fundamental de uma escola pública considerada carente, localizada no município de Machado, MG.

O jogo consiste em um tabuleiro desenhado no chão com giz, numerado de 1 a 30, em

que casas ímpares continham "sorte ou azar", onde os alunos sorteavam um papel com instruções como "passa a vez", "fique uma rodada sem jogar", "ande duas casas", "volte ao início", "volte duas casas" etc., e casas pares continham questões feitas a partir do conteúdo já estudado, que retiramos de livros didáticos, do CBC (Currículo Básico Comum) e a partir de conversas com o professor de ciências, além de abordar temas como a dengue, que era um problema recorrente na cidade. Confeccionou-se um dado, para ser jogado pelas equipes, e assim ver quantas casas teriam de avançar. Os alunos foram divididos em 5 equipes; quando os alunos acertavam a questão, estes continuavam na casa em que estavam, caso errassem, voltavam uma casa. A equipe que chegasse primeiro ao final do tabuleiro, era a vencedora do jogo. Após a aplicação, os alunos voltavam para a sala e as questões propostas eram corrigidas, para melhor fixação.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

No momento em que as regras do jogo eram explicadas, alguns alunos se mantinham resistentes, não mostrando interesse em participar, pelo medo de errar. Ao início do jogo, entendiam que a finalidade do jogo era aprender e se encaixavam em uma equipe para participar.

Durante todo o jogo, os alunos se mostraram empenhados em vencer, buscando se reunir com o grupo para chegar na resposta correta, enquanto os outros grupos se mantiveram atentos às questões que os outros grupos iriam responder.

A correção feita após a atividade se mostrou fácil, os alunos não só tiveram interesse pelas questões e pelo jogo em si, como também sabiam responder a grande maioria do que havia sido proposto. Eles se mantiveram atentos inclusive a questões que ainda não haviam entendido. Por meio disso percebeu-se que além de aprenderem as questões feitas para a própria equipe, os alunos também prestaram atenção ao que as outras equipes responderam. Durante a correção, os alunos conseguiram responder o que haviam errado durante a atividade, mostrando que conseguiram assimilar o conteúdo.

### **4. CONCLUSÕES**

Após as aplicações, consideramos que os jogos podem ser um ótimo apoio

pedagógico, porque além de fugirem da rotina em sala de aula, trabalham conceitos importantes como trabalho em equipe, auxilia os alunos nas suas dificuldades e incentiva, pela vontade de vencer o jogo, a buscar conhecimento por conta própria, desenvolvendo autonomia, podendo também ser usado por professores como metodologia alternativa e um método para fazer a recursividade.

## **REFERÊNCIAS**

FIALHO, Neusa Nogueira, **Os Jogos Pedagógicos Como Ferramentas de Ensino**. São Paulo,SP: FACINTER ,2007.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no Ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007.

MARANHÃO, Diva. **Ensinar brincando: a aprendizagem pode ser uma grande brincadeira**. Rio de Janeiro, RJ: Wak, 2004.

MEY, Eliane Serrão Alves. **Catálogo e descrição bibliográfica: Contribuições a uma teoria**. Brasília, DF: ABDF, 1987.