

## **O ENSINO DA CIÊNCIA ATRAVÉS DE JOGOS: motivação e aprendizagens em alunos participantes do PIBID**

BADDO, Quettin Fantti<sup>1</sup>

**Resumo:** Os dias atuais em que estamos vivendo, exige reflexão sobre os métodos usados para o ensino da ciência. Apresentando o projeto PIBID (Programa de Bolsa de Iniciação à Docência) onde se insere os alunos de licenciatura no cotidiano das escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidade de criação e participação em experiências metodológicas tecnológicas e produções docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas no processo de ensino-aprendizagem, gera-se a oportunidade de poder qualificar-se. Este artigo descreve estratégias metodológicas usadas para um maior entendimento dos alunos do oitavo ano da escola Demétrio Ribeiro em Alegrete-RS, no ano de 2014, decorrente do programa PIBID. Tendo como principal objetivo descrever a eficácia da utilização de metodologias diferenciadas no processo de aprendizagem em ciências. Empenhou-se por analisar os alunos antes e após a realização da atividade desenvolvida sobre genética com a utilização do livro e também proposta de jogos e no final uma gincana e assim estabelecer a importância da utilização de jogos como forma lúdica de ensinar ciência.

**Palavras-chave:** Aprendizagem; Ensino da ciência; Lúdico.

### **Introdução**

Reconhecendo as dificuldades para ministrar conteúdos de ciências no ensino fundamental, uma forma de cooperar para os processos de aprendizagem é a elaboração de jogos didáticos que facilitem a compreensão do conteúdo de forma interessante e divertida.

O professor deve rever a utilização de propostas pedagógicas passando a adotar em sua prática aquelas que atuem nos componentes internos da aprendizagem, já que estes não podem ser ignorados quando o objetivo é a apropriação de conhecimentos por parte do aluno (KISHIMOTO 1996 p. 38).

Sendo assim, fica claro que o professor deve trazer para a sala de aula objetos do dia-a-dia dos alunos para que com a interação do aluno torne-se mais fácil à compreensão da matéria.

O jogo didático é produzido com o objetivo de proporcionar uma aprendizagem, até mesmo para uma maior fixação da matéria. Neste sentido, o jogo

---

<sup>1</sup> Bolsista do PIBID subprojeto de Ciências Biológicas – Câmpus Alegrete do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: [quettinfbaddo@gmail.com](mailto:quettinfbaddo@gmail.com)

ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que estimula interesse do aluno, desenvolve e enriquece sua personalidade. Ele pode ser utilizado com promotor de aprendizagem.

## **Desenvolvimento**

Hoje o conhecimento é imprescindível tanto para a inclusão do homem no mercado de trabalho quanto à compreensão de si mesmo e tudo que está em sua volta, a ciência contribui para melhor qualidade desta compreensão.

A educação possibilita formar indivíduos capazes de entender o ambiente em que vivem, de criticar, opinar, tomar decisões. Se o indivíduo não tem estes conhecimentos, não há como posicionar corretamente acerca das decisões importantes que o envolve.

Pode-se usar o espaço físico da escola como o laboratório e também materiais bem acessíveis, utilizar dos meios disponíveis ainda que precários, tornando-os fonte de aprendizagem, trazendo com isso uma nova visão aos educandos, pois com essa realidade que a maior parte deles irá lidar na vida.

Atualmente, precisamos mudança cultural na forma de aprender e ensinar ciências. Muitas propostas tem apresentado renovação de conteúdo e metas, buscando implementar na prática, teorias que as sustentar. Entretanto, acreditamos que há dificuldade em entender a base teórica proposta por elas, comprometendo assim a prática do professor. Diante disso, poucas mudanças podem ser observadas nas salas de aula, onde, na realidade, persistem velhas práticas. As novas teorias de ensino que fornecem a base para reflexão sobre o ensino de ciências, mesmo que difundidas e debatidas entre educadores e pesquisadores, continuam distante de grande parte de nossa educação fundamental. É papel do professor “selecionar, organizar e problematizar conteúdos de modo a promover um avanço no desenvolvimento do aluno, na sua construção como um ser social”(BRASIL, 1997, v.4, p.33).

## **Considerações finais**

Como afirma Kishimoto (1996) que os jogos recreativos e a competitividade sadia permitem que se construam representações no que diz a respeito às relações entre os alunos, afetividade, à área social e as regras. Kishimoto (1996, p.37) diz “a

utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico”.

Portanto, os jogos no ensino de ciências torna a aula mais dinâmica e participativa motivando os alunos na construção do próprio saber, estimulando a reflexão e a resolução de problemas.

Logo, estimular este interesse dos alunos com maneiras diferenciadas de aprender é uma possibilidade que serve como um instrumento de apoio e mediação do processo de construção necessária para a aprendizagem.

### **Referências**

BRASIL. Ministério de Educação, Secretária de Educação Mídia e Tecnologia. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino de Ciências**. Brasília, 1997, Disponível em [www.mec.gov.br](http://www.mec.gov.br) >acesso em 30. Out. 2014

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo. 1996.

NARDI, R., BASTOS, Fernando e DINIZ, Renato Eugenio da Silva (orgs.). **Pesquisas em ensino de ciências: contribuições para a formação de professores**. 5. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2004.

PORTO, A. **Um olhar comprometido com o ensino de ciências/** Amélia Porto, Lizia Ramos, Sheila Gurlart. Belo Horizonte: Editora FAPI, 2009.