

## **DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO PEDAGÓGICO COMO FERRAMENTA ALTERNATIVA PARA O ENSINO DE FÍSICA**

**Rios, Luiz Daniel Alves<sup>1</sup>; Rios, Luana Vasconcelos Soares<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Estudante do Curso de Doutorado em Física - UFC, campus Pici em Fortaleza-CE; email:daniel\_alvesrios@hotmail.com

<sup>2</sup>Docente na E.E.E.P. Marta Maria Giffoni de Sousa, Acaraú-CE; email: luanavsoares4@gmail.com

**PALAVRAS CHAVE:** Ludicidade; Jogos; Ensino de Física.

### **1. Introdução e Justificativa**

Na atual conjuntura do ensino de Física, os educadores, muitas vezes, não conseguem despertar o interesse dos seus alunos. Os métodos tradicionais de ensino estão cada vez menos atraentes e os professores não potencializam espaços para que seus alunos questionem e participem das aulas. A sala de aula acaba se transformando num imenso espaço de “anti criação”. Há uma necessidade latente de novas metodologias e técnicas que despertem o interesse pela Física e gere condições para um melhor desempenho.

As metodologias com jogos e outros tipos de materiais lúdicos são potencialmente indicadas para abordar conteúdos de Física de maneira dinâmica e diferenciada, pois envolve o aluno e favorece a motivação, tornando-o sujeito ativo do processo. Para Santos (1997), a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando para uma boa saúde mental, além de facilitar os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Dessa forma, questiona-se: é possível introduzir o uso dos jogos nas aulas de Física como uma ferramenta pedagógica alternativa?

### **2. Objetivos**

Introduzir o uso dos jogos nas aulas de Física como ferramenta pedagógica alternativa e abordar a importância da ludicidade na vida do aluno, além de identificar suas contribuições para a aprendizagem dos conceitos de Física.

### **3. Metodologia**

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e eletrônica, com o intuito de conhecer ferramentas didáticas lúdicas como alternativas para o processo de ensino-aprendizagem. Dentre as várias possibilidades optou-se pelos jogos de tabuleiro por serem dinâmicos, concretos e atraentes.

Em seguida, foi criado o jogo “Brinquedo Física: Uma Excursão ao Fantástico Mundo da Física” que é um jogo de tabuleiro de perguntas e respostas. Esse jogo foi sendo desenvolvido através de vários testes informais (onde participaram os alunos, professores e coordenadores pedagógicos) visando um equilíbrio entre aprendizado e diversão.

A amostra foi escolhida nas turmas da 3ª série de uma escola profissional de ensino médio que manipularam o jogo desenvolvido e responderam um questionário. A metodologia foi de caráter qualitativo, pois essa é entendida como possibilidade de verificar processos mentais que o aprendizado proporciona e que não são quantificáveis, considerando que a aprendizagem envolve toda a vivência do sujeito, sendo, portanto, impossível de ser quantificada através de métodos estatísticos (SETUBAL, 1995). A coleta de dados foi realizada na escola, através de observações, entrevistas e aplicação de um questionário, com questões abertas.

#### **4. Resultados e discussões**

Este projeto favoreceu uma mudança de comportamento dos alunos, principalmente dos mais desinteressados, o que significa que o jogo despertou neles interesse pelo conteúdo trabalhado. O resultado do questionário aplicado mostrou que o jogo é um excelente recurso didático, uma alternativa para as avaliações formais, um provedor da aprendizagem e uma ferramenta que proporciona momentos de descontração, concentração e estímulo. Viu-se também que este estudo oferece ao professor oportunidades de conhecer o valor da ludicidade e entender que a utilização de jogos no ensino de Física constitui uma possibilidade de transformação na busca de melhorias do processo ensino-aprendizagem.

#### **5. Considerações finais**

O incentivo à criação e aplicação dos jogos proporcionou aos envolvidos a possibilidade de ampliar seus conhecimentos, além de despertar o gosto pelas aulas de física, desenvolver as funções cognitivas e a curiosidade do aluno, melhorando a desenvoltura, o rendimento escolar e o seu raciocínio. Este trabalho pretende

contribuir na formação dos professores, na maneira como eles encaram o conhecimento e sua construção, levando o educador a fazer reflexões diárias sobre sua práxis. Além disso, este jogo pode ser adaptado para qualquer outra disciplina e se mostra como uma ferramenta importante quando adequadamente organizado, planejado e aplicado pelo professor.

## **6. Referências**

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do Educador**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

SETUBAL, A. A. **Pesquisa em serviço Social**. São Paulo: Cortez. 1995.

KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.