

ENSINO DE FÍSICA ALTERNATIVO: JOGO

LONTRA, Patrícia Milano
CORREA, Lucielma dos Santos da Silva
DYTZ, Aline Guerra(orientador)
PEREIRA, Cristiane (professor supervisor)
patricialontra@furg.br

Evento: SEMINÁRIO DE ENSINO
Área do conhecimento: FÍSICA

Palavras-chave: física; perguntas; eletricidade; motivação.

1 INTRODUÇÃO

A Física é uma disciplina fascinante, mas apresenta um grau de complexidade matemática que assusta os alunos do ensino médio. As teorias e os fenômenos envolvidos tem sido trabalhados de modo a contextualizar os conteúdos com o cotidiano. Mas a dificuldade em entender as teorias e os fenômenos envolvidos sempre foi e ainda é um desafio. Assim, este trabalho traz a proposta de aplicar um jogo didático visando facilitar o entendimento destas teorias e fenômenos físicos. O jogo tem por objetivo fazer os alunos pesquisarem sobre um tema proposto e aprenderem interagindo de modo participativo e competitivo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Ha uma vasta discussão descrita em artigos que comprovam a contribuição do lúdico e da curiosidade como forma de aprendizado (Ramos, 2014), mas há resistência sobre a aplicação do lúdico no desenvolvimento de conteúdos escolares, por alguns educadores. Freire (1996, p.43) afirma que: “pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem é que se pode melhorar a próxima prática”. Mas de acordo com Schön (1997, p.21), “existem situações conflitantes, desafiantes, que a aplicação de técnicas convencionais, simplesmente não resolve problemas”.

Demo (Demo 1997) demonstra que o interesse está voltado a fundamentar a importância da pesquisa para a educação, querendo chegar até o ponto de tornar a pesquisa uma maneira própria de aprender. Nessa nova maneira de aprender o aluno passa de objeto do ensino para parceiro de trabalho, assumindo-se sujeito do processo de aprender. Sendo assim, busca-se através do lúdico juntamente com a pesquisa e a curiosidade de cada educando tornar o aluno mais participativo e entusiasmado ao desenvolver as atividades de Física. Além disso, proporciona um maior entrosamento entre o discente e o docente, fazendo dessa maneira que o modo tradicional de ensinar não se torne algo constante no ambiente escolar (Teixeira, 2005).

3 MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)

O trabalho que está sendo desenvolvido e tem por objetivo confeccionar um jogo didático direcionado para o conteúdo de eletricidade, esse assunto que está sendo trabalhado pelo professor supervisor com seus alunos do terceiro ano do Ensino Médio. A dinâmica consiste em um modelo de jogo de cartas, sendo que o protótipo das mesmas, esta sendo feito em EVA. Utilizaremos 24 cartas de EVA para a montagem. A turma será dividida em quatro grupos de seis alunos, que de possede livros de física e de net books da escola com conexão de internet deverão

criar seis perguntas, que saibam explicar a resposta e o mesmo devera ser feito pelos outros grupos. Após a criação das perguntas, que devem estar escritas em folha de ofício, estas serão coladas nas cartas de EVA. Os alunos sentados no centro da sala em almofadas levadas pela Profª Supervisora, serão dispostos de forma próxima mas, mantendo a formação de seus grupos. As cartas ficarão viradas para baixo contendo ali as perguntas feitas pelos grupos. Para começar o jogo será lançado um dado por um representante de cada grupo, aquele que tirar o maior número devera começar, escolhendo dessa forma qualquer uma das perguntas dos outros grupos. Se o grupo responder a pergunta de forma correta eliminará assim um componente do grupo que criou aquela pergunta, porém se responder de forma errada perderá um participante do seu grupo. Quando o grupo que escolheu a pergunta não souber responder, qualquer um dos outros grupos que não seja o criador daquela pergunta, poderá responder e se o fizer de forma correta poderá resgatar um dos participantes já excluídos de seu grupo. Ao final será vencedor o grupo que contiver maior numero de participantes. Nas aulas seguintes a Professora irá utilizar essas perguntas do jogo para dar maior esclarecimento dos conteúdos aos alunos.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

O jogo de eletricidade ainda será aplicado em sala de aula, e os resultados esperados visam uma participação intensiva dos alunos, o aprendizado e interesse nos assunto abordado e a motivação para a aprendizagem de física como um todo e não apenas do conteúdo do jogo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta do jogo de *quizes* sobre o assunto de eletricidade tem como proposta a produção de um conhecimento inovador baseado na curiosidade dos educandos e na sua capacidade de questionar e responder, incluindo dessa forma a interpretação própria dos conteúdos e teorias da física. Com essa forma de desenvolvero conteúdo se divertindo, busca-se em sala de aula o despertar dos alunos para o ensino da física.

REFERÊNCIAS

RAMOS, Esther de farias; LONTRA, Patrícia Milano; DYTZ, Aline Guerra(orientador); PEREIRA, Cristiane (professor supervisor), **O Lúdico como Forma de Ensinar**, anais da 13ª mpu – 2014, site www.mpu.furg.br

DEMO, Pedro. **Educar pela Pesquisa**. Campinas, SP: Autores associados, 1997.

TEIXEIRA, M. C.; ROCHA, L. J. P.; SILVA V. S. **Lúdico: Um Espaço para a Formação de Identidades**. In: III SIMPÓSIO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE JUIZ DE FORA, 2005. Anais... Rio de Janeiro: CEDERJ, 2005. p. 1-14.

SHÖN, Donald, **Os professores e sua formação**. Portugal. Dom Quixote, 1997.

FREIRE, Paulo. **A educação na cidade**, São Paulo. Cortez, 1991.