

O LÚDICO COMO FORMA DE ENSINAR ELETRICIDADE

CORREA, Lucielma dos Santos da Silva
LONTRA, Patrícia Milano
DYTZ, Aline Guerra(orientador)
PEREIRA, Cristiane (professor supervisor)
Lumema16@hotmail.com

Evento: SEMINÁRIO DE ENSINO
Área do conhecimento: FÍSICA

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

1 INTRODUÇÃO

A Física é uma disciplina onde muitos têm dificuldade em entender as teorias e os fenômenos envolvidos, assim o PIBID/FÍSICA em 2014 propôs a realização de um jogo didático como ferramenta para auxiliar o processo de ensino, explorando a Física de um modo mais conceitual. O jogo foi utilizado para o ensino de termodinâmica e pelo sucesso da aplicação do mesmo (RAMOS, 2014), foi solicitado que fosse elaborado um jogo similar para ser aplicado junto ao conteúdo de eletricidade. Este trabalho foi desenvolvido para utilizar o lúdico como forma de ensino para eletricidade.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A uma vasta discussão descrita em artigos que comprovam a contribuição do lúdico como forma de aprendizado, mas há resistência sobre a aplicação do lúdico no desenvolvimento de conteúdos escolares, por alguns educadores. É comum ouvir que essa forma de lecionar não passa de perda de tempo, pois foge dos padrões do ensino tradicional onde o professor é a figura ativa e os alunos não passam de meros ouvintes. Segundo Lopes (2001), "aprender por meio de jogos é muito mais eficiente". Tendo em vista que o envolvimento com o lúdico desperta o interesse do aluno, este se torna sujeito ativo do processo. Conforme os autores Teixeira; Rocha; Silva, (2005) "os alunos envolvidos por uma atividade lúdica sentem-se mais livres para criticar e argumentar, enquanto que, quando estão expostos somente aos métodos tradicionais de educação, nada mais são do que consumidores de informações prontas".

Sendo assim, busca-se através do lúdico 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.

3 MATERIAIS E MÉTODOS (ou PROCEDIMENTO METODOLÓGICO)

O trabalho que está sendo desenvolvido 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 tabuleiro, sendo que o protótipo está sendo feito em EVA para a base do jogo. Utilizaras-se-á 42 folhas de EVA para a montagem, sendo 40 enumeradas de 1 a 40 (casas) e as duas restantes, sendo uma para iniciar o jogo e outra para o fim ou chegada do vencedor : também o EVA servirá como suporte para as perguntas, tintas e gravuras para fazer os

desenhos e pinturas. As peças são os próprios alunos, que avançam após rolar um dado, o grupo que obtiver o maior número nos dados iniciará a partida. O jogo possui casas especiais, acaso caírem na casa o peão responderá com a ajuda do grupo a uma pergunta do assunto sugerido e se acertar terá o direito de mais uma rodada, caso contrário passará a vez. Algumas casas serão desenhadas granadas, caso o peão caía nela todo o grupo responderá individualmente a uma das perguntas propostas. O primeiro a chegar no final da trajetória proposta no tabuleiro é o vencedor. Pretende-se aplicar esse jogo em turmas do Ensino Médio que estejam estudando sobre o conteúdo proposto. Será aplicado um questionário auto-avaliativo levando em conta o aprendizado do conteúdo, fixação de equações e entendimento de algumas aplicações de eletricidade.

4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

O jogo de eletricidade foi de excelente aceitação por parte dos alunos do ensino médio, procurou-se montar o jogo como uma nova proposta para os alunos do terceiro ano do ensino médio, que é sobre eletricidade. Com essa proposta, percebeu-se um maior interesse e entendimento das turmas sobre o assunto de eletricidade, abordado em sala de aula com o professor supervisor. Com essa atividade lúdica temos o enfoque na revisão dos conceitos e outros assuntos específicos da matéria de eletricidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta do jogo de tabuleiro feita no ano de 2014, sobre o assunto termodinâmica foi bem aceita pelos Pibidianos e pelos alunos do segundo ano do ensino médio, o mesmo fato foi observado sobre o jogo de eletricidade. Isso se comprova nos resultados de sua aplicação, tendo em vista os depoimentos da professora supervisora e dos próprios alunos que participaram do jogo. Outro aspecto relevante foi que os próprios participantes foram as peças que percorreram as casas de modo a tornar a atividade mais interativa. Com essa forma de revisar o 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

LOPES, M. da G. Jogos na Educação: criar, fazer e jogar. 4ª Edição revista, São Paulo: Cortez, 2001.

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.