



Comunicação Científica de Iniciação à Docência

ECO BOLICHE PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Gisele de Caldas Souza,
Fabiane Furtado Fuentes,
Fernanda Oliveira Gonçalves

Eixo Temático: Práticas pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Finais e Ensino Médio

INTRODUÇÃO

O lúdico tem sido muito usado no ensino. Independente de qual a disciplina a ser trabalhada, ele é uma alternativa atraente quando precisamos chamar a atenção dos alunos, independente da faixa etária. Segundo Almeida (1981, p.15), “o jogo constitui sempre uma forma de atividade natural do ser humano, tanto no sentido de recrear e de educar ao mesmo tempo”. Sendo assim, o lúdico na metodologia de ensino, se torna importante para melhor aceitação e compreensão dos discentes. Para Santomauro (2013), “diante de um jogo, crianças e adolescentes dão o melhor de si: planejam, pensam em estratégias, agem, analisam e antecipam o passo do adversário, observam o erro dele, torcem, comemoram - ou lamentam - e propõem uma nova partida”.

Outra questão a ser destacada, é a reutilização de materiais. Diante da crise econômica atual a qual vivenciamos, é importante que se consiga fazer o uso de materiais que seriam descartados para as aulas, e além disso, é muito importante passar aos alunos a consciência de reciclar e reutilizar certos materiais que seriam somente mais lixo acumulado, levando em consideração que o homem produz muito mais lixo que a natureza consegue degradar. Lopes (2007, p. 7) ressalta que, “[...] O problema se agrava porque muitas das substâncias manufaturadas pelo homem não são biodegradáveis, isto é, não se decompõe facilmente [...]”.

Dessa forma, pensando em aliar o lúdico ao ensino de ciências, planejou-se uma atividade aplicada no Sábado em Foco, através do Programa de Incentivo à Docência Fabiane Furtado Fuentes - Aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Rio-Grandense – Campus CAVG; E-mail: fabiane.fuentes@outlook.com

Gisele de Caldas Souza - Aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Rio-Grandense – Campus CAVG; E-mail: gisa.cs@gmail.com

Fernanda Oliveira Gonçalves - Professora supervisora Pibid - Colégio Municipal Pelotense; E-mail: nandaoligon@gmail.com



Comunicação Científica de Iniciação à Docência

(PIBID), onde os alunos puderam participar desde a construção do jogo, até a execução da atividade, onde os mesmos puderam expor seus conhecimentos sobre o conteúdo de ciências. Ressaltando assim, a alegria natural da criança, estimulando o interesse, e ao mesmo tempo, de uma forma lúdica, trazendo para aquele momento de interação as possíveis dificuldades relativas ao conteúdo. Ainda assim, foi possível fazer o uso de materiais que normalmente seriam colocados no lixo, para uma melhor compreensão ambiental.

METODOLOGIA

A atividade foi executada com os alunos do Colégio Municipal Pelotense, no Sábado em Foco, através do Programa de Incentivo à Docência (PIBID). A mesma foi aplicada em formato de oficina e baseou-se em um jogo de boliche. Trabalhando com os alunos do quinto a nono ano do fundamental e os alunos do ensino médio, de forma lúdica, o conteúdo de ciências naturais e a importância de reutilizar materiais, tais como, garrafas plásticas e jornais velhos, que normalmente seriam descartados.

Foram utilizados na produção do jogo os seguintes materiais; Jornal velho, 10 garrafas pet de 2 litros, cola, tesoura, fita durex, caneta hidrocor, lápis de cor, giz de cera, areia, tiras de folha de ofício, massa de modelar e papel pardo.

Primeiramente, os alunos trabalharam na construção do rótulo das garrafas. Para isso, foi utilizado as tiras de folha de ofício, as canetas hidrocor, giz de cera e lápis de cor para customizar cada rótulo ao seu gosto. Em seguida, cada rótulo foi colado com a fita durex em cada garrafa juntamente com a numeração de 1 ao 10, também produzida por eles. Cada garrafa continha em seu interior aproximadamente 10 gramas de areia, que serviu como base para a garrafa não cair com tanta facilidade.

Com o jornal e a massa de modelar, foi feita uma bola que serviu como a bola do boliche, onde a mesma possuía dez centímetros de raio, ou poderá ser feita do tamanho que

Fabiane Furtado Fuentes - Aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Rio-Grandense – Campus CAVG; E-mail: fabiane.fuentes@outlook.com

Gisele de Caldas Souza - Aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Rio-Grandense – Campus CAVG; E-mail: gisa.cs@gmail.com

Fernanda Oliveira Gonçalves - Professora supervisora Pibid - Colégio Municipal Pelotense; E-mail: nandaoligon@gmail.com



Comunicação Científica de Iniciação à Docência

desejar. No seu interior foi colocado uma bola maciça de massa de modelar para fazer peso, e coberta com várias camadas de jornal, que foram fixadas com a fita durex para dar mais consistência a bola, para que assim, ao jogar contra as garrafas ela consiga derrubá-las.

O papel pardo foi fixado no chão da sala onde executamos a atividade, servindo então como o caminho que a bola deverá percorrer. Após terminar a produção, as garrafas foram colocadas alinhadas em forma de triângulo contendo quatro fileiras, seguindo a numeração, conforme o jogo tradicional de boliche.

Cada garrafa corresponde a quatro perguntas com níveis de dificuldades diferentes, abordando os conteúdos da área das ciências naturais, como por exemplo, estados físicos da matéria, botânica, geologia, zoologia, entre outros, que ao longo do jogo foram respondidas pelos alunos para ganhar pontos.

Regras do jogo

- Formulam-se dois grupos, time A e o time B, para disputar o jogo.
- Cada time terá uma chance de jogar a bola e derrubar os pinos (garrafas).
- Se o jogador conseguir derrubar todos os pinos, o time representado por ele receberá um ponto e poderá jogar outra vez.
- Se o jogador não derrubar todos os pinos, para conseguir ganhar o ponto, ele deverá responder uma pergunta correspondente ao número do pino que ficar em pé.
- Se mais de uma garrafa ficar em pé, o jogador escolherá um dos números para responder e só receberá o ponto se acertar a pergunta.
- Se o jogador não acertar a pergunta, o time seguinte terá a chance de responder, e se acertar, ganhará o ponto e a vez de derrubar os pinos.
- O grupo que atingir 10 pontos ganha o jogo.

Fabiane Furtado Fuentes - Aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Rio-Grandense – Campus CAVG; E-mail: fabiane.fuentes@outlook.com

Gisele de Caldas Souza - Aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Rio-Grandense – Campus CAVG; E-mail: gisa.cs@gmail.com

Fernanda Oliveira Gonçalves - Professora supervisora Pibid - Colégio Municipal Pelotense; E-mail: nandaoligon@gmail.com



Comunicação Científica de Iniciação à Docência DISCUSSÃO E RESULTADOS

Ao final da atividade, os alunos tiveram a oportunidade de colocar em prática os conhecimentos que possuíam das aulas de ciências, ou seja, como o jogo continha perguntas relacionadas aos conteúdos trabalhados em aula, eles já tinham um conhecimento prévio do que foi perguntado. Além disso, por ter sido abordada de maneira diferenciada, neste caso, em forma de jogo, a dinâmica foi bem aceita por todos os participantes.

Após o planejamento e execução da atividade, foi possível perceber que ao trabalhar com crianças e adolescentes os conceitos de forma lúdica, passamos a ter uma participação muito maior por parte dos alunos.

Quando se aplicou o conteúdo durante o jogo, os alunos se mostraram interessados em acertar e a lembrar o que haviam estudado anteriormente. Com isso, ao terminar a atividade, foi verificado que a proposta foi bem sucedida, pois além de ter sido proporcionada uma manhã diferenciada e eles lembrarem o que haviam estudado, percebeu-se que o lúdico foi essencial para o êxito da atividade proposta.

Palavras Chaves: Oficina. Boliche. Ciência.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. Dinâmica lúdica- técnicas e jogos pedagógicos. 3^a edição, 1981. Loyola, São Paulo.

LOPES, Arlete Maria Kroth. A importância da reciclagem para evitar problemas ambientais causados pelo lixo doméstico. UNILASALLE, Canoas, 2007.

Fabiane Furtado Fuentes - Aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Rio-Grandense – Campus CAVG; E-mail: fabiane.fuentes@outlook.com

Gisele de Caldas Souza - Aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Rio-Grandense – Campus CAVG; E-mail: gisa.cs@gmail.com

Fernanda Oliveira Gonçalves - Professora supervisora Pibid - Colégio Municipal Pelotense; E-mail: nandaoligon@gmail.com



Comunicação Científica de Iniciação à Docência

Leite, Gledson M. da Silva; et. al. O ensino de ciências por meio de práticas lúdicas no recreio escolar. Disponível em <<http://www.sbenbio.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2014/11/R0211-1.pdf>>. Acesso em: 23 de julho 2017.

SANTOMAURO, Beatriz. Todo mundo ganha – Os alunos conhecem diferentes jogos e aprendem os conteúdos. Revista Nova Escolar (Editora Abril). Março de 2013. Ano XXVIII nº 260. Disponível em < <https://novaescola.org.br/conteudo/3440/jogos-quando-como-e-por-que-usar>>. Acesso em 23 de julho de 2017.

Fabiane Furtado Fuentes - Aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Rio-Grandense – Campus CAVG; E-mail: fabiane.fuentes@outlook.com

Gisele de Caldas Souza - Aluna do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Rio-Grandense – Campus CAVG; E-mail: gisa.cs@gmail.com

Fernanda Oliveira Gonçalves - Professora supervisora Pibid - Colégio Municipal Pelotense; E-mail: nandaoligon@gmail.com