

JOGANDO COM A CINEMÁTICA: RELATO REFLEXIVO DA APLICAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO PARA ENSINO DE CINEMÁTICA

Murilo Ricardo Sigal Carriço¹

Mateus Cristofari Gayer²

Fabiane Ferreira Da Silva³

Resumo:

Os jogos didáticos são o resultado de interações linguísticas diversas com atividades lúdicas que implicam no prazer, divertimento, liberdade e voluntariedade, contendo um sistema de regras claras e explícitas. O jogo "jogando com a cinemática" foi aplicado em uma turma de 9º ano do Instituto Estadual Romaguera Correa, durante a realização do Estágio Supervisionado II, do curso de Licenciatura em Ciências da Natureza, levando em consideração as propostas da disciplina e dificuldades dos alunos para compreender e aplicar os conhecimentos relacionados à cinemática. Nesta perspectiva, este trabalho tem o objetivo de relatar e refletir sobre a aplicação e importância do jogo para o ensino de cinemática durante o ES. O jogo se caracteriza por ser um jogo de tabuleiro, com até cinco integrantes, com casas de cinco cores diferentes e perguntas (certo ou errado) com consequências específicas para cada casa. Uma socialização sobre o jogo foi realizada ao fim do mesmo, para saber a opinião, para posterior relato e reflexão. Durante o jogo notamos interações entre alunos que não tinham hábito de interagir, o que proporcionou maior socialização entre eles. Ressaltamos o empenho e comprometimento dos alunos durante o jogo para obterem a vitória, até mesmo dos alunos que aparentemente era dispersos e não se empenhavam durante as aulas. Durante discussões sobre as questões do jogo, muitas vezes os alunos não sabiam as respostas e eram ajudados pelos colegas para esclarecer dúvidas sobre as questões, o que propiciou uma constante discussão sobre o conteúdo. Posterior à realização do jogo, os alunos argumentaram que o mesmo deveria conter mais questões e uma trilha maior (cada jogo continha 40 questões) e que deveria ser dado um tempo máximo para resposta das questões, o que aconteceu em alguns grupos durante o jogo, onde estipularam 30 segundos para que cada um respondesse, evidenciando que os alunos gostariam de jogar por mais tempo. Era consenso entre eles que as aulas de ciências eram de difícil entendimento, tornando-as chata, e o jogo foi importante para revisar o conteúdo de modo lúdico. Foi possível observar durante a realização do jogo que o mesmo é uma ferramenta eficaz para o ensino de cinemática, por resultar em um ambiente divertido e com notável empenho dos alunos para a execução do jogo. Através de suas falas percebemos que modificações no jogo são necessárias, mas que o mesmo cumpriu com o objetivo de contribuir com o processo de ensino de cinemática.

Palavras-chave: Material didático; Ensino; Cinemática; Estagio Supervisionado II.

Modalidade de Participação: Pós-Graduação

JOGANDO COM A CINEMÁTICA: RELATO REFLEXIVO DA APLICAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO PARA ENSINO DE CINEMÁTICA

¹ Aluno de pós-graduação. murilocarrico@gmail.com. Autor principal

² Licenciado em Ciências da Natureza. mateusgayer@gmail.com. Co-autor

³ Docente. fabianesilva@unipampa.edu.br. Orientador

JOGANDO COM A CINEMÁTICA: RELATO REFLEXIVO DA APLICAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO PARA ENSINO DE CINEMÁTICA

Os jogos didáticos são o resultado de interações linguísticas diversas com atividades lúdicas que implicam no prazer, divertimento, liberdade e voluntariedade, contendo um sistema de regras claras e explícitas. O jogo “jogando com a cinemática” foi aplicado em uma turma de 9º ano do Instituto Estadual Romaguera Correa, durante a realização do Estágio Supervisionado II, do curso de Licenciatura em Ciências da Natureza, levando em consideração as propostas da disciplina e dificuldades dos alunos para compreender e aplicar os conhecimentos relacionados à cinemática. Nesta perspectiva, este trabalho tem o objetivo de relatar e refletir sobre a aplicação e importância do jogo para o ensino de cinemática durante o ES. O jogo se caracteriza por ser um jogo de tabuleiro, com até cinco integrantes, com casas de cinco cores diferentes e perguntas (certo ou errado) com consequências específicas para cada casa. Uma socialização sobre o jogo foi realizada ao fim do mesmo, para saber a opinião, para posterior relato e reflexão. Durante o jogo notamos interações entre alunos que não tinham hábito de interagir, o que proporcionou maior socialização entre eles. Ressaltamos o empenho e comprometimento dos alunos durante o jogo para obterem a vitória, até mesmo dos alunos que aparentemente era dispersos e não se empenhavam durante as aulas. Durante discussões sobre as questões do jogo, muitas vezes os alunos não sabiam as respostas e eram ajudados pelos colegas para esclarecer dúvidas sobre as questões, o que propiciou uma constante discussão sobre o conteúdo. Posterior à realização do jogo, os alunos argumentaram que o mesmo deveria conter mais questões e uma trilha maior (cada jogo continha 40 questões) e que deveria ser dado um tempo máximo para resposta das questões, o que aconteceu em alguns grupos durante o jogo, onde estipularam 30 segundos para que cada um respondesse, evidenciando que os alunos gostariam de jogar por mais tempo. Era consenso entre eles que as aulas de ciências eram de difícil entendimento, tornando-as chata, e o jogo foi importante para revisar o conteúdo de modo lúdico. Foi possível observar durante a realização do jogo que o mesmo é uma ferramenta eficaz para o ensino de cinemática, por resultar em um ambiente divertido e com notável empenho dos alunos para a execução do jogo. Através de suas falas percebemos que modificações no jogo são necessárias, mas que o mesmo cumpriu com o objetivo de contribuir com o processo de ensino de cinemática.