

IMPLEMENTAÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO INTERDISCIPLINAR DE CIÊNCIAS COMO MATERIAL COMPLEMENTAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E INTERPRETAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Larissa Villa Dias^{1*}; Arthur Santana do Carmo¹; Julia Baptista Pedroti¹; Melyna Gonçalves Dias¹; Leandro da Silva Barcellos¹

(1) Universidade Federal do Espírito Santo - UFES. *e-mail para correspondência: larissa.villa.dias@gmail.com.

Neste trabalho apresentamos uma análise da implementação de um jogo de tabuleiro construído por estudantes de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Espírito Santo. Nossa hipótese era que essa ferramenta pedagógica poderia auxiliar no processo de ensino-aprendizagem ao estimular o levantamento de conhecimentos prévios, interpretação e leitura sobre Ciências, História e Geografia, de maneira interdisciplinar. Nesse sentido, elaboramos o jogo “Viagem pelo Mundo”, inspirado em um mapa-múndi. O tabuleiro é composto por continentes, os quais devem ser percorridos pelos jogadores, no estilo ‘trilha’. O jogo comporta de dois a seis participantes, e funciona por turnos. O lançamento de um dado de dez faces define quantas casas serão avançadas e qual tipo de pergunta o jogador deverá responder. Cada continente possui cartas específicas que variam entre cinco tipos, a saber: ‘Imagem ou Ação’, ‘Quem sou eu?’, ‘Adivinhe’, ‘Pergunta’ e ‘Sorte ou Azar’. Os desafios a serem solucionados pelos jogadores foram elaborados com vistas a estimular a leitura e a interpretação de texto, entendendo que essas habilidades podem ser trabalhadas em aulas de Ciências, não se restringindo as disciplinas de área de linguagens. Após a elaboração do jogo, desenvolvemos um estudo de cunho qualitativo e natureza exploratória, no primeiro semestre de 2019, em uma escola da rede pública estadual do Espírito Santo. A pesquisa envolveu 17 alunos dos anos finais do ensino fundamental, cujos responsáveis legais autorizaram a participarem por meio da assinatura de um termo de consentimento livre e esclarecido. Os dados foram produzidos durante a aplicação do jogo, por meio das interações discursivas entre os sujeitos, as quais foram coletadas por meio de registros de áudio e, posteriormente, transcritas, para a realização da análise do processo de leitura e interpretação. Também utilizamos o diário de campo, além de um questionário, respondido anonimamente pelos jogadores no final da aplicação, no qual os sujeitos avaliaram a proposta. Os resultados indicam que o jogo “Viagem pelo Mundo” estimulou a leitura e interpretação por meio de suas perguntas interdisciplinares, as quais evidenciaram a heterogeneidade nos estágios do desenvolvimento dessas habilidades nos estudantes. Alguns demonstraram muita dificuldade em correlacionar os elementos do jogo com os desafios contidos nas cartas, sendo necessária a intervenção dos pesquisadores em certos momentos. Os alunos avaliaram positivamente o uso do jogo e mostraram-se bastante envolvidos com a partida, mesmo com as dificuldades supracitadas, as quais, por vezes, foram superadas por meio da cooperação, que potencializou as interações entre os sujeitos.

Palavras-chave: Leitura e interpretação; Jogos no ensino de Ciências e Biologia; Ensino de Ciências.

Os autores agradecem a professora Geórgia Papi de Abreu por possibilitar a realização da intervenção que gerou esta pesquisa.