ESTUDO DOS FENÔMENOS QUÍMICOS E FÍSICOS ATRAVÉS DO JOGO LÚDICO COMO RECURSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Apresentação: Pôster

Bruno do N. Jacob¹; Marcus Vinicius. S. e Silva²; Márcia L. B. S. Lima³

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus João Pessoa, e-mail: brunojacob_89@hotmail.com; ²IFPB, e-mail: marcusvinicius16@hotmail.com.br; ³IFPB – Professora e Orientadora, Campus João Pessoa.

Introdução

O estudo de química no ensino médio nos dias de hoje continua sendo algo desafiador por ser uma disciplina de difícil aprendizagem, em virtude dos alunos não conseguirem relacionar os conteúdos aprendidos em sala de aula pelos professores a situações de sua vida cotidiana, tornando-os cada vez mais desmotivados, dessa forma, comprometendo todo um processo educativo.

O lúdico pode ser considerado uma grande ferramenta no ensino e aprendizagem, pois enriquece bastante as atividades tornando a aprendizagem divertida e prazerosa. Desenvolve habilidades como a motivação, que leva a uma aprendizagem mais rápida, melhora a socialização e com essa socialização os alunos que tinha menos afetividade com os demais interagem e finalmente os alunos aprendem naturalmente pelo fato de aprender jogando. Pensando nesta problemática, os alunos do curso de licenciatura em química do Instituto Federal da Paraíba – IFPB, junto com a professora e orientadora Marcia de Lourdes Sarmiento, desenvolveram uma nova forma de transmitir seus conteúdos.

Fundamentação teórica

Os jogos, principalmente o lúdico, pode ser usado como maneira de aprendizado de conteúdos nas salas de aulas de maneira satisfatória e pode até substituir métodos considerados

como tradicionais no caso da forma tradicional de se ensinar usando o quadro e o giz. Pois tem a capacidade de transformar aulas consideradas chatas e desmotivantes, em que os professores são obrigados a trabalhar temas abstratos, em aulas de plena conformidade escolar em que a interação entre o professor e o alunado acontece sem conflitos. Estes temas abstratos, geralmente são desconsiderados e os alunos aprendem simplesmente para passar em provas e não absorvem de maneira adequada. De acordo com Kishimoto (1994), os jogos podem ser utilizados como meio para aprendizagem, por possuir duas características fundamentais: a de entreter e a de educar, e essas duas premissas devem estar em equilíbrio, pois se a função lúdica prevalecer, não passará de um jogo, se a função educativa for predominante será apenas um material didático. Portanto os jogos apresentam características que os professores podem utilizar para transmitir seus conteúdos de maneira mais eficaz, uma vez que contribui para atrair a atenção de todos aqueles que compõe o âmbito educativo, além de fortalecer a interação mutua entre alunos e professores. Assim sendo eles devem ser inseridos como impulsores nos trabalhos escolares. Para SANTANA (2014), os jogos no ensino de química podem contribuir para que as aulas dos professores não caiam na chamada monotonia, em que os alunos são obrigados a assistir essas aulas sem o menor compromisso com o aprendizado.

Metodologia

O jogo trilha-química com o assunto fenômenos físicos e fenômenos químicos foi aplicado numa turma 33 alunos do 1º ano do ensino médio do Centro Profissionalizante Deputado Antônio Cabral, como fruto de uma atividade referente a disciplina de didática do IFPB ministrado pela professora Márcia de Lourdes. O lúdico trilha-química é constituído de 40 casas, 70 cartas, 3 pinos e 1 dado. Antes de iniciar o jogo, sucederam-se momentos em que os conteúdos foram revisados rapidamente com os alunos, pois, os mesmos já haviam estudado o assunto em sala de aula. A turma foi dividida em três grupos, escolhidos por eles mesmos, e cada grupo nomeava um representante. Cada representante joga o dado, quem tira o maior número inicia a partida. O representante do grupo joga o dado e anda a quantidade de casas que corresponde exatamente ao número tirado no jogar do dado, puxa uma carta e responde se determinado evento é um fenômeno físico ou fenômeno químico, caso acerte se mantém na casa, caso contrário é obrigado a voltar para casa de origem. Os participantes podem ajudar cada representante do seu grupo, com um tempo máximo de 1 minuto para responder, por fim, o vencedor é o primeiro a chegar na última casa.

Figura 1. Aplicação do jogo trilha química.

Resultados e Discussões

O jogo obteve grande aceitação dos alunos, uma vez que os seus professores até então, não tinham o habito de trazer novas formas de ensinar para sala de aula. Um fato interessante observado, foi que os educandos que demonstraram maior interesse pelo jogo foram justamente aqueles considerados problemáticos e de difícil socialização, que são mais criticados pelos professores como alunos menos interessados, eles além de terem demonstrado um maior interesse, obtiveram os melhores resultados. A avaliação destes alunos aconteceu de maneira diagnóstica, uma vez que o próprio jogo permite que estes alunos demonstrem por si só, se realmente compreenderam o conteúdo ministrado dentro de sala de aula, uma vez que precisavam responder de maneira mais elaborada as respostas para os questionamentos do jogo.

Conclusões

Com base nos resultados, concluímos que o lúdico, mais precisamente a trilha química aplicada com os alunos do 1 ano do ensino médio, é uma ferramenta eficaz que pode satisfazer as necessidades dos professores na hora de transmitir conteúdos para seus alunos, pois este é capaz de criar um âmbito escolar onde todos os envolvidos, sejam professores ou alunos, estão em perfeita

sintonia com o propósito educativo, além de garantir que as relações interpessoais sejam consolidadas tornando estes mesmos em cidadãos capazes não só de refletir a respeito de como esta constituído o mundo que vive, mas também de compreender as relações de necessidade social. Para os alunos do IFPB, este projeto representou uma excelente oportunidade de pôr em prática os conhecimentos adquiridos em sala de aula através das aulas de didática, contribuindo dessa maneira para a sua formação.

Referências

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

SANTANA, G. P. **Clube da química**. Disponível em: <<http://cq.ufam.edu.br/Revista/Revista.html>>. Acesso em 29 out 2014.

.