



34^o EDEQ
INOVAÇÃO NO ENSINO DE QUÍMICA:
METODOLOGIAS, INTERDISCIPLINARIDADE E POLITECNIA

UNISC
UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL

A utilização do lúdico como ferramenta de incentivo no processo de ensino-aprendizagem

Maeli V. D. Vinholes¹(IC)*, Andrei C. Rangel²(IC), Camila S. da Silveira³(IC), Thais M. da S. Muniz⁴(IC), Gleice Queli F. Simões⁵(IC), Gisele R. M. Brites⁶(FM), maeli_dance@hotmail.com

Travessa 45, nº 1650- Bairro Malafaia- Bagé- RS- CEP: 96413-170

Palavras-Chave: Lúdico, pesquisa, cruzada

Área Temática: Ensino e Aprendizagem EAP

RESUMO: O LÚDICO É UMA FERRAMENTA INSUBSTITUÍVEL PARA SER UTILIZADA COMO ÊXITO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO, ALÉM DISSO, É UM IMPORTANTE INSTRUMENTO DE PROGRESSO PESSOAL E DE ALCANCE DE OBJETIVOS INSTITUCIONAIS. OS JOGOS LÚDICOS PERMITEM UMA SITUAÇÃO EDUCATIVA COOPERATIVA E INTERACIONAL, QUANDO O ALUNO ESTÁ JOGANDO, ELE ESTÁ EXECUTANDO REGRAS DO JOGO E AO MESMO TEMPO SE COLOCA EM UMA SITUAÇÃO DE PESQUISA PARA ALCANÇAR OS OBJETIVOS REQUERIDOS, OLHANDO DE UMA ÓPTICA EDUCACIONAL OS JOGOS LÚDICOS AJUDAM A SANAR DÚVIDAS SOBRE OS CONTEÚDOS ABORDADOS PELO PROFESSOR EM SALA DE AULA. NO TRABALHO EM QUESTÃO UTILIZAMOS O TEMA GERADOR “HORTA ESCOLAR” PARA DESENVOLVER O LÚDICO QUE VISOU TRABALHAR OS CONTEÚDOS DE PRIMEIRO ANO QUE ESTAVAM SENDO TRABALHADOS EM SALA DE AULA, TAIS COMO: ESTADOS FÍSICOS DA MATÉRIA E ELEMENTOS QUÍMICOS.

Introdução

O desenvolvimento de estratégias, modernas e simples utilizando experimentos, jogos e outros recursos didáticos, é recomendado para dinamizar o processo de aprendizagem em química (Soares e Cols., 2003). O uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem serve como estímulo para o desenvolvimento do aluno e faz com que ele aprenda a valorizar o grupo. Os conteúdos de química são muitas vezes considerados pelos alunos, de difícil compreensão no ensino médio, e neste caso, mais especificamente no primeiro ano, dentre esses conteúdos abordados que geram muitas dúvidas estão a mudança de estados físicos e os elementos da tabela periódica. Com isso, procuramos realizar no Colégio Professor Waldemar Amoretty Machado na cidade de Bagé-RS, um jogo de palavras cruzadas que propiciasse aos estudantes um melhor entendimento desses temas que estavam sendo ministrados pelo professor, dessa forma, ligamos o conteúdo trabalhado em sala de aula, com o tema gerador horta orgânica, que tem direcionado as atividades do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID) no colégio. Para a construção das palavras cruzadas, tivemos o auxílio do EclipseCrossword, programa esse que é específico para esse fim.

Resultados e Discussão

Quem trabalha com educação sabe: seja na educação infantil, no ensino fundamental (séries iniciais ou finais), no ensino de jovens e adultos, ou na universidade, em qualquer espaço, sempre cabe uma brincadeira lúdica, um intervalo, para esquecer a seriedade e aliviar a tensão, antes de começar uma nova jornada. Não é apenas na infância que podemos brincar de ser feliz. O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de



34º EDEQ
INOVAÇÃO NO ENSINO DE QUÍMICA:
METODOLOGIAS, INTERDISCIPLINARIDADE E POLITECNIA

UNISC
UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL

nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa. Pensando nessa leveza, solicitamos aos alunos uma atividade de pesquisa para que fosse entregue, sobre o tema “Elementos químicos presentes no solo e sua importância para o crescimento dos vegetais”, para que na sequência pudesse ser aplicada o jogo de “Palavras cruzadas” contendo questões sobre este tema, interligando com os conteúdos já mencionados anteriormente. A atividade foi desenvolvida em quatro turmas de primeiro ano do ensino médio em apenas uma hora aula. Observamos que os resultados obtidos em relação às palavras cruzadas desenvolvidas em sala de aula demonstraram uma clara prevalência dessa metodologia de ensino na disciplina de química, pois tais efeitos foram percebidos durante a aplicação das atividades. Verificou-se o aumento do interesse dos alunos durante a realização desta atividade lúdica, os alunos tinham a oportunidade de consultar o livro didático e a pesquisa sobre elementos químicos que eles haviam realizado anteriormente. Acreditamos assim como Gilda Rizzo (2001) A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.

Conclusões

Com o término da aplicação desta atividade lúdica, foi notado que o rendimento e o interesse dos alunos durante o desenvolver do jogo cresceu significativamente, tanto com relação aos conteúdos estudados, quanto acerca dos aspectos comportamentais. Com isso, foi analisado que houve sucesso no processo de construção do conhecimento. “Brincar não é perder tempo. É ganha-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana.” (Carlos Drummond de Andrade).

Referências

- SANTOS, S. M. P. (Org.). Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 83-94.
- Campos, L.M.L.; Bartolo, T.M. e Felício, A.K.C.(2002); A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem
- ROLOF M. E.; A importância do lúdico em sala de aula
- RIZZO, Gilda. Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola. Ed. Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, 2001.
- SOARES, M. H. F. B.; OKUMURA, F.; CAVALHEIRO, T. G. Proposta de um jogo didático para ensino do conceito de equilíbrio químico. Química Nova na Escola, n. 18, p. 13-17, 2003.