



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS COMO AUXÍLIO NA ABORDAGEM DE TEMÁTICAS AMBIENTAIS NO ENSINO DE QUÍMICA

Joseane Tavares Barbosa¹; Maria Janaína de Oliveira¹ (orientadora)

Joseane Tavares Barbosa¹ (autora)

Universidade Estadual da Paraíba

joseane.tb@hotmail.com¹

jana.uepb@gmail.com²

RESUMO

Os conteúdos estudados em Química necessitam ter uma conexão com a realidade dos alunos, assim a assimilação do conteúdo interdisciplinando com o cotidiano retrata a importância e remete o devido valor atribuído ao conteúdo estudado gerando cidadãos mais críticos e conscientes da presença e importância da Química em tudo que existe. A pesquisa foi desenvolvida como subsidio de estratégia de Ensino de Química em uma Escola Pública, localizada na cidade de Queimadas-PB. Este trabalho tem como objetivo geral contribuir para a percepção cognitiva dos alunos através dos jogos lúdicos inseridos nos diversos conteúdos do Ensino Médio, uma abordagem crítica e socioambiental de temáticas ambientais relacionadas com o Ensino de Química. A metodologia adotada, buscou proporcionar uma inovação para ensinar de forma mais satisfatória e mais próxima da realidade dos discentes da escola analisada. Os jogos lúdicos no Ensino de Química, podem ser utilizados em salas de aulas pelos professores, com um enfoque na conscientização ambiental, neste sentido o jogo utilizado foi produzido a partir de resíduos que normalmente seriam descartados no meio ambiente e poderiam causar diversos impactos ambientais de diferentes magnitudes. A



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

educação ambiental como é prevista na constituição Federal deve ser inserida em todos os níveis de Ensino, para que no futuro possam-se ter cidadãos conscientes em relação à importância de um meio ambiente ecologicamente equilibrado. Após a realização do trabalho foi possível perceber a importância das atividades lúdicas no Ensino de Química proporcionando vivências ainda mais motivadoras aos alunos, como propósito de ensino e aprendizagem.

Palavras-chaves: Ensino de Química, jogos lúdicos, conscientização ambiental.

Introdução

A utilização de jogos lúdicos tanto no Ensino Médio quanto no Ensino Fundamental é de extrema importância para o ensino aprendizagem dos alunos, visto que são atividades que estimulam, atraem e desenvolvem a capacidade cognitiva, estimulando assim construção do conhecimento químico.

Segundo Vygotsky (1989) o lúdico só pode ser considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pela disciplina, portanto os professores precisam aproveitar o mesmo como facilitador da aprendizagem.

O objetivo da atividade lúdica não é apenas levar o aluno a memorizar mais facilmente o assunto abordado, mas sim proporcionar o desenvolvimento do raciocínio do aluno, a reflexão, o pensamento e conseqüentemente a construção do seu conhecimento, onde promove a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor. Além do desenvolvimento de habilidades necessárias às práticas educacionais da atualidade.

Diversas pesquisas têm demonstrado o valor do lúdico para o sucesso do processo de ensino e aprendizagem. Esse aspecto afetivo que há no jogo deve ser aproveitado no momento da aprendizagem, pois estes elementos, como já esboçados anteriormente desenvolvem aspectos cognitivos nos discentes.

De acordo com Redin (2000), o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. Os jogos podem



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

desenvolver a capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo.

Fialho (2007), afirma que a exploração do lúdico no Ensino, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos científicos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado.

Santos e Schnetzler (2003) destacam o tema Meio Ambiente como um dos temas sociais que permitem desenvolver os conceitos químicos e evidenciar as relações entre ciência, tecnologia e sociedade.

É muito interessante que haja uma relação entre o ensino-aprendizagem, de forma que seja marcado por uma interação, tanto do professor, quanto do aluno. É nesta interação, que ambos estão sendo, à sua maneira, inseridos no processo ensino/aprendizagem, e experimentando o prazer das apropriações e da construção do conhecimento.

Diante do exposto, considerando a importância da Educação Ambiental em tempos contemporâneos, o presente trabalho objetiva desenvolver um jogo direcionado a temáticas ambientais voltadas para o Ensino de Química no Ensino Médio Público, visando analisar a percepção dos discentes quanto as problemáticas ambientais presentes na cidade de Queimadas-PB.

Metodologia

A pesquisa baseou-se em um estudo de caso e para a revisão da literatura teve como referencial materiais de vários autores (livros, periódicos especializados, além de outras publicações, com dados relacionados a temática em estudo). Com a permissão da Escola, houve a seleção dos alunos foi elaborado e aplicado um questionário.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Foi desenvolvida uma pesquisa-Ação com uma abordagem quanti-qualitativa. Segundo Barbier (2002), a pesquisa-ação reconhece que o problema nasce, em um contexto preciso, de um grupo em crise. O pesquisador não o provoca, mas constata-o, e seu papel consiste em ajudar a coletividade a determinar todos os detalhes mais cruciais ligados ao problema, por uma tomada de consciência dos atores do problema numa ação coletiva.

A primeira etapa da pesquisa, no mês de Agosto de 2014 em um período de 15 dias. Planejou-se as atividades na escola, juntamente com os professores da disciplina, que permitiram o acesso aos seus planejamentos quinzenais para que fosse possível selecionar adequadamente os jogos lúdicos a serem utilizados e apresentados aos discentes. O público alvo no qual o questionário foi aplicado, refere-se a uma turma do 1º ano do Ensino Médio, composta por 40 alunos de uma Escola, na cidade de Queimadas - PB.

Resultados e Discussões

O presente trabalho buscou investigar a contribuição do lúdico através do desenvolvimento de um jogo. Os dados foram obtidos através da análise do questionário investigativo respondido pelos discentes e do jogo lúdico aplicado em um evento desenvolvido na escola, o reciclaquímica, o evento teve como objetivo a conscientização ambiental. O jogo teve a participação dos discentes que participam do projeto “Ações Construtivas para o Conhecimento Químico” desde a confecção até sua aplicação.

O referido projeto visa oferecer, em caráter emergencial, cursos de aprofundamento em Química direcionados aos alunos da Rede Pública de Ensino contemplando o conteúdo curricular do Ensino Médio, por meio de temas estruturadores, com o envolvimento dos estudantes e professores do Curso de Licenciatura em Química da Universidade Estadual da Paraíba.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

O jogo foi intitulado como trilhando o saber químico e foi jogado em duplas, objetivando aproximar de forma divertida o conhecimento teórico com o cotidiano dos alunos da Escola. A Figura 1, mostra a forma como o jogo foi conduzido.

Figura 1- Normas aplicadas para a realização do jogo lúdico



Fonte: (Dados da pesquisa, 2014)

Figura 2- Aplicação do jogo trilhando o saber Químico.



Fonte: (Dados da pesquisa, 2014)

O jogo teve como propósito mostrar o quanto a Química está presente no dia-a-dia dos discentes. Conforme ilustrado na Figura1, foram determinadas normas para realização do jogo, o aluno só poderia avançar as casas, quando a dupla respondesse corretamente as perguntas das cartas. Ao término do jogo haveria uma dupla campeã. No final da aplicação do



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

jogo foi entregue a cada participante um questionário contendo cinco questões discursivas relacionadas ao tema proposto.

A Figura 2, apresenta o momento no qual o questionário foi aplicado na Escola. As perguntas do questionário estruturado eram variadas, porém todas contextualizadas, variando de muito fácil a difícil. Em primeiro momento as questões abordadas no jogo "trilhando o saber químico, foram de difícil compreensão e/ou interpretação. As respostas dos alunos, são apresentadas a seguir:

“O jogo ajudou bastante na compreensão dos conceitos Químicos de uma forma bem divertida, gostaria muito que o professor de Química da Escola onde estudo trabalhasse com esse tipo de jogo nas suas aulas”. De acordo com o depoimento exposto acima, foi possível perceber a importância dos jogos para a construção do conhecimento Químico”.

Em seguida, foi questionado aos discentes, como eles avaliavam o jogo trilhando o saber químico, utilizado na sala de aula como recurso de aprendizado de Química? De acordo com o depoimento do aluno B “Eu avalio como um método de ensino louvável no processo de aprendizagem pois é uma oportunidade para nós aprender de uma forma bem divertida e se interessar mais em aprender o conhecimento de Química”. Como mostra o depoimento do aluno B é possível perceber a importância dos jogos químicos como processo de motivação na aprendizagem do aluno. Foi também perguntado a contribuição do jogo para o aprimoramento de conhecimentos sobre as questões do cotidiano, foi possível perceber que 100% dos alunos afirmaram que o desenvolvimento do jogo contribuiu para o aprimoramento dos seus conhecimentos.

Conclusão

Portanto, o presente estudo visou contribuir neste debate, objetivando ir além da discussão teórica, pois comprovou a importância das atividades lúdicas no ensino aprendizagem da Química. Tornando o aprendizado significativo para os participantes. Além de ter um foco na conscientização ambiental através do próprio material (papelão) com que foi confeccionado o jogo, material este que muitas vezes descartamos sem ao menos nos darmos conta de quanto



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

tempo iria se passar para que ocorra sua decomposição no meio ambiente. Onde poderia ser reutilizado para atividades como esta da pesquisa, tornando aulas e meio ambientes espaços mais agradáveis para convivermos.

O Lúdico enquanto função educativa propicia a aprendizagem do educando, seu saber, sua compreensão de mundo e seu conhecimento. O uso dos jogos e atividades lúdicas em sala de aula é de extrema importância para o processo de ensino –aprendizagem. Dessa forma, o desenvolvimento desses jogos, corretamente criados e devidamente escolhidos com seus objetivos definidos irá proporcionar aos alunos diversas interações, promovendo construções e aperfeiçoamentos de conceitos, habilidades e a valorização do conhecimento, resgatando as lacunas que o processo de ensino e aprendizagem atual deixa em aberto, facilitando o pensamento e construção.

Referências

BARBIER, R. A pesquisa-ação. Liber Livro. Brasília, 2002.

FIALHO, Neusa Nogueira. Jogos no Ensino de Química e Biologia. IBPEX. Curitiba, 2007.

REDIN, Euclides. O espaço e o tempo da criança: se der tempo à gente brinca. Mediação. Porto Alegre, 2000.

SANTOS, W.L.P.dos; SCHNETZLER, R.P. Educação em química: compromisso com a cidadania. 3 ed .Ijuí:Unijuí, 2003.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. A Formação social da mente. Martins Fontes. São Paulo, 1989.