

ENTENDIMENTO DO ASSUNTO SUBSTÂNCIAS E MISTURAS COM AUXÍLIO DE UM JOGO LÚDICO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS – EJA DE FLORESTA - PE

Cibele Kemísia Sobral Souza(1); Karoline Santos Venancio (1); Elionara Caroline Freire Cândido Barbosa(2); Mirian Jandaira da Silva Coelho de Goes (3); Cintia Lopes Soares Gomes de Sá (4)

¹IF SERTÃO-PE, campus Floresta; cib.k100@hotmail.com

¹IF SERTÃO-PE, campus Floresta; karol_venancio10@hotmail.com

²IF SERTÃO-PE, campus Floresta; elionara.freire@gmail.com

³IF SERTÃO-PE, campus Floresta; jandaira.coelho@gmail.com

⁴IF SERTÃO-PE, campus Floresta; cintialgs74@yahoo.com.br

RESUMO:

A química é uma ciência que estuda diversas coisas relacionadas a matéria, podendo encontrar em praticamente tudo que está a nossa volta e casa. Com essa linha de pensamento, este trabalho teve como intuito de consolidar o assunto Substância e Misturas na turma de EJA – Modulo “B” da escola de referência de Floresta-PE, uma vez que existia uma dificuldade entre os educandos. Ao perceber essa dificuldade, foi pensado uma forma de firmar o conteúdo de maneira “light”, descontraída e que ao mesmo tempo tivesse como foco a absorção do conhecimento. O lúdico “que substância sou?” consistia no conhecimento que cada aluno teria que ter com as substâncias dadas na hora da brincadeira, onde a substância era colocada na testa em uma ficha sem o aluno saber e só quem poderia ver era o adversário, uma vez que o jogo era em dupla. Ganhava a brincadeira o aluno que acertasse a sua substância primeiro. Contudo, pode-se perceber uma melhora por parte da maioria dos alunos, onde após a aplicação do questionário houve uma mudança nas respostas. É de suma importância a busca de novas aplicabilidades ao ensino, atrelando a facilidade e praticidade. Esse olhar diferenciado voltado para a educação de jovens e adultos é onde todo professor deve levar consigo, pois ideias como essas e tantas outras só estarão agregando ainda mais a sua aula e instigando esse aluno para aprender mais e mais, despertando seu interesse não só por química, mas pelas demais disciplinas, para o conhecimento e mundo.

Palavras-chaves: Educação de Jovens e Adultos; Aprendizado; Ensino de Química

INTRODUÇÃO

Dentre todas as dificuldades pelas quais passa a educação no Brasil, destaca-se, atualmente, um grande desinteresse por parte de muitos alunos, despreço este pelas atividades que a escola tem a oferecer. Comparecem as aulas por obrigação, sem, contudo, participar das atividades básicas. Ficam apáticos diante de qualquer iniciativa dos professores, que se confessam frustrados por não conseguirem atingir totalmente seus objetivos. Todavia, é de fundamental importância a utilização de novas técnicas educacionais para colaborar com o aprimoramento do ensino no país. Afinal, o processo de ensino e aprendizagem deve estar sempre atualizado, e ter ferramentas necessárias e eficazes que contribuam com o devido fim. Quando direcionamos para a Educação de Jovens e adultos, parece ser uma coisa tão contemporânea, de maneira excelente e prática de trabalhar, com ideias e facilidade para um ensino de qualidade, mas na verdade nunca foi tão difícil de formar com a proposta voltada para esse eixo. Apesar de já existir um grande trabalho na educação ao decorrer dos anos, quando pensamos em propostas de aprofundamento sobre a parte social ou até mesmo à capacidade cognitiva dos sujeitos envolvidos e como eles construíram com o seu conhecimento, não encontramos tais declarações.

O lúdico é uma dessas ferramentas que está sendo trabalhado no ensino de química, contribuindo para o aprendizado do alunado possibilitando ao educador o preparo de aulas dinâmicas, fazendo com que o aluno interaja mais em sala de aula, crescendo a vontade de aprender. É preciso ressaltar que o termo lúdico etimologicamente é derivado do Latim “ludus” que significa jogo, divertir-se e que se refere à função de brincar de forma livre e individual, de jogar utilizando regras referindo-se a uma conduta social, da recreação, sendo ainda maior a sua abrangência.

Como vemos Gilda Rizzo (2001) diz o seguinte sobre o lúdico: “... 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.” (p.40).

Convém ressaltar que o educador deve ter cuidado ao desenvolver uma atividade trabalhando o lúdico, por ser uma tarefa dinâmica, o professor fica na condição de estimulador, condutor e avaliador da feitura da atividade, no entanto o educador é o elo entre o lúdico e os alunos. O jogo, possui duas funções: a lúdica e a educativa (Kishimoto, 1996). Deve-se lembrar que é bom desenvolver as duas partes por igual, tanto a divertida do jogo quanto a parte educacional, para que uma não venha sobressair mais do que a outra e não tenha os resultados esperados. Mais especificamente, o objetivo desse projeto é compreender o assunto,

propiciando os alunos a entender e diferenciar o que são Substância e Misturas, aprimorando o conhecimento dos estudantes sobre o tema, através de um novo método no estudo das substâncias no ensino médio.

METODOLOGIA

O presente foi vivenciado na escola EREM Capitão Nestor Valgueiro de Carvalho em uma turma de EJA módulo “B”. De início foi aplicado um pré questionário para avaliar o nível de conhecimento dos alunos com o determinado tema, em seguida foi iniciada uma aula com todos, explicando o que era uma substância e suas características para depois entrar na parte de misturas. Em um segundo momento houve a revisão do conteúdo, mostrando exemplos e associando ao dia-a-dia para melhor compreensão do conteúdo.

No terceiro momento, teve como peça chave da aula, a apresentação da brincadeira como forma de fixar ainda mais e também por assim dizer como uma ferramenta de revisão. A brincadeira tinha como nome “Que substância sou?”, onde se tratava de dicas, uma vez que para brincar teria que ficar em dupla, onde cada aluno recebia uma ficha com uma substância escrita e colava na testa, porém o aluno não poderia ver de qual substância se tratava, apenas o adversário e os demais da turma viam qual substância era. Da mesma forma funcionava com o aluno oposto. Cada aluno teria que dar dicas para o adversário sobre a substância colada na testa do competidor, ganhando assim o aluno que primeiro acertasse a substância pregada em sua própria testa.

Para finalizar a aula, foi aplicado novamente o mesmo questionário (pós), para avaliar mais uma vez o quanto os alunos puderam aprender sobre o assunto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No início da aula foram entregues à 15 alunos o pré questionário para que eles pudessem responder e testar até onde eles tinham conhecimento do assunto. Em seguida foi dada uma aula sobre o tema “Substância e Misturas” explicando a diferença de cada um, suas características e propriedades. Na semana seguinte foi feita uma revisão do conteúdo para melhor associação do assunto. Logo após na terceira semana foi apresentado o lúdico “Que substância sou?” aos alunos, onde os mesmos se dividiram em duplas, para que cada um viesse a fazer a ligação das dicas recebidas do adversário com o conteúdo apresentado. Para

finalizar, foi aplicado novamente o mesmo questionário (pós), para que por fim houvesse resultados significativos na análise dos dados.

A análise das respostas à questão 1º que tinha como pergunta: ” O que é uma substância?” mostrou que segundo os dados, houve uma grande mudança quanto ao número de acertos e erros, onde no pré os acertos foram de 0%(0 alunos) e no pós de 73,3% (11 alunos) como também uma queda no número de questões deixadas em branco, tanto do questionário pré 46,6% (7 alunos) para o pós 6,6% (1 aluno), a evolução dos alunos é bem visível.

Na questão 2º que tinha como pergunta: “O que é uma mistura?” pode-se notar uma grande mudança, pois no pré questionário os alunos se jugavam não saber responder, deixando em branco a questão, cerca de 33,3% (5 alunos) da sala, os que tentaram responder erraram 53,3% (8 alunos) e uma pequena parcela acabou acertando 13,3% (2 alunos), porém quando vemos o pós questionário o número de acertos aumenta para 80% (12 alunos) e a apuração de respostas erradas cai para 13,3% (2 alunos) , reduzindo a quantidade de alunos que deixaram em branco para 6,6% (1 aluno).

Quanto a questão 3º que tinha como indagação: “Assinale como VERDADEIRO ou FALSO. *As misturas podem ser classificadas como homogêneas*”, 93,3% (14 alunos) conseguiram acertar no pós, enquanto no pré 6,6% (1 aluno), já a questão deixada em branco no pré é de 93,3% (14 alunos) e no pós cai para 6,6% (1 aluno), enquanto os erros do pré e do pós permanecem em 0%.

Na questão 4º que tinha como pergunta: “Assinale apenas a mistura que NÃO é uma MISTURA HOMOGENEA”, vemos uma maior abrangência de alunos que deixaram de errar a questão, visto que no pré os erros são de 46,6% (7 alunos) e cai pra 0% (0 alunos) no pós. Os acertos no pré são de 46,6% (7 alunos) e tem uma melhora para o dobro deste número 93,3% (14 alunos), porém as deixadas em branco permanece o mesmo do pré e pós 6,6% (1 aluno).

Na questão 5º que tinha como interrogação: “Assinale apenas a mistura que NÃO é uma MISTURA HETEROGENEA”, também podemos ver que o número de acertos aumentou, passou de 46,6% (7 alunos) para 93,3% (14 alunos), na qual já havia uma quantidade considerável, porém foi possível alcançar a parcela dos alunos que erraram, onde no pré era de 53,3% (8 alunos) e cai pra 0% . Para os acertos, apesar de existir uma questão deixada em branco no pós 6,6% (1 aluno), mas os resultados foram satisfatórios, mostrando que boa parte dos alunos conseguiram sim compreender e aprender o assunto.

CONCLUSÕES

De acordo com a aula ministrada e a brincadeira “Que substância sou?” desenvolvido na turma do EJA – Módulo “B” da escola EREM Capitão Nestor Valgueiro de Carvalho de Floresta, pode-se concluir e ver a notória diferença de como estavam os educando no início da aula para o final, que através de uma aula diferenciada e o auxílio do jogo, os alunos se desenvolveram bem mais, mostrando assim o interesse no conteúdo. Vemos que foi de grande importância a inclusão do jogo em sala, pois o mesmo fez com que o aluno interagisse, saindo da sua zona de conforto, alcançando tanto o aluno mais inquieto até mesmo o tímido.

REFERÊNCIAS

- KISHIMOTO, T. M. (Org.); **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes: A construção do raciocínio na Escola Natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001