

ATIVIDADE LÚDICA COMO FERRAMENTA PROPULSORA DE APRENDIZAGEM: TRABALHANDO A LEI DE LAVOISIER NO ENSINO FUNDAMENTAL

EVANE BARBOSA DE OLIVEIRA ¹

RESUMO

Este trabalho discorre sobre atividades de intervenções didáticas realizadas durante o estágio supervisionado obrigatório do curso de Licenciatura em Ciências Naturais da Universidade Federal do Maranhão, implementado em aulas de ciências de uma escola de Ensino Fundamental da rede pública municipal da cidade de Codó/Maranhão. O objetivo dessas atividades foi demonstrar a relevância do estudo de Lei Lavoisier por meio da abordagem lúdica visando a construção e promoção de linguagem e de alfabetização científica. Dessa forma, as metodologias didáticos-pedagógicas das atividades se construíram em uma sequência didática lúdica, utilizando jogos como recurso instrumental, tendo como pressuposto que os jogos lúdicos estão cada vez mais ganhando espaço devido suas possibilidades de desenvolvimento de competências e habilidades, além de serem caminho em potencial para possibilitar o aprendizado. De acordo com Teixeira (2010, p. 44), "brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento ... e é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa". Nesse sentido, percebe-se o quanto os jogos e brincadeiras contribuem de forma significativa aos alunos, pois ao mesmo tempo que se divertem, também produzem conhecimento. Nessa perspectiva, a atividade implementada diz respeito às questões voltadas para a química, especificamente a "Lei de Lavoisier ou Lei da Conservação das Massas"¹, visto que, de acordo com o professor da escola afirmou que o conteúdo trabalhado não estava sendo bem assimilado pelos alunos do 9º ano, devido à ausência de atividades que pudessem auxiliá-los na compreensão do assunto. Portanto, as intervenções didáticas ocorreram da seguinte maneira: 1º passo: Discussão e explanação do assunto de forma panorâmica intencionado a resgatar o conteúdo já ministrado pelo professor e diagnosticar os níveis de conhecimento dos alunos sobre o tema trabalhado, além de instigá-los a opinar a respeito do assunto. Nessa fase foram trabalhados o conceito e a relevância da Lei de Lavoisier no mundo da química. 2º passo: Foi trabalhado o assunto Balanceamento de Equações Químicas². Nessa fase os alunos entenderam como ocorrem processos de formação de produtos e qual sua importância. 3º passo: Aplicação de atividade lúdica, na forma de um jogo relacionado ao tema trabalhado. Nessa fase buscou-se exercitar os conhecimentos trabalhados durante as explicações realizadas em sala de aula,

onde os alunos teriam que balancear algumas equações químicas (com diferentes níveis de complexidade) na forma de dinâmica de jogo. Para isso a turma foi dividida em 4 grupos heterogêneos de modo que todos os integrantes participassem da atividade proposta. Os elementos para o jogo foram feitos de material reutilizável (isopor de caixa de geladeira), onde foram feitas as fórmulas e as setas a serem utilizadas na montagem das representações dos processos (equações químicas). Cada equipe podia escolher uma equação para balancear, sendo que cada uma delas possuía pontuação diferente para quem conseguisse resolvê-las. Os alunos teriam que analisar as equações e fazer o balanceamento delas, dentro de um tempo determinado. O grupo que conseguisse resolvê-las mais rapidamente vencia o jogo. Foi notório a empolgação dos alunos durante a ocorrência da atividade, devido à implementação de estratégias pedagógicas inovadoras realizadas em sala de aula, visto que a maioria dos professores não costumam explorar outras possibilidades de promoção do ensino diferenciados, como por exemplo, através dos jogos lúdicos. Ressalta-se que as dúvidas entre os alunos eram muito frequentes, principalmente quando se discutiu estequiometria, percebendo-se que os alunos não tinham entendimentos elucidados em relação ao processo de conservação de massas no processo reacional. Dessa forma, o nível das respostas dos alunos se baseava apenas em memorização mecanizada não sabendo argumentar sobre o que tinham aprendido. Logo, o jogo lúdico denominado Jogo da lei de Lavoisier, proporcionou aos discentes as associações entre elementos presentes e da matemática do processo, e ativamente completavam as informações que levaram a entender sobre a conservação das massas demonstrando principalmente o raciocínio que os levou a responder no jogo proposto. Shudo (2002), explica que o lúdico direcionado a atividades educativas, proporciona o desenvolvimento de habilidades contribuindo no processo de aprendizagem. No entanto, em algumas escolas, ele é visto "como momentos destituído de significado" (p.474). Assim, os jogos podem ser usados como ferramentas pedagógicas para ensinar conteúdos na educação, no entanto o professor terá que se planejar para alcançar objetivos. Pretende-se que esse trabalho auxilie outros professores do ensino fundamental, bem como dos outros níveis escolares a se atentarem para a importância das atividades lúdicas, pois as mesmas auxiliam no processo de ensino/ aprendizagem, além de contribuir para promoção de uma aprendizagem significativa para o aluno. Palavras chaves: Atividades Lúdicas. Lei de Lavoisier. Ensino de Ciências. REFERÊNCIAS SHUDO, Regina. Sala de aula e avaliação: caminhos e desafios.

Palavras-chave: .