

O JOGO DIDÁTICO COMO FERRAMENTA DE APOIO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DE FUNÇÕES ORGÂNICAS.

Elaine Karen Pereira da Silva (1); Déborah Evellyn Ferreira Souza Santos (2); Genir Lopes de Almeida (3); Ana Júlia Rêgo Vieira da Luz (4)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão- IFMA Campus Caxias

E-mail: campus.caxias@ifma.edu.br

Resumo

Atualmente se verifica que, no Ensino Médio, as aulas de Química são vista pelos alunos como uma espécie de “bicho de sete cabeças”, fato este, por ser uma disciplina muito complexa. Dessa forma, faz-se necessário, para melhor aceitação da disciplina e maior entendimento do seu conteúdo, a utilização, em sala de aula, de metodologias que despertem o interesse do aluno e, conseqüentemente, melhorem o seu relacionamento com o docente, deixando as aulas mais atrativas e prazerosas. Uma das possíveis metodologias que poderiam ser adotadas são os jogos lúdicos, que, entrelaçando ensino, descontração, motivação e atenção, concorrem para o desenvolvimento das capacidades cognitivas dos alunos e para a melhoria do convívio entre estes e o professor da disciplina, o que implica melhores resultados no processo de ensino-aprendizado. Este trabalho tem em vista a importância da utilização de jogos lúdico em sala de aula em relação ao processo ensino aprendizagem, bem como mostrar que instrumentos simples possuem um potencial imenso se bem apresentado e aplicado, possibilitando a sociabilidade e integração. Nesta proposta procuramos o aspecto lúdico com a aplicação de um jogo de “Montando as funções orgânicas”, já trabalhadas em uma sala do 3º ano do Ensino Médio do Município de Caxias-MA, desenvolvido por alunos do PIBID. É importante que o professor se mantenha atualizado quanto às ferramentas de ensino disponíveis no mercado, mas, com esse jogo, simples e de baixo custo, podemos observar que o que faz a diferença na dinamização metodológica no ensino não é a tecnologia, e sim a criatividade, o uso do lúdico em sala, desperta o interesse dos alunos. Disciplina como Química, por exemplo, que tendem a ser mais cansativas para os alunos por ter muitos elementos, fórmulas e conceitos, o uso de jogos muda essa perspectiva do aluno.

Palavras- chave: Ensino-aprendizagem, Metodologias e Jogos lúdicos.

1. Introdução

Sabemos que uma aula dinâmica e que atraia a atenção dos alunos é imprescindível, principalmente na atualidade, com a tecnologia e os jogos chamando mais atenção que a escola. Apesar das ferramentas inovadoras utilizadas em sala de aula, uma metodologia dinâmica e mais elaborada é necessária, exigindo assim, mais do professor, porém ele será recompensado com a atenção e desenvolvimento da sala.

Em meio a tanta tecnologia de fácil acesso a maioria da população, os professores perceber que o quadro e pincel já não mais o suficiente para o ensino e aprendizagem dos alunos, muitas escolas já disponibilizam data Show para que o professor dinamize a aula, mas, o uso excessivo dessa ferramenta tira a atratividade do recurso e acaba transformando o professor em um professor multimídia. É preciso, então, ampliar os horizontes metodológicos do ensino, e resgatar o interesse desse aluno.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência (SILVEIRA, 1998, p.02).

Este trabalho tem em vista a importância da utilização de jogos e do lúdico em sala de aula no processo ensino aprendizagem, bem como mostrar que instrumentos simples possuem um potencial imenso se bem apresentado e aplicado, possibilitando a sociabilidade e integração.

Nesta proposta procuramos o aspecto lúdico com a aplicação de um jogo de “Montando as funções orgânicas”, já trabalhadas em uma sala do 3º ano do Ensino Médio de uma escola Militar do Município de Caxias-MA, desenvolvido por alunos do PIBID.

2. Metodologia

É importante que os jogos sejam utilizados como ferramenta pedagógica de apoio, e que seja constituído com base em reforço de conteúdos já apresentados anteriormente em sala de aula, logo o jogo deve ser aplicado como atividade de fixação. Além de servir como reforço, o método serve também como ferramenta para estimular a competitividade, cooperação e raciocínio rápido, isto é visto com transparência durante a aplicação do jogo didático.

Montibeller (2003) diz que a criança vive no brinquedo experiências como a interação, a troca, o conflito e o surgimento de ideias. Deste modo estamos levando o espírito lúdico para as salas de aula através de jogos didáticos, que estão por sua vez envolvendo conteúdos pragmáticos para a formação acadêmica dos alunos.

O jogo apresentado consistiu em: 30 peças redondas de tamanhos diferentes para cada elemento diferente (Hidrogênio, Carbono, Nitrogênio, Oxigênio), 40 peças que simbolizavam ligações sigmas e pi e 10 peças contendo as funções orgânicas, todas as peças foram feitas de papel cartão. O aplicador tinha em mãos uma lista de compostos com nomenclaturas oficiais da IUPAC, enumeradas de 1 a 20.

Regras:

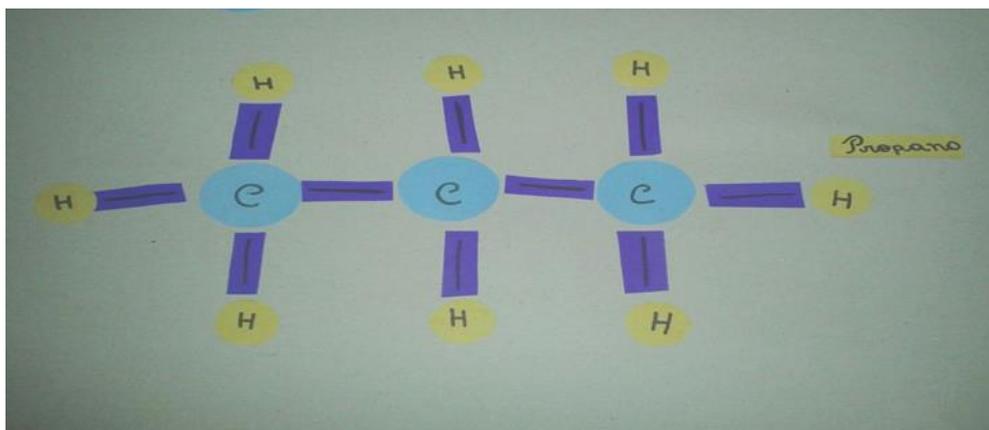
- A sala é dividida em grupos e cada grupo elege seu representante;
- Cada representante tem 1 minuto para se reunir com o grupo e qual a forma correta de montar o composto (ex: propano, etanol, metilamida) escolhido dentre os números de 01 a 20;
- Somente o líder pode ir a mesa montar o composto;
- Sem consulta a livros e/ou anotações;
- Cada acerto soma um ponto.



3. Resultados e Discussão

Foi realizada uma revisão rápida com a sala, as alunas do PIBID dividiram a sala em três grupos, cada grupo com seu representante, foi apresentado as regras as equipes e feito uma demonstração de montagem, como mostra a Figura 1.

Figura 1. Modelo de montagem.



Fonte: autoria própria

Após a demonstração os alunos iniciaram a rodada de sorteio de números correspondentes aos compostos da lista do aplicador. Feito o sorteio do composto o líder tinha 1 minuto para se reunir com o seu grupo e chegarem a um consenso da maneira como era a fórmula estrutural do composto, passado este tempo o líder se direcionava a mesa para realizar a montagem final, como mostra a Figura 2.

Figura 2. montagem do composto sorteado pelo líder.



Fonte: autoria própria



O resultado da aplicação se mostrou relevante, visto que o próprio professor da disciplina se mostrou impressionado com a participação de todos, os alunos se mostraram dispostos a montar os compostos e se cobraram bastante para manter os pontos, o trabalho em equipe uniu ainda mais os grupo, e demonstrou um resultado bem homogêneo com relação aos pontos, visto que, a diferença de pontos entre a equipe campeã e o segundo lugar foi de apenas um ponto.

4. Conclusão

É importante que o professor se mantenha atualizado quanto às ferramentas de ensino disponíveis no mercado, mas, com esse jogo, simples e de baixo custo, podemos observar que o faz a diferença na dinamização metodológica no ensino não é a tecnologia, e sim a criatividade, o uso do lúdico em sala, os alunos se mantem empenhados e interessados. Disciplinas como Química por exemplo, que tendem a ser mais cansativas para os alunos por ter muitos elementos, fórmulas e conceitos, o uso de jogos muda essa perspectiva do aluno.

Obtivemos um resultado positivo quando a absorção do conteúdo pelos alunos, e quando a gratificação do professor ao vê seus alunos empenhados e resolvendo os desafios com facilidade. Não esquecendo que os jogos devem ser utilizados como ferramenta de apoio, como um reforço a aula ministrada e que o professor não deve se acomodar apenas na aplicação de jogos durante o ano letivo, deve priorizar a diversificação de suas metodologias educacionais.

5. Referências Bibliográficas

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. Educere, anais.2008

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

MONTIBELLER, Lilian. **O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita**. IN. Sergio Antônio da S. Leite (org.), Alfabetização e Letramento- Contribuições para práticas pedagógicas. Campinas, SP; Editora Kmedi,2003.