

O USO DAS TIC'S NO AUXÍLIO DO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DA QUÍMICA

GILBERTO TEIXEIRA MARTINS ¹

RESUMO

O USO DAS TIC'S NO AUXÍLIO DO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DA QUÍMICA Gilberto Teixeira Martins [1]/gtmartins_23@hotmail.com/ IFTM - Campus Uberaba Helena Maria de Almeida Mattos Martins dos Santos Ali [2]/IFTM - Campus Uberaba Eixo Temático: Processo Ensino e aprendizagem Resumo A química se encontra presente em todos os lugares, em nossas residências, escolas, cinemas, esportes e com certeza em nosso corpo, tudo tem conexão, tudo tem química. Atuando como membro do PIBID(2013-2015) e RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA(2018) em escolas da rede Estadual, pude observar e acompanhar a dificuldade que esses alunos apresentavam no processo de aprendizagem da química, bem como em atividades de lógica. A dispersão acentuada referente à disciplina acontece com frequência, podendo se tornar uma barreira de difícil transposição, pois a atenção merecida desse conteúdo fica prejudicada, causando assim desistência prematura. O processo Ensino-aprendizagem da química sem contextualização e com memorização de fórmulas soma-se a outras variáveis que tornam esse processo cada vez mais maçante e desgostoso de aprender. Esse trabalho tem como objetivo melhorar o processo de ensino-aprendizagem através dos jogos despertando o interesse e incentivando a leitura como material complementar do conhecimento adquirido. A sistematização dos jogos baseia-se em cálculos, adivinhações, caças palavras e entre outros. E os jogos possuem estreita relação com a construção da inteligência. Ressaltando que o prazer que resulta do jogo espontâneo motiva a aprendizagem. Assim, a utilização dos jogos como elemento motivador foi utilizado nesse trabalho buscando maior atenção no processo do ensino aprendizagem e instigando ao máximo os alunos envolvidos. A Química é uma ciência que está em constante desenvolvimento e podemos observar suas aplicações em diversas situações cotidianas, porém observa-se que mesmo assim alunos não conseguem absorver esse conhecimento com facilidade. Buscando melhorar a relação de nossos alunos nos anos iniciais com a disciplina da química, foi desenvolvido jogos que trabalham a interdisciplinaridade e que auxiliam no processo de ensino aprendizagem de maneira divertida e lúdica. Provando que a aprendizagem pode ser vista com um olhar diferenciado, prazeroso, de construção e formação do cidadão. A sistematização dos jogos baseia-se em cálculos, adivinhações, caças palavras, roletas, trilhas e outros. Portanto, todas as atividades foram integradas ao cotidiano, a

matemática e noções de lateralidade, composição e reposição espacial e lógica. Ao ser apresentado ao aluno de ensino superior, pode-se observar que mesmo tendo conhecimento em química ou matemática existe um déficit desses conteúdos, não obstante aos alunos do ensino médio. Essa dificuldade reduziu-se consideravelmente quando os alunos foram orientados através dos jogos, esses passaram a trabalhar com jogos que tinham por finalidade a simplificação e contribuição para a percepção do que se deseja ensinar. Os jogos de tabuleiro aguçam a percepção do aluno, pois despertam a competitividade e o conduz a pesquisar sobre o assunto que ali está sendo abordado, pois implicitamente ele está sendo trabalhado a responder a atividade competindo com outro aluno e dificilmente qualquer que seja o competidor, este jamais gostaria de perder. Outro jogo aplicado foi o bingo químico que possui como característica principal um jogo aparentemente normal, porém em suas cartelas não são apresentados números, mas sim elementos químicos. E, para ser preenchido o porta voz do jogo (ou mestre) cita uma curiosidade que contenha determinado elemento químico no qual, o aluno após identificação preenche sua cartela. Assim, os jogos não possuem uma abordagem substitutiva dos conteúdos aplicados em sala de aula, mas sim auxiliam no processo ensino aprendizagem. Trata-se de uma excelente ferramenta que é pouco utilizada. Mesmo sabendo como os jogos podem contribuir com o processo de ensino aprendizagem. Ficou muito claro a preferência dos alunos por aulas mais dinâmicas, com a utilização de jogos relacionados aos conteúdos de química. Os alunos participaram de forma significativa, interagiram entre si e se mostraram interessados em aprender muito mais sobre esta disciplina tão magnífica. Os resultados ainda que pouco esperados deu uma grande possibilidade de exploração dos jogos, fazendo que cada vez mais utilizar metodologias pedagógicas para o ensino de química de modo que o trabalho do professor não fique desgastante e nem dos alunos. Nesses jogos pode se dizer que a dinâmica entre aluno e professor dentro de sala de aula colocasse em um patamar onde o aprendizado deixa de ser uma coisa monótona e diária, trazendo o aluno para a vivência escolar e o mais importante "Priorizando o conhecimento através de mudanças na educação deixando de lado o comodismo do celular, o desapego a tecnologia quando necessária e ao buscar um caminho que antes era feito dia a dia de forma lúdica e amigável, onde brincando e que se aprende e se aprende brincando". Um mundo sem a ciência Química seria um mundo sem materiais sintéticos, e isso significa sem telefones, sem computadores e sem cinema. ... Dificulta, também, entender o papel fundamental da Química entre as Ciências Naturais, sua importância econômica e sua onipresença no cotidiano. Agradeço ao ilustre professor Wellington José Custódio dos Santos pelo esforço e dedicação na formação deste projeto onde foi depositado horas e horas ensino e inspiração para que fosse realizado. Palavras-chave: Jogos, Ludicidade, Interdisciplinaridade, Aprendizado Referências ALMEIDA, F. A. S. de. A dinâmica lúdica do jogo para aprender química in 29ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química, São Paulo, 2006. KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil.

São Paulo: Pioneira, 1996. PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1976. USBERCO; J.; SALVADOR; E. Química 1 - química geral. 11. ed. - São Paulo: Saraiva, 2005.

Palavras-chave: .

¹, ;