

VIVENCIANDO EXPERIÊNCIAS LÚDICAS ATRAVÉS DE JOGOS PELO PIBID DE QUÍMICA DA UFOPA

¹ Heldervan da Silva Oliveira, ¹ Cláudio Ramon Sena Vasconcelos, ² Fábio Rogério Rodrigues dos Santos

¹ Universidade Federal do Oeste do Pará. heldervanoliveira@hotmail.com

¹ Universidade Federal do Oeste do Pará. claudiovasconcelosqmc12@gmail.com

² Universidade Federal do Oeste do Pará. fabio_rodrigues@outlook.com.br

INTRODUÇÃO

Durante encontros de formação promovidos pelo PIBID de Química em 2013 da Universidade Federal do Oeste do Pará, e de apresentações sobre os jogos lúdicos na escola pública onde foram desenvolvidas as atividades, relatamos uma experiência significativa, momento este de reflexão e interação dos conhecimentos de modo que esse diálogo entre os acadêmicos e discentes do educandário pudesse levar ao entendimento da química, de como essa ciência se compreende e como aplica - lá no ensino. A metodologia desenvolvida nos encontros foi o estudo dos artigos relacionados à ludicidade (BENEDETTI et al. 2009; DE SOUZA et al. 2012; VOLANTE ZANON et al. 2008; GODOI et al. 2008; SOARES et al. 2003; SOARES et al. 2010) e de como trabalha-las em concordância aos conteúdos de ensino básico, especificamente as etapas finais do ensino médio, analisando os pontos fortes e fracos, suas metodologias e objetivos.

Segundo Kishimoto (1996) O jogo, visto como lúdico, há dois papéis importantes, a ludicidade e a dimensão educativa. Para tanto, ambas precisam ter um harmonioso equilíbrio, não havendo uma sobreposição nem lúdica, apenas um jogo, ou somente educativa, apenas como um material didático. O trabalho, pretendeu identificar as possíveis fragilidades didáticas, e a partir delas, propor possibilidades de trabalhos pedagógicos para os professores em sua sala de aula. “A teoria das múltiplas inteligências indica que cada estudante aprende de uma forma distinta e cabe a cada professor descobrir alternativas de ensino e aprendizagem que contribuam para o desenvolvimento das competências dos alunos. Esse fator, associado à dificuldade de se ministrar alguns conteúdos de Química, indica a necessidade de se propor atividades alternativas que possam contribuir para o processo de ensino e aprendizagem (MORATORI, p. 15, 2003) ”.

METODOLOGIA

A partir das informações obtidas das bibliografias analisadas, os bolsistas foram divididos em duplas para expor seus pontos de vistas através de seminários, que por sua vez foi crucial para o desenvolvimento de nossas habilidades e competências como futuros educadores, sabendo da existência dos desafios diversificados da profissão de professor. Mediante a socialização, do estudo literário, sobre ludicidade e ensino-aprendizagem em Ciência de Química, os jogos foram avaliados, na concepção particular de cada dupla de bolsistas, para selecionar aqueles que possibilitassem motivação, integração e sociabilidade entre os discentes. Na escola onde foi realizado as atividades, 3 acadêmicos do Curso de Licenciatura em Biologia e Química, desenvolveram o projeto de Iniciação à docência, durante um período de 4 meses.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Notoriamente essa vivência que tivemos foram elos de modelagem de nossa formação e que contribuiu para aprimorarmos os jogos, bem como a questão da criatividade, para o ensino da química, o que foi constatado pelas interações dos alunos da escola onde desenvolvemos nossas atividades. Constatamos que os jogos tornam-se cada vez mais uma alternativa eficaz na prática do ensino-aprendizagem, digo principalmente no ensino de química em virtude das dificuldades que os alunos das séries básicas encontram quando se deparam com conteúdo ditos complexos associados a esta ciência e da forma mecanicista que ela é ensinada, visto que muitos alunos ainda enxergam a disciplina como indescritível e insociável ao cotidiano. Discutimos também que a metodologia de ensino geralmente adotadas não possibilita ao aluno a compreensão do conhecimento dos processos químicos na construção das relações acerca dos fenômenos naturais e suas aplicações tecnológicas, ambientais, sociais e econômica, como se refere nos PCN's (2002). Nas perspectivas, de que potencialmente os jogos didáticos, não sejam uma solução definitiva para esta desmitificação do censo dos alunos à ciência de Química, porém é uma ferramenta de instrumentalização, capaz de direcionar o educando a interpretar o ambiente que o cerca através destas ferramentas dinâmicas.

Durante todo período em que estivemos na escola e de reuniões entre nós bolsistas com a professora orientadora do educandário e com o orientador do PIBID constatamos que o desenvolvimento e elaboração dos jogos devem ser bem organizados como também as estratégias de ensino-aprendizagem, pois os conceitos, significados e simbologias precisam ter sentidos cognitivos. Portanto, o jogo mostrou-se um recurso eficaz nas escolas públicas, nas quais pode-se aplicar, cujo, as interações entre os alunos e o conteúdo possibilita uma construção de novos conhecimentos, desta vez, aplicável, compreensível, e conseqüentemente uma construção de novos conhecimentos não-arbitrários segundo Moreira (2011). Isso gerou um grande desafio aos acadêmicos de química, levar o conhecimento de forma que possibilite facilitar, aprimorar a compreensão dos alunos, propondo uma pedagogia inovadora, dinâmica e assim os alunos possam absorver e também aplicar e reconhecer os fenômenos em seu cotidiano, elevando seu interesse e efetivando os estudos da química.

CONCLUSÃO

Nos encontros ocorridos e nas discussões que fizemos acerca dos dados presentes nos artigos, constatamos que a aplicação dos jogos de tabuleiro, computacionais e de cartas tornaram-se alternativas eficientes no processo de ensino-aprendizagem, pois favoreceu a dinâmica em sala de aula, a interação e o trabalho em equipe, o que estimulou a participação dos alunos melhorando a percepção, trabalhando suas habilidades e desenvolvendo os conhecimentos já adquiridos. No ambiente escolar os jogos contribuíram para a absorção dos conteúdos de química, submetendo-se a espontaneidade dos alunos, dinamismo, interesse pelo material pedagógico que conseqüentemente facilitaram a compreensão de fenômenos, conceitos e teorias ainda não compreendidas antes da aplicação dos jogos.

Palavras-chaves: química; jogos lúdicos; ensino-aprendizagem;

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1996.

MORATORI, Patrick Barbosa. Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem? UFRJ. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em <http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf>. Acesso em 07/10/2013.

MOREIRA, M.A. (2010). *Mapas conceituais e aprendizagem significativa*. São Paulo: Cantauru Editora.

_____. Ministério da Educação (MEC), Secretaria de Educação Média e Tecnológica (Semtec). **PCN Ensino Médio**: orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais – Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. Brasília: MEC/Semtec, 2002.

Benedetti Filho, E., Fiorucci, A. R., BENEDETTI, L. D. S., & Craveiro, J. A. (2009). Palavras cruzadas como recurso didático no ensino de teoria atômica. *Revista Química Nova na Escola*, 31(2).

DE SOUZA, Hiale Yane Silva; DA SILVA, Celyna Káritas Oliveira. Dados Orgânicos: Um Jogo Didático no Ensino de Química. **HOLOS**, v. 3, p. 107-121, 2012.

VOLANTE ZANON, Dulcimeire Aparecida; DA SILVA GUERREIRO, Manoel Augusto; DE OLIVEIRA, Robson Caldas. Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. **Ciências & Cognição**, v. 13, n. 1, p. 72-81, 2008.

GODOI, TA de F.; OLIVEIRA, Hueder Paulo Moisés de; CODOGNOTO, Lúcia. Tabela periódica—um super trunfo para alunos do ensino fundamental e médio. **Química Nova na Escola**, v. 32, n. 1, p. 22-25, 2010

SOARES, M.H.F.B. e CAVALHEIRO, E.T.G. O ludo como um jogo para discutir conceitos em termoquímica. *Química Nova na Escola*, n. 23, p. 27-31, 2006. MIRANDA, S. (2001). OKUMURA, F. e CAVALHEIRO, T.G. Proposta de um jogo didático para ensino do conceito de equilíbrio químico *Química Nova na Escola*, n. 18, p. 13-17, 2003.

SOARES, Livia Maria Araújo; VAZ, W. F. O Jogo Vivendo com a Química como uma Alternativa para o Ensino de Métodos de Separação no Ensino Médio. **Encontro Nacional de Ensino de Química**, 2010.