

A INTERDISCIPLINARIDADE E O LÚDICO COMO AUXÍLIO NO ENSINO DE QUÍMICA – ECOQUÍMICA QUIZ

VAZ, Jeniffer Merenock¹

PINTO, Michel da Cruz²

BOTEGA, Ana Paula³

Resumo: A função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. A ludicidade entra na rotina escolar com a função de integrar e facilitar a aprendizagem, desenvolvendo processos sociais de comunicação, construção de conhecimento e explorando a criatividade. Apoiados nesses pressupostos o jogo foi criado para conectar os estudantes ao meio ambiente que os cerca e conhecer melhor problemas e soluções que podem mudar a realidade do planeta. O jogo “EcoQuímica Quiz” foi desenvolvido através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha – Câmpus Alegrete/RS. Sua aplicação foi feita com alunos de primeiro ano do ensino médio do Colégio Estadual Emílio Zuñeda, onde foi observada sua importância e eficácia. Para inserir na sala de aula discussões que cada vez mais ganham espaço e importância para a vida do planeta, permitindo a aproximação dos alunos de temas que muitas vezes parecem distantes e incompreensíveis, o jogo se fez profícuo e eficiente. Trazendo para sua rotina, de forma leve e divertida, uma visão diferente do que acontece com a Terra e quais as causas e possíveis soluções.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade; Química; aprendizado.

Introdução

Jogar é uma atividade natural do ser humano. Através do jogo e da recreação, o mesmo reproduz e recria o mundo a sua volta. Historicamente, através do Homo Ludens, sabemos que o ato de jogar ocorre desde o início dos tempos. O indivíduo constantemente está sendo influenciado pelo meio no qual ele vive e na relação de causas e efeitos que desenvolve. A instituição escolar e todos os seus componentes são de fundamental importância na formação do mundo ao nosso redor, o qual recriamos a cada aprendizagem, a cada nova informação adquirida. O

¹ Bolsista do PIBID Subprojeto de Química - Câmpus Alegrete do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: jm.1988@hotmail.com

² Bolsista do PIBID Subprojeto de Química - Câmpus Alegrete do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: michel-the-b@hotmail.com

³ Coordenadora do PIBID Subprojeto de Química – Câmpus Alegrete do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: ana.botega@iffarroupilha.edu.br

lúdico em sala de aula vem a somar como um importante produto para socialização, observação de comportamentos, valores e aprendizagem.

Este trabalho traz como objetivo principal inserir na sala de aula discussões que cada vez mais ganham espaço e importância para a vida do planeta, permitindo a aproximação dos alunos de temas que muitas vezes parecem distantes e incompreensíveis.

Desenvolvimento

O processo de aprendizagem sob o olhar de Carl Rogers (1983), fala que para realização de valor próprio é preciso estima e consideração positiva em si mesmo. Tais sentimentos têm a possibilidade de serem desenvolvidos em sala de aula. A forma lúdica de abordar conteúdos agrega este espaço como facilitador da aprendizagem e estimula outros processos como, por exemplo, a criatividade.

Momentos agradáveis, acrescidos de novas informações, podem ser alcançados com a ludicidade em sala de aula, trazendo leveza à rotina escolar. O profissional que trabalha com o lúdico como suporte não apenas ensina, mas aprende junto com seus alunos. As aulas lúdicas transmitem conteúdos, combinando-os, possibilitando aquele que usufruir de sua metodologia perceba que não só está brincando em aula, mas que está definitivamente armazenando diversas informações.

Durante as atividades lúdicas, o professor pode ter mais detalhadamente informações valiosas sobre cada aluno e sempre que preciso reinventar suas práticas.

A epistemologia do professor (BECKER, 2001) é quase totalmente inconsciente, é subjacente ao trabalho docente e pode manifestar-se predominantemente apriorista em alguns casos, predominantemente empirista em outros, ou ainda, como uma mistura mais ou menos equilibrada dessas duas posições, tais como sugere Baquero

[...] no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles (2000, p. 27).

Portanto, o lúdico é de extrema importância, desde que, o professor ao criar estes momentos de aprendizagem com o aluno, traga o significado necessário para a aprendizagem.

Durante o processo de experimentação da validade e relevância da metodologia criada para discutir temas que rodeiam o nosso dia a dia, tendo como tema gerador o meio ambiente, foi observado momentos muito significativos e ricamente acrescidos de vários outros fatores já citados e que auxiliam na aprendizagem e desenvolvimento dos alunos.

O jogo “EcoQuímica Quiz” foi desenvolvido através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha – Câmpus Alegrete/RS. Sua aplicação foi feita com alunos de primeiro ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Emílio Zuñeda, onde foi observada sua importância e eficácia.

O jogo é composto por um tabuleiro, cem cartas, um dado e pinos. Cada carta contém perguntas de múltipla escolha com diversos temas que envolvem o meio ambiente. Ao jogar o dado, o aluno escolhe um tema ou uma carta aleatória e ao responder corretamente avança uma casa no tabuleiro. Quem completar o tabuleiro primeiro vence.

Não somente trazendo benefícios ao ser aplicado com os alunos, o momento lúdico em questão, trouxe uma nova visão das oportunidades em que a ludicidade pode ser inserida na sala de aula como suporte, como um “plano B” para o professor, se utilizar não apenas quando sentir necessidade de uma aula diferente ou para conquistar os alunos, mas para reforçar o conteúdo e muitas vezes auxiliar aqueles que apresentam dificuldades em aprender de outras formas metodológicas.

Ter a possibilidade de desenvolver técnicas de aprendizagem seja na forma lúdica ou tradicional traz ao profissional da educação um subsídio de inestimável valor. Não é só valorizado seu trabalho, sua forma de agir em sala de aula, como também, este profissional valoriza a educação e luta para que ela ocorra de uma forma ou outra.

O PIBID promove este desenvolvimento no futuro educador e abre um leque de oportunidades para que ele conheça a si mesmo, sua forma de transmitir conhecimento, de interagir em sala. Habilita-o a se reinventar sempre que necessário, a ser criativo e frente aos desafios da rotina escolar, não esmorecer,

pois sempre há uma nova maneira de trazer a aprendizagem até seus alunos e torná-la significativa aos olhos deles.

Considerações finais

Para incluir na gama de conhecimento adquirido pelos alunos, temas que tratam do meio ambiente, seus problemas e causas, o jogo se fez profícuo e eficiente. Trazendo para a rotina da sala de aula de forma leve e divertida, uma visão diferente do que acontece com a Terra. A abordagem de conteúdos que relacionam os temas que estavam inseridos no jogo foram mais ricamente discutidos em sala, promovendo uma maior discussão entre os alunos e tornando-os mais participativos.

Se já somos capazes de entender o quanto o lúdico é importante em nossas vidas como educadores não podemos continuar resistindo, não é mesmo? Através do lúdico o professor pode provocar o aluno a pensar, a criar situações para interação, solicitar que ele acompanhe a construção do conhecimento e a identificação, investigação e solução de problemas podem se tornar mais significativo e fácil.

Já dizia Carlos Drummond de Andrade: “Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste ainda é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”.

Referências

- BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- BECKER, Fernando. **Educação e construção do conhecimento**. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- ROGERS, Carl Ransom et al. **Em busca da vida**. São Paulo: Summus, 1983.