

A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO COMO PROPULSOR DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

ALMEIDA, Cláudia Jungs¹

BOTTURA, Flávio H. C.²

WIEDTHAUER, Fernanda A.³

EICKHOFF, Lidiane D.⁴

DEOBALD, Anna M.⁵

PIRES, Fabiana L. B.⁶

Resumo: Um grupo de acadêmicos do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Farroupilha – Câmpus Panambi e bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) aplicou um jogo em uma turma de segundo ano do Ensino Médio de uma das Escolas parceiras do Programa, a fim de promover o fortalecimento da aprendizagem dos estudantes referente a funções inorgânicas. Para análise dos dados obtidos, foram feitas anotações em diário de bordo, observações sistemáticas e aplicação de um questionário no início, seguida de uma breve revisão dos conteúdos pelos acadêmicos e, ao final, utilizou-se o mesmo questionário a fim de verificar os conhecimentos produzidos pelos estudantes da Escola parceira após a intervenção. A aula trouxe dupla contribuição, tanto para os estudantes que conseguiram aprimorar o conhecimento referente aos conceitos de Química, quanto aos acadêmicos, que fortaleceram o processo de formação profissional.

Palavras-chave: Funções inorgânicas; Lúdico; Química.

Introdução

Gradativamente, o lúdico vem sendo utilizado em sala de aula com o propósito pedagógico de auxiliar no processo de produção do conhecimento dos estudantes. O jogo serve de subsídio para a revisão dos conteúdos conceituais

¹ Bolsista do PIBID Química - Câmpus Panambi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: claudiajungsalmeyda@gmail.com.

² Bolsista do PIBID Química - Câmpus Panambi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: flaviobottura@gmail.com.

³ Bolsista do PIBID Química - Câmpus Panambi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: fa-wiedthauer@bol.com.br.

⁴ Professora supervisora do PIBID Química - Câmpus Panambi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: lidieickhoffdalla@gmail.com.

⁵ Colaboradora do PIBID Química - Câmpus Panambi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: anna.deobald@iffarroupilha.edu.br.

⁶ Coordenadora de Área do PIBID Química - Câmpus Panambi do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: fabiana.pires@iffarroupilha.edu.br.

trabalhados em sala de aula (conhecimentos científicos), de forma sistemática, interativa e envolvente, fazendo com que o aluno aprenda de maneira espontânea. O lúdico visa incentivar essa aprendizagem, por meio de estímulos pedagógicos como: cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade, tornando-se significativo instrumento para promover um desenvolvimento das habilidades e potencialidades do estudante. Segundo Dornelles:

O brincar proporciona a troca de pontos de vista diferentes, ajuda a perceber como os outros o veem, auxilia a criação de interesses comuns, uma razão para que se possa interagir com o outro. Ela tem, em cada momento da vida criança, uma função, um significado diferente e especial para quem dele participa. Aos poucos, os jogos e brincadeiras vão possibilitando às crianças a experiência de buscar coerência e lógica nas suas ações governando a si e ao outro. Elas passam a pensar sobre suas ações nas brincadeiras, sobre o que falam e sentem, não só para que os outros possam compreendê-las, mas também para que continuem participando das brincadeiras. Aí está o difícil e o fácil que é o brincar e o conviver com o outro (2001, p.105).

O professor, nesse íterim, não é o detentor do saber, tornando imperante a necessidade da utilização de recursos diversificados, a fim de ampliar as possibilidades de aprendizagem do estudante.

O objetivo deste trabalho é discutir a função do lúdico nos processos de ensino e aprendizagem de conceitos químicos. Com esse propósito, os acadêmicos do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Farroupilha – Câmpus Panambi e bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, aplicaram um jogo de Química Inorgânica em uma turma de segundo ano (15 alunos) de Ensino Médio de uma escola parceira do programa.

Metodologia

O lúdico em sala de aula promove o desenvolvimento de habilidades como: autonomia, cooperação, descoberta e raciocínio. Além disso, é por meio de brincadeiras que as crianças são desafiadas a enfrentar situações atípicas do cotidiano, proporcionando hipóteses na tentativa de compreender os problemas da realidade com a qual interagem. Segundo Friedman:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo (1996, p. 41).

Durante o jogo, a interação entre os grupos de estudantes foi fundamental para o desenvolvimento de habilidades que facilitam o processo de aprendizagem e convivência social, pois proporcionou o conhecimento de forma prazerosa e descontraída.

Portanto, para análise do comportamento dos estudantes durante a aplicação, foram utilizados os seguintes instrumentos de coleta de dados: anotações em diário de bordo, observações sistemáticas e aplicação de questões objetivas antes e após a utilização do jogo. Ao início, foi aplicado um questionário, a fim de mensurar os conhecimentos prévios dos estudantes. Após, os acadêmicos fizeram uma revisão sobre as funções inorgânicas: ácidos, sais, bases e óxidos. Em seguida, ocorreu a aplicação do jogo Dominó das Funções Inorgânicas e, no momento final, empregou-se o mesmo questionário do início, de forma a avaliar os conhecimentos produzidos pelos estudantes durante a utilização do jogo.

Discussões dos resultados

Com grande aceitação, a aula foi satisfatória e trouxe dupla contribuição, aos estudantes da escola pública parceira, por possibilitar a internalização de novos conhecimentos referente às funções inorgânicas e aos acadêmicos da Licenciatura em Química – e pibidianos – por proporcionar aperfeiçoamento na formação docente.

Na mensuração do resultado do questionário aplicado antes e depois do jogo, o qual continha cinco questões objetivas, em que os estudantes tiveram que responder relacionando a nomenclatura dos compostos inorgânicos (ácidos, bases, sais, óxidos) com a fórmula molecular, evidenciamos que as questões relacionadas com ácidos tiveram menor número de acertos. Isso nos leva a supor que esse fato ocorreu devido à dificuldade que os estudantes tiveram em nomear as substâncias a partir da variação do nox do elemento central em oxiácidos. Exemplo: ácido perclórico (HClO_4) e ácido cloroso (HClO_2).

A partir das respostas dos acadêmicos, pôde-se perceber a efetiva participação dos estudantes na utilização do lúdico em sala de aula, sendo a forma colaborativa para assimilação e produção de conhecimento a partir dos conceitos de Química estudados.

Com base nos questionários aplicados ao início e ao final da aula e considerando os 15 alunos da referida turma, alcançamos os seguintes resultados:

três alunos obtiveram um maior desempenho no pré-questionário, quatro alunos mantiveram o mesmo resultado no pré e no pós-questionário, e oito alunos obtiveram um desempenho superior no pós-questionário. Ressalta-se, portanto, que o jogo serviu de ferramenta para facilitar o processo de aprendizagem, por apresentar um maior número de acertos das questões após o jogo.

Considerações finais

A intervenção pedagógica realizada na turma de segundo ano contribuiu para a produção de conhecimento dos estudantes da escola parceira do PIBID e, também, para o processo de formação à docência dos acadêmicos, visto que essas intervenções são essenciais para auxiliar no processo de formação e promover maior percepção da realidade escolar em que atuarão futuramente.

Referências

- DORNELLES, Leni Vieira. **Na Escola Infantil todo mundo brinca se você brinca.** Educação Infantil: Pra que te quero? – Porto Alegre. Artmed Editora, 2001, p. 101-108.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender:** o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.