

COINTER PDVL 2020

VII CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS

Edição 100% virtual | 02 a 05 de dezembro

ISSN:2358-9728 | PREFIXO DOI:10.31692/2358-9728

EXPERIÊNCIA DE ELABORAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COM A TEMÁTICA EM QUÍMICA COM ALUNOS DO CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS NATURAIS

EXPERIENCIA DE PREPARACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS CON EL TEMA DE QUÍMICA CON ESTUDIANTES DEL CURSO DE LICENCIA EN CIENCIAS NATURALES

EXPERIENCE OF PREPARING TEACHING GAMES WITH THE THEME IN CHEMISTRY WITH STUDENTS IN THE LICENSING COURSE IN NATURAL SCIENCES

Apresentação: Relato de Experiência

Ivan Carlos da Costa Barbosa¹

INTRODUÇÃO

As atividades lúdicas podem proporcionar além de situações de aprendizagem, momentos de lazer. Nestas atividades o educando experimenta o protagonismo ao desenvolver de forma global o aprendizado físico, cognitivo e afetivo (CORNETO, 2015). Ainda segundo a autora “as atividades lúdicas, em especial o brincar, são o recurso mais adequado para a construção plena e satisfatória do indivíduo em formação”.

Dentre as diferentes atividades lúdicas que podem ser utilizadas em espaços formais ou não formais de ensino-aprendizagem tem-se os jogos didáticos. Para Melo et al. (2016), “O jogo pode ser utilizado como uma ferramenta didática para promover o conhecimento efetivo... pois favorece a construção do conhecimento do aluno”. Cunha (1988 *apud* Melo et al., 2016) ratifica que jogo didático ou pedagógico é produzido com o foco em proporcionar aprendizagens específicas de maneira lúdica diferentemente dos materiais pedagógicos.

Conforme comenta Matias, Nascimento e Sales (2017), o processo de ensino-aprendizagem dos conceitos e teorias da disciplina Química são de perceptível complexidade para os estudantes, com base nesta dificuldade ao longo dos anos os pesquisadores educacionais buscam novas metodologias de ensino para elevar o êxito no ensino de Química e, assim, aumento o rendimento escolar dos alunos.

¹ Mestrado em Química, Universidade Federal Rural da Amazônia, ivan.barbosa@ufra.edu.br

EXPERIÊNCIA DE ELABORAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COM A

O intuito deste trabalho é apresentar uma experiência vivida em sala de aula durante execução da disciplina “Prática Pedagógica IV: Instrumentação para o Ensino de Ciências Naturais” com alunos do Curso de Graduação em Licenciatura em Ciências Naturais do Programa Nacional de Formação de Professores (PARFOR), ofertado pela Universidade Federal Rural da Amazônia (UFRA) no polo do município de São Miguel do Guamá. Nesta atividade o objetivo principal foi estimular os alunos a refletir, elaborar, confeccionar e desenvolver jogos didáticos para a aprendizagem significativa de determinados conteúdos didáticos de Química.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Segundo Matias, Nascimento e Sales (2017) atualmente existem diversos autores da literatura especializada que defendem o jogo lúdico como uma ferramenta eficaz no processo de ensino-aprendizagem de Química. Fundamentado nestes resultados optou-se por selecionar o jogo didático a ser produzido pelos alunos do curso.

No primeiro momento foi ministrada uma aula sobre a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, ressaltando seus benefícios e cuidados para que a sua utilização seja eficaz sem desvios inesperados. Desta forma, foram apresentados diversos exemplos de artigos publicados na literatura que relatam exemplos bem sucedidos da ludicidade, em específicos os jogos didáticos, para alunos do ensino infantil ao nível superior. Ressaltando a versatilidade do lúdico como ferramenta complementar no processo educacional. Luckesi (2005) propõe que “uma abordagem que, centrada na ludicidade, considere o ser humano em sua totalidade, auxiliando-o não apenas cognitivamente, mas também emocional e espiritualmente”.

No segundo momentos os alunos foram estimulados a refletir sobre como poderiam transformar conteúdos didáticos de Química considerados complexos ou cansativos por alunos em conteúdos estimulados por recursos lúdicos. Desta forma, os alunos foram divididos em pequenos grupos de 3 a 5 pessoas que se reuniram e selecionaram seus assuntos. Em seguida, iniciaram o processo de confecção dos jogos didáticos. Na Figura 1, é possível observar na imagem da esquerda (Figura 1a) um dos grupos confeccionando um tabuleiro da tabela periódica em um jogo da memória e na imagem da direita (Figura 1b) os produtos de dois grupos que confeccionaram um dominó químico e um bingo químico.

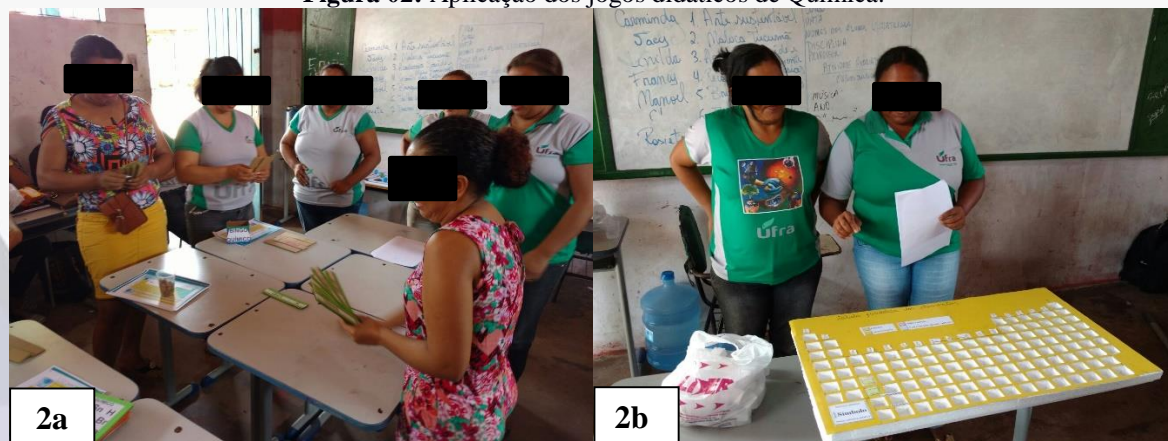
Figura 01: Confeção dos jogos didáticos pelos alunos do curso.



Fonte: Própria (2018).

Na Figura 2 tem-se dois momentos, na imagem da esquerda (Figura 2a) os alunos estão em um momento de socialização jogando o dominó químico. Enquanto que, na figura da direita (Figura 2b) é possível observar outro tabuleiro da tabela periódica sem os elementos químicos que devem ser preenchidos com base na memorização do tabuleiro compelto mostrado na Figura 1a.

Figura 02: Aplicação dos jogos didáticos de Química.



Fonte: Própria (2018).

Por fim, no terceiro e último momento os alunos foram estimulados a relatar suas percepções sobre todo o processo, desde o planejamento do jogo didático associado a um determinado conteúdo didático até o momento de socialização com os demais dos jogos produzidos. Alguns dos relatos estão resumidos e expostos no Quadro 1.

EXPERIÊNCIA DE ELABORAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COM A

Quadro 01: Falas dos alunos após finalização da atividade.

Aluno	Comentário
1	“É interessante como conseguimos transformar algo chato em divertido, além de aprender ao mesmo tempo”
2	“Eu pensava que seria bem difícil construir um jogo do zero, mas com poucos materiais consegui fazer algo que meus alunos iriam adorar”
3	“Percebi que além de poder fazer estes jogos, posso também construir junto com os alunos. Uma atividade colaborativa que ajuda na socialização e cooperação
4	“Depois que comecei a ver minha ideia saindo do papel e tomando forma, percebi que consigo aplicar qualquer conteúdo em um jogo didático”.
5	“Meu gasto com os materiais foram bem baixos e o jogo gerado não tem valor, pois vai beneficiar muitos meus alunos

Fonte: Própria (2018)

CONCLUSÕES

Os comentários apresentados no Quadro 1 demonstram que a atividade realizada alcançou o objetivo desejado ao fazer os alunos refletirem sobre a empregabilidade de recursos didáticos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem. Assim, os alunos puderam selecionar os seus próprios conteúdos na área de Química e propor um jogo didático para trabalhar este conteúdo. Todos os alunos alcançaram com êxito os desafios propostos e entregaram jogos lúdicos com qualidade e devidamente planejados para o processo educacional.

Ressalta-se que o uso de ferramentas lúdicas, como os jogos didáticos, não substituem o processo tradicional de ensino em sala de aula. Entretanto, são aliados e atuam de forma complementar no processo de ensino-aprendizagem. Devem ser usados com planejamento e objetivos bem definidos para que não se tornam meros passatempos na escola.

REFERÊNCIAS

CORNETO, N. A importância da ludicidade na infância e o desenvolvimento integral da criança. *Colloquium Humanarum*, v. 12, n. 3, p.86-96, 2015.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. 2005. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/51232908-Ludicidade-e-atividades-ludicas-uma-abordagem-a-partir-da-experiencia-interna-cipriano-carlos-luckesi-1.html>>. Acesso em: 19 de set de 2020.

MELO, A. C.; SAMPAIO, I. S.; OLIVEIRA, J. C. C.; OLIVEIRA, A. C. Jogos didáticos no Ensino de Química. *Revista Eletrônica Ambiente*, v. 8, 2016.

MATIAS, F. S.; NASCIMENTO, F. T.; SALES, L. L. M. Jogos lúdicos como ferramenta no Ensino de Química: teoria versus prática. *Revista de Pesquisa Interdisciplinar*, n. 2, p. 452-464, 2017.