

O LÚDICO COMO MÉTODO DE ENSINO DE TEORIAS: quebra-cabeça Estequiométrico

PEREIRA, Marina Carolina Magalhães Batista¹

BAGESTERO, Paulo Sérgio Pereira²

BOTEGA, Ana Paula Flores³

Resumo: Auxiliar os professores em relação ao conteúdo, aguçar o “apetite” sobre a busca ao conhecimento, aumentar a frequência dos alunos, adaptar à novas formas de avaliação, são alguns dos objetivos a serem alcançados. É visível uma dificuldade na aprendizagem do ensino da Química em relação ao conteúdo de balanceamento de equações, devido esse problema descoberto através de uma conversa com professores. O jogo leva ao conhecimento do aluno diferentes formas de estudo, neste caso, o lúdico que é um método de aprender brincando. Para aplicar o jogo são necessários dois grupos para competição. É disponibilizado um filete de equação para cada grupo, este filete não é balanceado, o objetivo do jogo é equilibrar as equações com peças de quebra-cabeça numeradas de um a vinte e quatro, os filetes são divididos em níveis de dificuldade referentes a uma pontuação, o grupo que acerta primeiro, passa ao próximo nível, ganhando o jogo quem deter maior quantidade de pontos. O trabalho tem auxiliado muitos alunos ao melhor aproveitamento do conteúdo executado em sala de aula, resultando em um aumento visível na concentração e qualidade de aprendizagem. Percebe-se o poder de persuasão que o jogo emite de ser uma simples brincadeira, mas na verdade bem mais do que isso, notavelmente exhibe-se fixação da matéria entre os estudantes.

Palavras-chave: Lúdico; Aprendizagem; Quebra-cabeça.

Introdução

O professor necessita de metodologias diferenciadas para que haja uma integração com o aluno, desenvolvendo também a criatividade deste, aguçando e estimulando o crescimento intelectual. Através das propostas lúdicas de ensino, podem-se abrir novos horizontes, evitando que as atividades relacionadas a matéria tornem-se rotineiras. O jogo expõe oportunidade de aprender e adquirir conhecimento através de entretenimento, levando o aluno a realmente aprender

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

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

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

brincando. É observada a necessidade de adquirir e dominar várias formas de ensino, pois devemos compreender que nossos alunos esperam bem mais do que uma simples aula de Química, o fato de eles esperarem de nós um espetáculo, nos faz acreditar que podemos criar este espetáculo, através de práticas que não sejam rotineiras e surpreendam o aluno, de forma com que este visualize o quão interessante há em algo que até então era desconhecido. A cada dia que passa deve-se reavivar o aluno intelectualmente, e o jogo trazendo à tona a forma lúdica de estudo, incita o aluno a novas descobertas além de estimular a criatividade e trazer para si um espírito de competitividade que faz com que o aluno não se subestime e sempre queira ir além dos seus conhecimentos como uma forma de ser vencedor do jogo.

Desenvolvimento

É visível a procura da inovações na sociedade, e esse foi o foco para as discussões que resultaram este trabalho, inovação dentro de sala de aula. Sabemos que os jogos lúdicos já não são nenhuma novidade, mas cada vez que desenvolvido um jogo ele deve trazer formas de metodologias que proporcionem abrangência do conteúdo relacionado dispondo ao aluno uma maior facilidade de compreensão. Através de diálogos entre professores é vista a importância de novas metodologias para fixação de conteúdo. O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), do Instituto Federal Farroupilha - Câmpus Alegrete, atua em várias escolas da cidade e uma delas é o Colégio Estadual Emílio Zuñeda. Além do diálogo com os professores, executamos também diálogos com os alunos e visualizamos a indispensável utilização de métodos para realização de um projeto, visando proporcionar compreensão e fixação de conteúdo, acrescer o índice de frequência e melhorar a relação aluno-professor. A partir das informações obtidas com os alunos e professores observamos a dificuldade dos alunos em relação ao conteúdo de balanceamento de equações, campo que é reservado ao segundo ano de ensino médio e considerado um dos conteúdos bases para o ensino posterior. Dando a devida importância a esta dificuldade explorada, foi criado o jogo “QUEBRA-CABEÇA ESTEQUIOMÉTRICO” um jogo de fácil aplicação e regras não muito complexas, para que todos os professores que desejarem consiga utilizá-lo, alcançando um dos nossos objetivos de disseminar o conhecimento. Para utilizar o

jogo é simples, é aconselhável dois grupos com um número par de alunos e posteriormente a divisão destes, um grupo é separado sem poder visualizar a movimentação do outro para que não haja “colas”. O primeiro filete de equação é entregue aos dois grupos, ou seja, dois filetes com a mesma equação, sendo que o objetivo é balancear a equação que possui a falta dos coeficientes estequiométricos, é proporcionado aos grupos o tempo de dois minutos. Para as quatro primeiras equações que são consideradas de classificação fácil e tem uma pontuação de dois pontos, o primeiro grupo a acertar dentro do tempo de dois minutos ganha os dois pontos e passa para a próxima equação. O grupo que não alcança êxito deixa aquela equação para trás recebendo a próxima equação junto com o grupo que acertou e ganham ambos mais dois minutos, e essa sequência acontece até o fim do jogo onde é calculado o número de acertos. Sempre lembrando o fato de cada equação possuir uma classificação específica de nível de dificuldade, sendo: Fácil, médio e difícil, com uma pontuação de dois, quatro e seis, após os cálculos dos pontos é definido o ganhador, é recomendado que no fim da aula o professor realizasse a correção das equações para que não fique dúvidas e que também aplique o jogo com um número total de vinte e uma equações, várias vezes no período de fixação do conteúdo.

Com o objetivo principal de formar um aluno crítico, questionador e com senso coletivo, uma busca insaciável pela inovação e transformação, evitando entrar no estado de conforto, utilização de novas metodologias sendo elas de ensino, aprendizagem ou compreensão sempre exibirão resultados mesmo que não tão intensos, frequentes ou acelerados, que talvez cheguem a nos fazer pensar que não existam, sempre existirá algum fruto em todo trabalho, pequenos trabalhos, podem mudar e formar grandes protagonistas da história, não há nada melhor do que as pessoas para mudar o mundo.

Uma metodologia de auxílio não só para o aluno que será o maior afetado, mas também para o professor, o jogo lúdico torna-se um adjutório para o exercício de teorias refletindo em um professor mais seguro em relação a fixação de conteúdo e adjutório na aprendizagem da matéria, pelo motivo de estar em constante práticas de leituras e de jogos, este professor que terá o domínio total do conteúdo aplicado levando sempre a novas descobertas, resultando na emissão e disseminação de conhecimento com mais facilidade, melhorando a relação aluno-professor,

instigando a troca de conhecimentos e descobertas. Em relação a inclusão de educandos, Freire diz que “a educação é um ato de amor, por isso, um ato de coragem. Não pode temer ao debate [...] não pode fugir à discussão criadora, sob pena de ser uma farsa” (2000. p. 96-7). O ensino não somente pode ser classificado como um ato de aprendizagem, mas um ato que envolve muitas vidas, muitos sentimentos e muitas situações diferenciadas no qual todos os dias o professor deve conquistar o seu aluno, como se fosse um cliente a conquistar todos dias, por isso o uso da criatividade para propagar cultura, é necessário correr atrás de resultados, é dever de todo professor pesquisar, descobrir e criar formas de incitar os alunos ao estudo e procurar não entrar na zona de conforto, por que a partir deste fato não se obterão mais resultados.

Considerações finais

O trabalho tem auxiliado muitos alunos ao melhor aproveitamento do conteúdo executado em sala de aula, conseqüentemente levando a um aumento visível na concentração, qualidade de aprendizagem e no índice de frequência. Elevando também a dedicação e criatividade individual do aluno e o trabalho em grupo que aumenta a capacidade de união coletiva. Percebe-se a satisfação dos alunos ao jogar e o poder de persuasão que o jogo emite de ser uma simples brincadeira, mas na verdade bem mais do que isso, notavelmente exibe-se a compreensão e a fixação da matéria entre os estudantes. Observa-se também o pedido de novas criações de jogos pelos alunos, que apresentam ansiedade para execução de novos trabalhos lúdicos. Com este trabalho é possível acreditar que a solução foi encontrada e que produzida de uma metodologia de fácil acesso a possibilitar de ser reproduzida sem dificuldade por outros professores, atingindo o objetivo de dissipar a ideia do lúdico como uma das principais formas de metodologia para incitar o aluno ao conhecimento.

Referência

FREIRE, P. **Pedagogia da Indignação, cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: Editora UNESP, 2000.