

Real Life: O tabuleiro criado por alunos da educação básica

Amanda F. S. Rodrigues¹(PG), Ana Flávia dos Santos¹ (PG), Pollyana O. Bernardes¹(PG), *Vanessa F. Santos¹(PG)

1. Estudante de Pós Graduação do Programa de Pós Graduação em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal de Uberlândia- UFU; *lab.cienciasifg@gmail.com

Palavras Chave: *Ensino de Química, Jogos, atividades lúdicas*

Introdução

Muitos alunos associam a Química a conteúdos trabalhosos e complicados, na maioria das vezes isso ocorre pela falta de motivação dos alunos nas salas de aula. O aluno de hoje traz em sua bagagem, diversas informações e o papel do professor é auxiliar na construção do conhecimento. É necessário despertar o aluno para um aprendizado significativo e o uso das atividades lúdicas é uma ótima opção para busca desse interesse em aprender Química.

O fato dos alunos se divertirem ao manusear conceitos químicos acaba por fazer surgir uma interação entre os alunos e os professores. As atividades lúdicas proporcionam uma maior interação entre aluno e professor, e há divertimento em ensinar e em aprender¹.

Nesse sentido, os alunos da segunda série de uma escola estadual de educação básica do município de Uberlândia-MG sugeriram que umas das avaliações fossem realizadas a partir de atividades lúdicas que seriam desenvolvidos por eles, sobre o conteúdo que estava sendo estudado, Bioquímica. A sala foi dividida em grupos e os alunos tiveram liberdade para escolher o tema que utilizariam, de acordo com o conteúdo. Esse trabalho em específico mostrará um tabuleiro criado por um desses grupos, que utilizou os temas obesidade e drogas.

Resultados e Discussão

A atividade lúdica desenvolvida pelos alunos foi intitulada como Real Life, um jogo de tabuleiro com perguntas e respostas sobre o conteúdo estudado em sala de aula. Para o desenvolvimento do trabalho, os alunos foram incentivados a realizar pesquisas sobre os temas em casa e traziam essas pesquisas para serem discutidas com os colegas e professora em sala de aula.

A partir das pesquisas o grupo desenvolveu várias questões para serem utilizadas no jogo e também criaram o tabuleiro (figura 1) e as regras.

Em cada aula dois a três grupos apresentavam a atividade que havia sido desenvolvida para os demais colegas de sala e testavam os jogos criados. Para isso todos deveriam ter estudado e participado de todas as discussões sobre as pesquisas realizadas durante a execução dos jogos. Durante a apresentação de todos os trabalhos desenvolvidos, enquanto os alunos jogavam a professora mediu a atividade, corrigindo erros conceituais e complementando algumas informações relacionadas aos conceitos químicos estudados.



Figura 1. Jogo Real Life, desenvolvido pelos alunos.

Conclusões

Foi possível perceber a interação dos alunos durante o desenvolvimento das atividades, assim como o despertar da autonomia a partir da criação do jogo sem imposições externas Também verificou-se o desenvolvimento cognitivo dos alunos, a partir da avaliação escrita e de um debate que foi realizado no final de todas as apresentações ao qual todos os alunos participaram ativamente.

O jogo é uma atividade prazerosa, tanto para alunos como para professores. Quase todas as pessoas gostam de brincar e mantem esse gosto durante vida toda². Esse prazer que sente-se ao brincar é refletido durante atividades, como as que foram realizadas no decorrer do trabalho. A realização deste trabalho permitiu verificar que é necessário e oportuno flexibilizar os planos de aula e incluir sempre atividades motivadoras e que auxilie a construção do conhecimento.

Agradecimentos

Ao Programa de Pós Graduação em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal de Uberlândia.

¹OLIVEIRA, A. S.; SOARES, M. H. F. B. Júri Químico: Uma atividade Lúdica para Ensinar Conceitos em Química. Química Nova na Escola, n. 20, p.18-21, maio, 2006.

²SOARES, M. H. F. B. Jogos para o ensino de Química: Teorias, métodos e aplicações. 1ªed. Guarapari-ES. Ed: Libris, 2008.