

A LUDICIDADE NOS ENTRELAÇOS DO ENSINO DE QUÍMICA: UMA PRÁTICA EXITOSA NO ESPAÇO FORMAL

Márcio Laranjeira Anselmo, Secretaria de Educação e Desporto - SEDUC/AM

Nandria Laranjeira Anselmo, Universidade do Estado do Amazonas - UEA

Everton de Sousa Matos, Secretaria de Educação e Desporto - SEDUC/AM

Maria do Socorro da Costa Felix Barreto, Secretaria de Educação e Desporto - SEDUC/AM

Yeda Ferreira de Oliveira, Secretaria de Educação e Desporto - SEDUC/AM

mlaranjeira456@gmail.com

RESUMO

O ensino de ciências fundamentado nos entrelaços das diretrizes educacionais, propõem contextualizações interdisciplinadas nos espaços formais. Com os jogos, a ludicidade promove o teor de novos pensamentos e reflexões acerca das lacunas expostas no cenário da classe estudantil. Nesta perspectiva, a proposta foi adaptada da plataforma Educa-Mais/Brasil, enfatizando e orientando os estudos de funções. Sistematicamente, no PowerPoint, 20 questões foram organizadas e simularam o show do milhão. Além disso, 9 placas foram confeccionadas para padronizar as respostas, Ademais, as aulas foram divididas, assim como questões projetadas no Datashow e respondidas em 30 segundos. Como incentivo, além de nota do bimestre, a equipe vencedora foi premiada com recargas vivo. Analogicamente, 89 alunos responderam positivamente ao entendimento metodológico, 28 mencionaram que a ludicidade deve atingir outros componentes, 14 opinaram e propuseram sugestões, 9 tiveram dificuldades, pois são alunos que comprovam deficiências. Portanto, unir teoria e prática torna a aula atrativa.

Palavras-chave: Aprendizagem; lúdico; Química.

INTRODUÇÃO

Ensinar na atualidade, é uma das tarefas desafiadora que pressupõe aos mais diversificados obstáculos que tangem a educação básica, e que, muitas vezes, requer habilidades contínuas para garantir que os estudantes compreendam e apreciem os componentes

curriculares, bem como nas unidades de aprofundamentos do ensino regular. Em convergência a essa evidência, a BNCC (2028) contempla delimitações com propostas pedagógicas que possibilitam articular a concepção contextualizada e problematizadora do ensino aprendizagem como as percepções de propostas interdisciplinada (Cavassani; Andrade; Marques, 2023).

A partir desse entendimento o Programa Residência Pedagógica do curso de Química, Campos ICET/UFAM, em virtude de seus bolsistas, desenvolvem atividades no contexto de relato de experiência, dentro de eixos temáticos que norteiam teores da aprendizagem, mesmo cientes das inúmeras lacunas existentes, implementando assim uma proposta lúdica, almejando instigar a curiosidade, bem como o interesse pela disciplina Química, visto que é considerada por muitos estudantes uma realidade difícil dentro do cenário educacional na magistério atual.

Neste viés, a BNCC (2028) aborda as competências e habilidades para o ensino das Ciências da Natureza e suas Tecnologias, que servem de fundamentações mediadoras da interação do estudante de acordo com as suas realidades que fomentam sua presença em sala de aula, como é estabelecida no Novo Referencial Curricular Amazonense (RCA-2019), paralelo as Leis e Diretrizes da Educação Básica – LDB (1996) nas escolas. Portanto, essa prática lúdica, foi aplicada em quatro turmas da 3º série na Escola Estadual Deputado Vital de Mendonça na finalidade de proporcionar ensinamentos acessíveis para o entendimento mútuo de conteúdos de Química Orgânica em produtos naturais em Itacoatiara, no Amazonas.

METODOLOGIA

O professor regente com o apoio das residentes implementou uma atividade pedagógica usando o método da metodologia ativa na abordagem lúdica fundamentado no jogo "Show do Milhão", especificamente para revisar conteúdos de Química Orgânica com as turmas da 3º série da escola Estadual Deputado Vital de Mendonça, no município de Itacoatiara - AM.

Organização e preparação do jogo lúdico

Analogicamente, o jogo foi adaptado a partir de um modelo na plataforma Educa+Mais-Brasil, fundamentado no estudo de Silvia *et al.*, (2020). Esse material, em formato PowerPoint, inclui figuras animadas e uma abordagem que simula o formato do "Show do Milhão". Entretanto, foram inseridas 20 perguntas objetivas sobre Química Orgânica, bem como questões elaboradas pelos estagiários, paralelo a outras questões retiradas da coleção didática

Acerta + ENEM. Para facilitar a resposta dos alunos, foram confeccionadas 9 plaquinhas numeradas de 1 a 3, usando o auxílio do papel e palitos de madeira em sua estrutura.

Organização da aplicação lúdica (Regra Do Jogo)

Neste contexto, as turmas foram divididas em 4 grupos, e cada coletivo escolheu um líder responsável para levantar a plaquinha com a possível resposta correta. Para o desenvolvimento da proposta, as perguntas eram projetadas na tela do Datashow, e os grupos tinham 15 segundos para analisar e decidir a tal resposta correta, sendo permitido apenas ao líder levantar a plaquinha com o número da resposta escolhida entre (1, 2 ou 3). Diante disso, como mensuração de nota do bimestre, cada resposta correta valia 10 pontos, e a equipe com a maior pontuação ao final do jogo foi declarada vencedora e premiada com lembranças pedagógicas, assim como recargas vivo no valor de 25 reais entregues para cada estudante (menbro) que fez parte do grupo vencedor da aplicação da proposta lúdica no espaço formal.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado da proposta lúdica e desempenho da classe estudantil, a mensuração alcançou um quantitativo de 140 estudantes incluindo as turmas (3º - 5, 3º - 6, 3º - 7 e 3º 8) como é observado abaixo no gráfico 1.

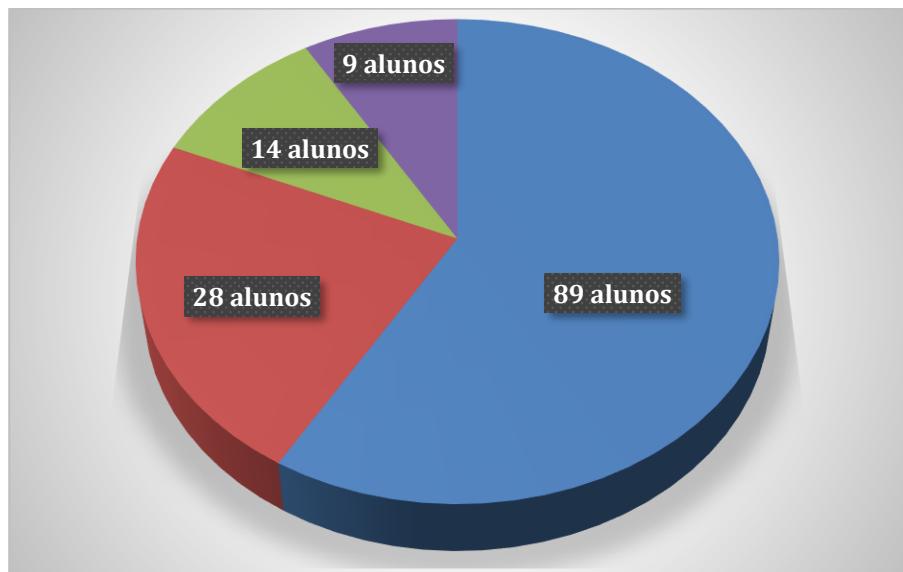


Figura 2 - Participação dos estudantes na ludicidade

Desse total, 89 discentes responderam de forma positiva quanto a logística, organização, entendimento e abordagem metodológica da ludicidade desenvolvida em sala de aula, afirmaram ainda ter sido uma brincadeira suave, não cansativa e interessante, sobretudo, abordando conteúdos trabalhados no 1º, 2º e 3º bimestre do ensino regular de 2024.

Em destaque, Felício e Soares (2018) contribuem afirmando, o lúdico é todo processo no qual há a possibilidade do desenvolvimento da autoria dos estudantes, mediado pelo professor que, por sua vez, tem o papel de estimulá-los e encorajá-los. Em concomitância ao mencionado, 28 responderam que essas abordagens lúdicas, deveriam alcançar outros componentes ou unidades curriculares, a fim de despertar o interesse, assim como sair do processo professor e aluno verso quadro branco, desenvolvendo contextualizações diferenciadas, proporcionando o desenvolvimento intelectual de habilidades e competências, bem como implementando o protagonismo juvenil nos entrelaços da educação básica.

Nesta perspectiva, 14 estudantes, opinaram colocando em prática algumas sugestões, visando adaptações, conexas a outras propostas com teores de enriquecimento do jogo associado amplo e diversificados contextos que enfatizem cada vez mais a facilidade do entendimento mútuo da ludicidade aplicadas em aulas. Assim, apenas 9 estudantes tiveram dificuldades com o entendimento da proposta, pois são discentes que comprovam ter alguma deficiência, comprovadas em laudos, bem como ciência do responsável assinada na folha de identificação do aluno, coletada no início do ano letivo na escola Deputado Vital de Mendonça.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos alcances mensurados, pode - se ressaltar que agregar teoria e a prática, concomitante a um eixo temática de ensino, torna-se uma aula mais atrativa e sem dúvida, com mais envolvimento por parte da classe estudantil, pois gera a curiosidade e instiga o protagonismo juvenil. Portanto, dar ênfase em trabalhos coletivos, sobretudo, em sala de aula, é acreditar em metodologias ativas, afinal proporcionam abordagens que alcançam o ego estudantil, propondo interesse e o entendimento na abordagem química nos espaços formais.

REFERÊNCIAS

AMAZONAS. **Referencial Curricular Amazonense** – Ensino Fundamental Anos Finais. Manaus: Secretaria de Estado de Educação do Amazonas, 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CAVASSANI, Thiago B.; ANDRADE, Joana J.; MARQUES, Rosebelly N. O Arco de Maguerez como oportunidade para a aprendizagem problematizadora e ativa no ensino de química. **Química Nova na Escola**, v. 45, n. 2, p. 142-151, 2023.

DA CUNHA, Marcia Borin. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. **Química Nova na Escola, São Paulo**, [s. L.], v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

FELÍCIO, Cínthia Maria; SOARES, M. H. F. B. Da intencionalidade à responsabilidade lúdica: novos termos para uma reflexão sobre o uso de jogos no ensino de química. **Química nova na escola**, v. 40, n. 3, p. 160-168, 2018.

SANTOS, Emelly Suelen de Freitas Reis *et al.* PIBID/QUÍMICA/UFPB em Período Remoto: A Importância da Educação Inclusiva na Formação de Professores. **Revista Debates em Ensino de Química**, v. 9, n. 2, p. 122-145, 2023.