

USO DE ATIVIDADE LÚDICA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA AUXILIAR E DESPERTAR O APRENDIZADO DOS ALUNOS DO 9º ANO DA ESCOLA MUNICIPAL JORCELINO ALVES BARBOSA- IPORÁ – GO SOBRE A RADIOATIVIDADE

**ARAÚJO, Joyce Lopes de¹; RESENDE, Erika Crispim²;
MONTEIRO, Flavia Fernanda Machado¹**

¹Estudante do curso de Licenciatura em Química, Instituto Federal Goiano – Câmpus Iporá. (Alunas voluntárias neste projeto). E-mail: lopesjoy1@hotmail.com; ²Professora do Instituto Federal Goiano – Câmpus Iporá.

RESUMO: Atualmente há grande busca de alternativas eficientes para promover o aprendizado de conteúdos de química. A atividade lúdica tem demonstrado sucesso no processo de ensino-aprendizagem uma vez que promove a saída do aluno da posição passiva em sala de aula. Diante deste contexto, este trabalho abordou o tema da radioatividade através do jogo da amarelinha e de basquete tendo como objetivo de estimular a capacidade dos alunos em entender o impacto que a radioatividade pode causar além de despertar a consciência deste fenômeno. Duas equipes foram criadas para ambos os jogos. Para o da amarelinha radioativa foram preparadas cartas com perguntas acerca do tema. No jogo do basquete, bolas contendo nomes de lixos (radioativos ou comum) com pontuação foram escondidas no pátio da escola. Um participante de cada equipe procurava as bolas e após encontra-las, verificava se o cartão anexado representava um lixo comum ou lixo radioativo. Depois o aluno tinha direito de jogar a bola na cesta e acordo com o acerto, somava-se a pontuação. Como resultado verificou-se 81,8% dos alunos soube responder as questões do jogo da amarelinha e 90,9% soube responder questões do jogo do basquete. Além da promoção do aprendizado, podemos afirmar que a utilização de jogos permitiu desenvolver outros aspectos tais como: criatividade, comunicação; envolvimento com os colegas propiciando as relações interpessoais; trabalho em equipe e liderança.

Palavras-chave: criatividade, comunicação, relações interpessoais, trabalho em equipe, liderança

INTRODUÇÃO

A radioatividade é um fenômeno proveniente de núcleos atômicos instáveis os quais emitem partículas e radiações eletromagnéticas na busca de estabilidade. O poder que a radioatividade demonstra gera grande curiosidade por parte dos alunos. Porém, abordar o tema em sala de aula é um grande desafio para o professor, pois além da necessidade de dominar o conteúdo, há ainda a importância de correlacionar os fatos do dia a dia com os diversos momentos históricos que envolvem esta temática (SOUZA et al., 2009).

A partir do lúdico criam-se espaços para a ação simbólica e a linguagem podendo desta forma trabalhar com limites e regras entre a imaginação e o real (CARDIA, 2011). Apesar de Piaget (1975) afirmar que os jogos em si não sustentam a competência do desenvolvimento conceitual, considera que eles são capazes de prover algumas necessidades relacionadas ao crescimento intelectual, por conseguinte, o aprendizado.

Diante deste contexto, uma das finalidades deste projeto foi analisar a

aprendizagem sobre radioatividade procurando motivar os alunos através de jogos lúdicos. O grupo de trabalho foi composto por alunos do 9º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Jorcelino Alves Barbosa (EMJAB), situada no Bairro Jardim Monte Alto em Iporá – GO.

MATERIAIS E MÉTODOS

O primeiro momento pedagógico constitui-se de uma apresentação em forma de slides com sobre o tema da radioatividade e a história do acidente que ocorreu em Goiânia-GO com Césio-137.

As atividades lúdicas propostas foram: uma “Amarelinha radioativa” e “Basquete radioativo”. O jogo da amarelinha radioativa consistiu em um desenho no chão composto por 10 quadrados enumerados sem contar a saída e a chegada (Figura 1). A turma foi dividida em dois grupos. Um jogador de cada grupo, por vez, respondeu a questão correspondente para poder pular a amarelinha.

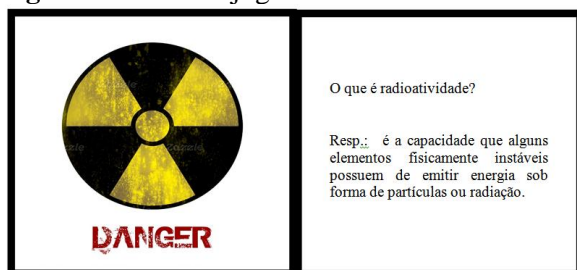
Um objeto foi utilizado para jogar no número que o aluno iria pular. Acertando o lançamento, o jogador tinha o direito a uma pergunta sobre a radioatividade. Para o jogo da amarelinha radioativa foram preparadas cartas com perguntas acerca do tema (Figura 2).

O basquete radioativo foi consistido por uma adaptação do jogo tradicional, no qual os alunos tiveram que diferenciar os lixos radioativos e os comuns. Assim, bolas contendo nomes de lixos e com pontuação pré-determinada foram escondidas no pátio da escola. Um participante de cada equipe procurava as bolas e após encontra-las, verificava se o cartão que estava anexado representava um lixo comum ou lixo radioativo. Depois o aluno de ter respondido a questão, ele tinha direito de jogar a bola na cesta e de acordo com o acerto somava-se a pontuação no placar da equipe.

Figura 1: Aluno participando da amarelinha radioativa.



Figura 2: Carta do jogo amarelinha radioativa.



Frente da carta

Verso da carta

RESULTADO E DISCUSSÃO

A exposição teórica apresentou grande embasamento para que os alunos pudessem entender o assunto e a atividade lúdica estimulou a assimilação do aprendizado.

81,8% dos alunos soube responder as questões do jogo da amarelinha e 90,9% soube responder questões do jogo do basquete. Assim, verificou-se que a utilização dos jogos constituiu-se em uma ferramenta interessante no processo de ensino e aprendizagem de

química, uma vez que a maioria dos estudantes conseguiu responder as perguntas propostas nos jogos sobre o tema da radioatividade.

Além da promoção do aprendizado, podemos afirmar que a utilização de jogos permitiu desenvolver outros aspectos tais como: criatividade, comunicação; envolvimento com os colegas propiciando as relações interpessoais; trabalho em equipe e liderança.

Os jogos propostos neste trabalho foram confeccionados com materiais simples e acessíveis. Outra vantagem da atividade proposta se relacionou ao fato de chamar atenção dos alunos para a aula o que favoreceu no comportamento em relação ao aspecto disciplinar.

CONCLUSÃO

Através da aplicação dos jogos, notou-se um maior interesse dos alunos sobre o tema radioatividade. Assim, pode-se notar a importância em se realizar propostas diferentes nas ministração das aulas e sair de uma visão conteudista.

AGRADECIMENTOS

IFGoiano. EMJAB

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDIA, J. A. P. A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries Iniciais: um relato de pesquisa. Revista Eletrônica de Educação, n. 09, jul. 2011.

PIAGET, J.; *A Formação do Símbolo na Criança*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

SOUZA, W.; BROIETTI, F. C. D.; CELA, K. D. Uma proposta alternativa contextualizada para o ensino de radioatividade. 1º CPEQUI – 1º CONGRESSO PARANAENSE DE EDUCAÇÃO EM QUÍMICA, 2009.