



RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PIBID: AÇÕES DIDÁTICAS VOLTADAS A UTILIZAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS.

Ana Lucia Zuconi Bedin*
Daniela Sturza Macedo
Lucilene Aline da Rosa

Leandro Marcon Frigo

Eixos Temáticos: Práticas pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Finais e Ensino Médio

RESUMO:

O presente trabalho é resultado de uma proposta realizada no ambiente educacional, desenvolvido no PIBID Química do IF Farroupilha – Campus São Vicente do sul. A atividade consiste na utilização de jogos lúdicos em sala de aula. Com isto, possibilitamos que o conhecimento seja construído de forma atrativa e diferenciada. Permite-se assim aos educandos, a negação da linearidade e fuga da dicotomia teoria e prática com a inclusão de saberes que integram o conhecimento escolarizado ao cotidiano. Para possibilitar o início das ações didáticas propostas, optou-se em produzir uma roleta a partir de perguntas e respostas referentes a disciplina de química, servindo como material de apoio para a realização das atividades junto as turmas do ensino fundamental. A atividade permite a uma compreensão dos conhecimentos que na rotina escolar de maneira geral não se tem obtido sucesso. Dessa forma, a utilização de jogos didáticos, quando inseridos dentro do

Autores e coautores: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Acadêmica do Curso Superior em Licenciatura em Química, Bolsista PIBID/Capes, [e-mail: *analuciazbdin@gmail.com](mailto:*analuciazbdin@gmail.com), Sturzadaniela@gmail.com, lucilene.alinedarsa29@gmail.com
Orientador: Coordenador de área PIBID Química, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, e-mail: leandro.frigo@iffarroupilha.edu.br



contexto educacional e elaboradas a partir de situações-problema tem por objetivo a instrumentalização e provocação, onde tal experiência permitiu-nos aliar teoria e prática. Essa perspectiva é bastante importante dentro das propostas de renovação das metodologias de ensino a utilização de jogos didáticos no ambiente educacional, trabalhando de maneira lúdica questões relacionadas a química. Os resultados desta proposta de trabalho em sala de aula foram bastante significativos, pois despertou a curiosidade dos educandos em realizar a atividade, aumentando o interesse em pesquisa devido a combatividade com os colegas, sendo assim, gerando novos conhecimentos.

Palavras-chave: Jogos didáticos, Aprendizagem, PIDID.

Autores e coautores: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Acadêmica do Curso Superior em Licenciatura em Química, Bolsista PIBID/Capes, [e-mail: *analuciazbdin@gmail.com](mailto:*analuciazbdin@gmail.com), Sturzadaniela@gmail.com, lucilene.alinedarsa29@gmail.com
Orientador: Coordenador de área PIBID Química, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, e-mail: leandro.friigo@iffarroupilha.edu.br



INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, fomentado pela CAPES, tem como objetivo valorizar os cursos de licenciatura, aproximando os licenciandos da prática docente a partir de atividades que incluem embasamento teórico e ações voltadas para a docência reflexiva. Nesse contexto o subprojeto “Redimensionando a Formação de Professores de Química” do Instituto Federal Farroupilha Campus São Vicente do Sul (IFFar/SVS), realizou um jogo lúdico, intitulado: JOGO LÚDICO: ROLETA QUÍMICA, utilizando uma roleta com perguntas referentes a disciplina de ciências. A atividade permite ao educando uma compreensão dos conhecimentos que na rotina escolar de maneira geral não se obtêm sucesso a uma aprendizagem significativa. Dessa forma, a utilização de jogos didáticos, quando inseridos dentro do contexto educacional e elaboradas a partir da instrumentalização e provocação, onde tal experiência permitiu-nos aliar teoria e prática. Essa perspectiva é bastante relevante dentro de uma proposta de renovação das metodologias de ensino, a utilização de jogos didáticos no ambiente escolar.

Os subprojetos ligados ao PIBID contam com um coordenador de área/bolsista, responsável por orientar as ações, professor supervisor/bolsista, professor de química da Instituição vinculada ao subprojeto e licenciandos/bolsistas em química que planejam e desenvolvem as propostas metodológicas.

OBJETIVO:

Objetivo do da roleta química é trabalhar com atividades lúdicas, a utilização de jogos lúdicos, quando inseridos dentro de sala de aula tem por finalidade a instrumentalização e provocação do público, de maneira que esta experiência nos permite aliar teoria e prática em sala de aula.

REFERENCIAL TEÓRICO:

O jogo tem o principal objetivo trazer o ensino/aprendizagem do educando, principalmente, nesta última década. Através deste trabalho foi possível entender a

Autores e coautores: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Acadêmica do Curso Superior em Licenciatura em Química, Bolsista PIBID/Capes, [e-mail: *analuciazbdin@gmail.com](mailto:*analuciazbdin@gmail.com), Sturzadaniela@gmail.com, lucilene.alinedarsa29@gmail.com

Orientador: Coordenador de área PIBID Química, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, e-mail: leandro.frigo@iffarroupilha.edu.br



importância da utilização dos jogos no processo educativo, como instrumento facilitador da integração, da sociabilidade, e do despertar lúdico, e principalmente do aprendizado, enfatizando a importância de que jogos lúdicos não interferem no ensino/aprendizagem do educando pelo contrário, ajuda e estimula os mesmos.

Notamos que os jogos devem ser utilizados como ferramentas de apoio ao ensino e que este tipo de prática pedagógica encaminha o educando a exploração de sua criatividade, dando condições de uma melhora de conduta no processo de ensino/aprendizagem. Dessa forma, podemos concluir que o indivíduo criativo constitui um elemento importante para a construção de uma sociedade melhor, pois se torna capaz de fazer descobertas, inventar e, conseqüentemente, provocar mudanças.

METODOLOGIA

Como proposta de ensino, o jogo foi criado a partir de ideias e discussões, realizadas pelos alunos bolsistas do Pibid – Química. A atividade lúdica consiste na elaboração de perguntas referentes à disciplina de química para as turmas de 9º ano, servindo como instrumento de uma aprendizagem significativa no processo de ensino-aprendizagem dos educandos, despertando assim o interesse e a curiosidade dos mesmos. Desta maneira, buscou-se utilizar perguntas e respostas referente a disciplina de ciências (Química e Biologia) de maneira que o aluno possa fazer relação com o seu cotidiano, pois a química está presente em tudo no nosso cotidiano, percebe-se essa necessidade do aluno compreender e relacionar com o seu dia a dia a importância da Química em nossas vidas.

Autores e coautores: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Acadêmica do Curso Superior em Licenciatura em Química, Bolsista PIBID/Capes, [e-mail: *analuciazbdin@gmail.com](mailto:*analuciazbdin@gmail.com), Sturzadaniela@gmail.com, lucilene.alinedarsa29@gmail.com
Orientador: Coordenador de área PIBID Química, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, e-mail: leandro.friego@iffarroupilha.edu.br



Podemos dizer que as atividades lúdicas torna-se um aprendizado mais prazeroso e atrativo, pois proporciona ao educando interação em várias dimensões entre aluno/aluno e aluno- professor, induzindo assim ao raciocínio, a reflexão e conseqüentemente a construção do seu conhecimento do assunto trabalhado no jogo. A construção do Jogo se deu a partir de uma chapa de MDF suspensa com “pés” de ferro, com 36 repartições de aproximadamente 9 cm cada, onde cada repartição terá um envelope numerado, contendo três questões em cada envelope, a atividade serviu como material de apoio para a realização da atividade junto com a turma de 9ª ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental Borges do Canto, no município de São Vicente do Sul a atividade permite a compreensão do conteúdo de química através de uma metodologia diferenciada.

ANALISE DE DADOS:

Esse tipo de atividade apresenta um diferencial frente a outras já conhecidas, voltados ao Ensino de Química no Brasil, pois os jogos são ferramentas essenciais para o processo de aprendizagem e conhecimento, permitindo o desenvolvimento de relações interpessoais, de liderança e do trabalho em equipe e utilizando a relação cooperação/competição em um contexto formativo, pois o aluno coopera com os colegas da equipe e competem com as outras equipes que são formadas pelos demais colegas da turma.

Finalmente, a partir dos resultados obtidos, pode-se afirmar que a aplicação de jogos lúdicas no cotidiano escolar é indispensável, devido à influência que os mesmos Autores e coautores: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Acadêmica do Curso Superior em Licenciatura em Química, Bolsista PIBID/Capes, [e-mail: *analuciazbdin@gmail.com](mailto:analuciazbdin@gmail.com), Sturzadaniela@gmail.com, lucilene.alinedarsa29@gmail.com
Orientador: Coordenador de área PIBID Química, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, e-mail: leandro.frigo@iffarroupilha.edu.br



exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos, emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino/ aprendizagem.

RESULTADOS ALCANÇADOS:

Trabalhar atividades lúdicas, junto a turma de 9º ano, foi uma experiência desafiadora e ao mesmo tempo satisfatória. As metodologias de ensino e os recursos didáticos utilizados visam uma fundamentação teórica mediante a leitura de obras da área da Educação e do ensino de Química, a fim de se obter um desenvolvimento significativo em relação às atividade.

Sendo assim, considerar esses públicos com vivências, experiências e pretensões diferentes engrandece nossos conhecimentos nos preparando para nossa futura atuação docente que exigirá dedicação e comprometimento para mediar o conhecimento. Podendo concluir que os jogos lúdicos marcam os educandos de modo que desperta seu lado desafiador, levando sua atenção a níveis maiores, assim fazendo com que sua concentração no conteúdo proposto pelo jogo seja melhor e de maior proveito. A aprendizagem se dá de diversas formas, e os jogos podem trazer esse conhecimento através de brincadeiras conforme Vygotsky salienta, pois segundo ele é importante para o desenvolvimento intelectual e humano.

No brincar a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento diário. Assim, na brincadeira de faz-de-conta, as crianças manifestam certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade. Nesse sentido, a aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a aprendizagem desperta vários processos internos de desenvolvimento. Deste ponto de vista, aprendizagem não é desenvolvimento; entretanto o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer (VYGOTSKY apud OLIVEIRA, 2002, p. 132).

Autores e coautores: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Acadêmica do Curso Superior em Licenciatura em Química, Bolsista PIBID/Capes, [e-mail: *analuciazbdin@gmail.com](mailto:*analuciazbdin@gmail.com), Sturzadaniela@gmail.com, lucilene.alinedarsa29@gmail.com
Orientador: Coordenador de área PIBID Química, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, e-mail: leandro.frigo@iffarroupilha.edu.br



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio**. Secretária de Educação Média e Tecnológica. Brasília: MEC, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

Autores e coautores: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Acadêmica do Curso Superior em Licenciatura em Química, Bolsista PIBID/Capes, [e-mail: *analuciazbdin@gmail.com](mailto:*analuciazbdin@gmail.com), Sturzadaniela@gmail.com, lucilene.alinedarsa29@gmail.com
Orientador: Coordenador de área PIBID Química, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, e-mail: leandro.friigo@iffarroupilha.edu.br