



33º EDEQ

Movimentos Curriculares
da Educação Química:
o Permanente e o Transitório



O lúdico na prática educativa: gincana de ciências

*Carla Melo da Silva¹ (IC), *Simone Mertins² (IC), Grace Oliveira Paim C. dos Santos³, Clara Denise Sorgetz⁴ (IC), José Vicente Lima Robaina⁵ (PQ), Mônica da Silva Gallon⁶ (PG), Alessandra Medianeira Montipó⁷ (FM).

carlamelodasilva@ibest.com.br¹, simonemertins@hotmail.com², paim.grace@gmail.com³, cdsorgetz@hotmail.com⁴, jvlr@terra.com.br⁵, monica.gallon@gmail.com⁶, arienaidem@yahoo.com.br⁷.

Palavras-Chave: ludicidade, gincana, ensino de ciências.

Área Temática: Ensino aprendizagem

RESUMO: O PRESENTE ARTIGO PRETENDE MOSTRAR A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO AMBIENTE ESCOLAR POR MEIO DE UMA GINCANA DE CIÊNCIAS DESENVOLVIDA POR BOLSISTAS DO PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA – PIBID QUÍMICA DA UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL (ULBRA). A GINCANA FOI REALIZADA COM UMA TURMA DE 5º ANO DA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL RIO DE JANEIRO, NA CIDADE DE CANOAS. NELA FORAM DESENVOLVIDAS ATIVIDADES DIVERSIFICADAS, AS QUAIS CONTEMPLAVAM OS ASSUNTOS ESTUDADOS EM SALA DE AULA. OS RESULTADOS MOSTRARAM QUE ALÉM DE TRAZER ATIVIDADES ENVOLVENTES E DIVERTIDAS, A GINCANA ATINGIU SEU MAIOR OBJETIVO: FAVORECER O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM.

INTRODUÇÃO

Há muito tempo a ludicidade está sendo utilizada como recurso pedagógico por profissionais de diversas disciplinas. Os jogos auxiliam na transposição de conteúdo, tornando aprendizagem significativa. Segundo Rau (2011, p. 30),

O jogo possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu pleno desenvolvimento, já que conta com conteúdos do cotidiano, como as regras, as interações com objetos e a diversidade de linguagens envolvidas em suas práticas. Desse modo, com base no pressuposto de que a prática pedagógica possa proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando-se o aprender por meio do jogo e, logo, o aprender brincando. Podemos deduzir, assim, que a formação lúdica do professor favorece essa prática.

A escola deve oferecer condições que possibilitem o desenvolvimento de atividades que privilegiem a ludicidade. É brincando que a criança organiza e constrói conhecimentos e conceitos, estabelecendo relações lógicas, desenvolvendo a oralidade e a expressão corporal, além de reforçar as habilidades sociais (MARINHO, JUNIOR, FILHO, FINCK, 2007).



33º EDEQ

Movimentos Curriculares
da Educação Química:
o Permanente e o Transitório



No ensino de química, cada vez mais se utiliza de recursos lúdicos para auxiliar a compreensão dos conceitos químicos, que muitas vezes são de difícil abstração por parte do aluno de nível médio, assim como o aluno de ensino fundamental também tem dificuldades de entendimento dos assuntos de ciências.

Observa-se tanto no nível médio, quanto no fundamental, a motivação pelo aprender com proposta que os motive a buscar novos conhecimentos. Neste sentido, a gincana de ciências desenvolvida no primeiro semestre de 2013 por bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID Química da Universidade Luterana do Brasil (ULBRA), com uma turma de 5º Ano na Escola Municipal de Ensino Fundamental Rio de Janeiro, na cidade de Canoas. Tem como objetivo propor atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem do 5º Ano de ciências, que contemplou os assuntos estudados em sala de aula. Pois segundo Antunes (2001, p.15),

Jogos valiosos são os que despertam interesse e envolvem progressos expressivos no desempenho dos participantes.

Também, de acordo com Macedo, Petty e Passos (2000, p.24),

Num contexto de jogos, a participação ativa do sujeito sobre o seu saber é valorizada por pelo menos dois motivos. Um deles deve-se ao fato de oferecer uma oportunidade para as crianças estabelecerem uma relação positiva com a aquisição do conhecimento, pois conhecer passa a ser percebido como uma real possibilidade. Crianças com dificuldades de aprendizagem vão gradativamente modificando a imagem negativa do ato de aprender, tendo uma experiência que aprender é uma atividade interessante e desafiadora. Por meio de atividades com jogos, as crianças vão ganhando autoconfiança e são incentivadas a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, organizar e cuidar materiais utilizados.

METODOLOGIA

De acordo com Fialho (2007, p. 129),

A intensidade do jogo é tão grande que a fascinação que ele exerce sobre as pessoas é imensurável. Com isso, acreditamos que a utilização de jogos na educação vem ao encontro de uma opção diferenciada, capaz de atuar como reforço de conteúdos, que por sua vez podem ser avaliados ou não pelo professor e, também como instrumento interessante e motivador no ensino-aprendizagem. Porém, é válido lembrarmos que esses jogos são de apoio e que, para realizá-los, o aluno deve ter já um conhecimento do assunto.

Nesse pressuposto, verificamos o plano de estudos da disciplina, no primeiro semestre, o 5º Ano estuda “Higiene e Saúde” e “Hábitos Alimentares Saudáveis”. A partir de então, foi organizado um cronograma de atividades com a intenção de que o aluno fosse protagonista da ação e que através dela os conhecimentos em ciências fossem solidificados, explorando a ludicidade, pois segundo Piaget (1998, p. 62),

A escola ativa pressupõe (...) uma comunidade de trabalho, com alternâncias entre o trabalho individual e o trabalho de grupo, por que a vida coletiva revelou-se indispensável ao desenvolvimento da personalidade, mesmo sob seus aspectos mais intelectuais (...) 'Trabalho de equipe'(...)

Antes de apresentarmos a proposta da gincana, conversamos com a turma para conhecermos os interesses dos alunos pela disciplina de ciências e se eles teriam interesse em participar de uma gincana. Feita a sondagem de interesse definimos as normas da gincana: trabalho em equipe, solidariedade, respeito mútuo. Logo as equipes que desrespeitassem outras, ou não obedecessem às orientações da professora e bolsistas seriam penalizadas com a pontuação geral.

A turma foi dividida em grupos de no máximo seis alunos, cada grupo deveria escolher um nome, uma cor e um mascote para caracterizar a equipe, a mais criativa recebeu pontos extras. A gincana teve duração de quatro meses, nesse período foram realizadas seis tarefas, as quais estão indicadas na Tabela 1:

Tabela 1: Tarefas realizadas na gincana

Tarefa	Nome da tarefa
1	Caça ao boneco
2	Pesquisa sobre hábitos saudáveis e tabulação dos dados coletados
3	Cruzadinha sobre higiene
4	Apresentação de receitas e explicação do valor nutricional
5	Bingo sobre saúde, higiene e alimentação
6	Teatro com o tema "saúde do corpo"

A primeira tarefa foi realizada no ginásio e no pátio da escola. Cada grupo recebeu a cabeça de um boneco, a qual ficou no chão do ginásio, as outras partes do corpo estavam escondidas no ginásio e do pátio da escola. O objetivo da tarefa era montar o boneco corretamente e no menor tempo possível. Os grupos participaram ativamente da tarefa, eufóricos pelo desafio da atividade dinâmica.

A segunda tarefa foi realizada em partes, dois encontros, os quais consistiram em solicitar aos alunos que ao longo da semana realizassem uma entrevista com seus familiares e amigos, maiores de dezoito anos, a respeito dos seus hábitos de saúde e higiene. Cada aluno entrevistou duas pessoas realizando as perguntas descritas na tabela 2:

Tabela 2: Entrevista realizada pelos alunos

Número	Pergunta
1	Quantas horas você dorme por dia



33º EDEQ

Movimentos Curriculares
da Educação Química:
o Permanente e o Transitório



2	Quantas vezes por dia escova os dentes
3	O que costuma comer no almoço
4	Prática atividade física
5	Toma medicamento sem receita
6	Já sofreu algum acidente

Na aula seguinte os alunos trouxeram as entrevistas e organizaram os dados coletados na forma de tabela. Após a tabulação de dados o grupo deveria analisar os hábitos de cada entrevistado e concluir se o mesmo apresentava bons hábitos de saúde.

Para crianças com média de idade de 11 anos, realizar um levantamento de dados através de um questionário, tabular os resultados encontrados nas entrevistas com os colegas de grupo e, por último, apresentar as conclusões do grupo oralmente, não é uma tarefa nenhum pouco fácil. Entretanto, foi feita de forma organizada e muito bem apresentada.

A terceira tarefa da gincana de ciências foi à realização de uma cruzadinha sobre higiene. Cada grupo recebeu uma cruzadinha, o grupo que completasse corretamente em menos tempo vencia a tarefa. Antes da apresentação da tarefa, foi solicitado aos alunos que estudassem os assuntos trabalhados em sala de aula sobre higiene e saúde. A atividade foi realizada satisfatoriamente.

Para trabalhar o conteúdo de alimentos foram abordados os temas alimentação saudável pirâmide alimentar, proteínas, lipídios, carboidratos, sais minerais e vitaminas. Para tanto, utilizou-se como recurso didático um vídeo sobre o conteúdo, denominado “Conhecendo os alimentos com o Sr. Banana”, logo após assistir o vídeo e devidos comentários sobre o que compreenderam do assunto, cada grupo recebeu um material impresso explicativo sobre o assunto, para fins de estudos. Na sequência a tarefa dos alimentos foi dada: cada grupo deveria trazer no próximo encontro um prato (doce ou salgado) e que apresentassem todos os nutrientes estudados na composição da receita, assim como, o doce ou salgado elaborado pelo grupo deveria ter quantidades suficientes para que todos em classe pudessem degustar.

No dia da apresentação das receitas todos os grupos trouxeram seus pratos e apresentaram sua receita, identificando as proteínas, lipídios, carboidratos, sais minerais e vitaminas no prato elaborado. O grupo vencedor da tarefa foi o que trouxe o prato com o maior valor nutricional e melhor soube explicar a receita

A proposta foi muito bem aceita pelos alunos, que apresentaram receitas bem elaboradas, bem como, seus valores nutricionais. A turma encerrou a tarefa numa verdadeira festa.

A tarefa seguinte, o bingo sobre saúde, higiene e alimentação, foi realizada entregando para cada grupo três cartelas de bingo, a qual continha seis palavras. As palavras eram as respostas das perguntas que estavam sendo sorteadas, desse modo os alunos precisavam prestar muita atenção nas perguntas, saber as

respectivas respostas e procurar a palavra nas cartelas. O primeiro grupo a completar todas as cartelas venceu a tarefa.



Figura 1: Grupo completando as cartelas do bingo

Todas as propostas de jogos foram muito bem recebidas pelos alunos, que rapidamente se organizam e demonstram conhecimento do assunto. Foi nítido o quanto gostaram de realizar as tarefas.

A última tarefa da gincana foi a elaboração de uma peça de teatro. Englobando tudo o que foi trabalhado em aula, cada grupo deveria montar uma peça de teatro com no máximo 10 minutos de duração. Inicialmente os grupos escreveram o roteiro da peça, o qual foi entregue para avaliação dos bolsistas, o melhor roteiro recebeu pontuação. Na aula seguinte os grupos apresentaram a peça, alguns vieram caracterizados e elaboraram um cenário. O grupo mais criativo e com a melhor apresentação recebeu a pontuação na tarefa.

Durante toda a gincana, a cada tarefa realizada era anunciado o grupo vencedor. Porém, o grupo vencedor da gincana só foi comunicado no último encontro. Neste encontro foi organizada uma confraternização que ocorreu no ginásio da escola e contou com a participação dos professores, alunos, bolsistas e coordenador do PIBID. Durante a confraternização foi entregue medalhas ao grupo vencedor, os grupos que ficaram em segundo e terceiro lugar receberam outros prêmios (bolsas, camisetas, cadernos, blocos de notas e canetas).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após o término da gincana foi aplicado um instrumento de coleta de dados (ICD) a fim de avaliar a participação dos alunos (Tabela 3).

Tabela 3: Instrumento de coleta de dados (ICD) aplicado na turma

Questões Propostas
1. Você gostou de participar da gincana de ciências
2. Das tarefas realizadas, qual delas você mais gostou

3. Qual atividade você considerou mais difícil de realizar

4. Com qual atividade você mais aprendeu

5. Qual a nota (0-10) que você daria para gincana

Os resultados obtidos com a aplicação do ICD foram muito satisfatórios, todos os alunos da turma responderam que gostaram de participar da gincana de ciências. Os demais resultados obtidos encontram-se nos gráficos 1, 2, 3 e 4.

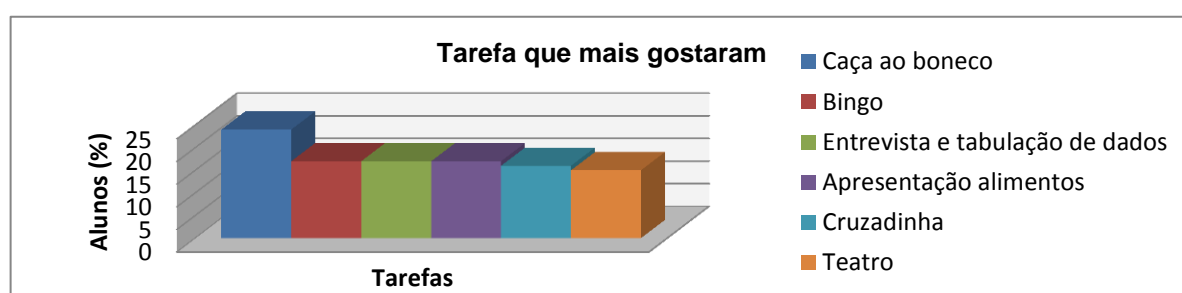


Gráfico 1: Tarefa que mais gostaram

Entendemos que a tarefa que mais gostaram foi a caça ao boneco, pois essa tarefa exigiu movimento, sair da sala de aula, estar em um outro ambiente. E isso, para crianças é extremamente motivador. Em contrapartida, a tarefa do teatro foi a que menos gostaram, possivelmente porque foi a tarefa que apresentou mais detalhamento de ideias e, portanto, exigiu mais dos alunos, trazendo mais complexidade e apresentando maiores dificuldades.

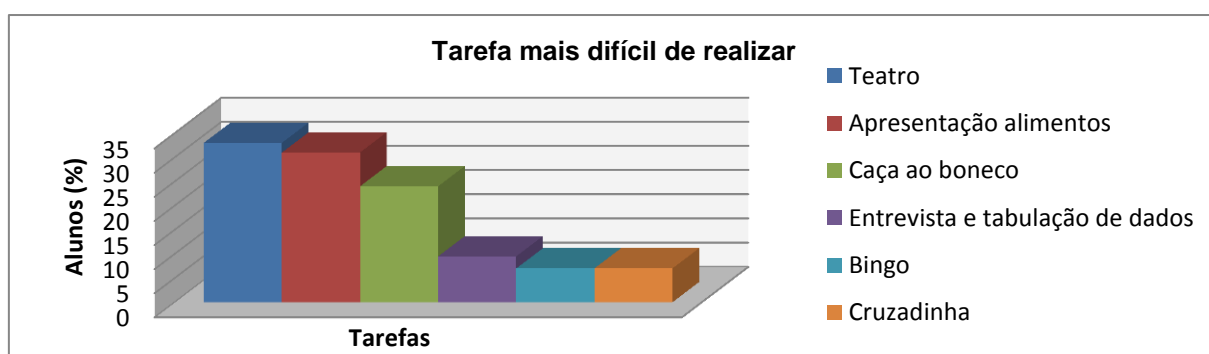


Gráfico 2: Tarefa mais difícil de realizar

Este gráfico comprovou que o teatro foi a atividade que apresentou a maior dificuldade de realização pelos grupos, enquanto que a atividade do boneco foi a que apresentou maior facilidade pelos alunos.



33º EDEQ

Movimentos Curriculares
da Educação Química:
o Permanente e o Transitório

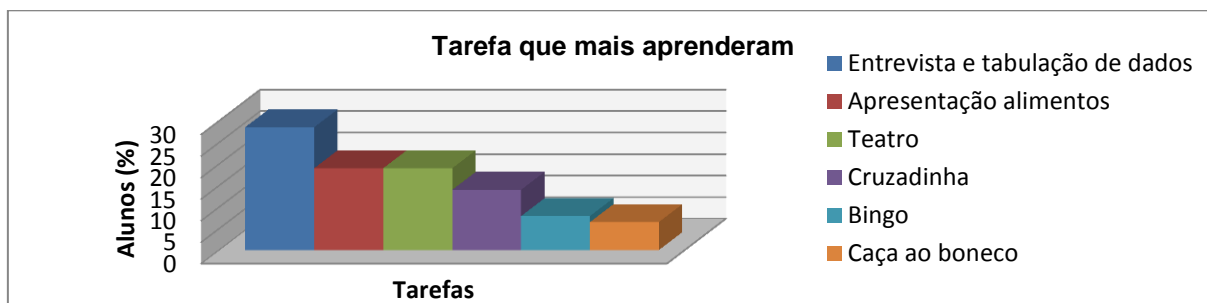


Gráfico 3: Tarefa que mais aprenderam

Através deste gráfico, percebemos o quão cientes da proposta de aprendizagem, mostraram-se os alunos, embora com pouca idade. Pois, a tarefa de entrevistar (pesquisar), tabular dados e apresentar conclusões foi uma das tarefas mais difíceis. Entretanto, os alunos reconheceram como sendo a tarefa que mais acrescentou conhecimento.

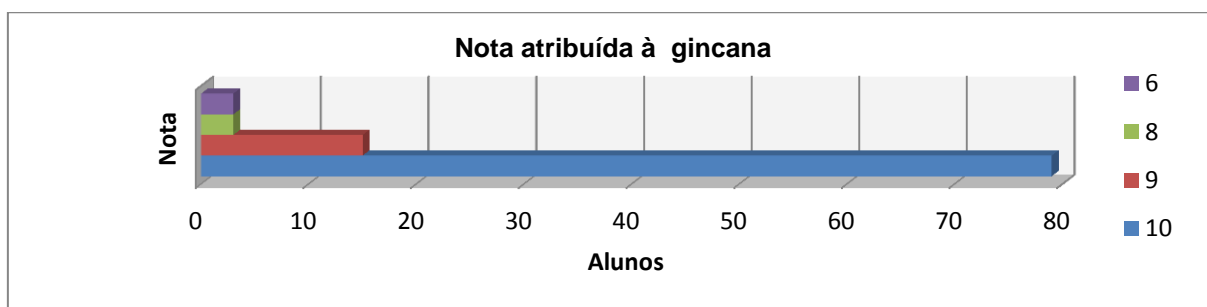


Gráfico 4: Nota atribuída à gincana

Grande parte da turma atribuiu valor numérico alto a proposta da gincana, e isso não foi nenhuma surpresa, tendo em vista a excelente receptividade dos alunos a proposta e conseqüentemente, as atividades de cada etapa da gincana que realizaram muito bem.

CONCLUSÕES

Atualmente vivemos em uma sociedade onde brincar e jogar se opõe ao trabalho, esse instrumento é pouco utilizado pela maioria dos educadores, ao considerá-lo útil apenas para descanso do trabalho. Também, na maioria das famílias, jogos e brincadeiras são vistos como perda de tempo, passatempo, distração, sendo a sua utilização limitada, a criança geralmente brinca sozinha ou com algum brinquedo, sem a tão importante participação familiar, uma vez que os pais chegam em casa muito cansados do trabalho e não conseguem participar dessa atividade (MURCIA, 2005).

O papel do lúdico na aprendizagem é extremamente importante, a proposta de uma gincana de ciências trouxe para a sala de aula 'movimento', quebrando o



33º EDEQ

Movimentos Curriculares
da Educação Química:
o Permanente e o Transitório



paradigma de que para a construção do conhecimento é necessário apenas giz, lápis e caderno.

Trabalhar a ludicidade no ensino de ciências desperta o interesse do aluno por essa área do conhecimento. Desse modo, quando o este chegar à série final do Ensino Fundamental e se deparar com a química, terá uma visão positiva da disciplina. A química é vista pela maioria dos alunos como uma disciplina difícil e pouco compreensível. No entanto, essa falta de interesse pela química pode estar relacionada à forma descontextualizada e desestimulante que é trabalhada na maioria das escolas. O professor precisa encontrar meios de despertar o interesse do aluno para o aprendizado, as gincanas oferecem uma aprendizagem divertida e envolvente, onde as ações dos alunos devem ser valorizadas, promovendo o aumento da autoestima e contribuindo no processo de ensino.

É importante salientar o quanto foi importante o papel da professora titular neste trabalho, uma vez que apresentada a proposta no início do semestre, essa foi plenamente aceita e, além disso, mostrou-se extremamente colaborativa com a realização das atividades apresentadas. Com certeza a vontade do professor em fazer algo 'diferente' no cotidiano de sala de aula, agregado a proposta de construir o conhecimento, ensinando o aprender a aprender, foi o diferencial. Tendo em vista que a função das bolsistas do PIBID era de fazer inserções em sala de aula, mas quem efetivamente realiza, elabora com os alunos a proposta é a professora titular.

Enquanto bolsistas do PIBID, estamos satisfeitos em conseguir propor e realizar a atividade com total êxito. Para qualquer trabalho pedagógico que um professor se proponha haverá dificuldades, mas cabe a ele procurar meios e formas de transpô-las de modo a alcançar seus objetivos da melhor forma possível.

Referências Bibliográficas

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2001.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no ensino de química e biologia**. Curitiba: Ibpex, 2007.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações problemas**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste; JUNIOR, Moacir Ávila de Matos; FILHO, Nei Alberto Salles; FINCK, Silvia Christina Madrid. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. Curitiba: Ibpex, 2007.

MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, J. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro: José Olympio, 1988.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2011.