

O USO DE OBJETOS EDUCACIONAIS COMO PROPOSTA METODOLÓGICA PARA MELHOR FIXAÇÃO DOS CONTEÚDOS

**Danielly Medeiros Olimpio¹, Marlytana Costa de Oliveira¹, Nayara Costa Taveira¹,
Fábel Frankin Maia² e Lívia Paulia Dias Ribeiro¹.**

¹ Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB). Bolsista do Programa de Iniciação à Docência (PIBID). E-mail: dm.olimpio@bol.com.br; marlytana@gmail.com; nayaracosta@hotmail.com; liviapaulia@unilab.edu.br

² Escola Estadual de Ensino Médio Maria do Carmo Bezerra, e-mail: fabelfranklin1@hotmail.com

RESUMO

O presente trabalho surgiu com a preocupação dos problemas ambientais existentes no meio escolar, além disso, das dificuldades que os estudantes apresentam com relação aos conteúdos. Nesse intuito foi proposto confecções de jogos educacionais com materiais de baixo custo, produzidos pela própria escola, assim visando às duas problemáticas. O trabalho foi desenvolvido em três etapas: a campanha de coleta de material para a construção dos jogos oriundos da própria escola, a construção se deu por intermédio de pesquisas e a construção coletiva para exposição dos materiais na Feira de Ciências da Escola. A referida pesquisa identificou que a construção de jogo na tentativa de ampliar os conhecimentos é um processo de grande valor uma vez que os discentes participaram ativamente na construção e execução do projeto proposto pelos bolsistas. A utilização de jogos no contexto escolar e o uso dessa nova proposta metodológica apresentou êxito no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Educação, Jogos, Feira de Ciências.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda a importância do uso de objetos educacionais como proposta metodológica para melhor fixação dos conteúdos, a fim de possibilitar o fortalecimento de uma prática pedagógica que alavanque o processo de ensino-aprendizagem na busca de um melhor desempenho dos discentes e de incentivar o uso de estratégias que possam fortalecer este processo. Desta forma, buscou-se compreender como se dá as relações entre teoria e prática e como os sujeitos que compõem a comunidade escolar as estabelecem.

A introdução de novas metodologias implica no preparo do docente e na receptividade do discente que muitas vezes não se abre ao novo. No entanto, se faz necessário o uso de novas técnicas para facilitar a transmissão/construção de conhecimento.

A Constituição Brasileira de 1988 afirma em seu artigo 205 que “a educação é direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. A escola é uma instituição de ensino que se dedica à tarefa de organizar o conhecimento e apresentá-lo aos alunos pela mediação das linguagens, de forma a que seja aprendido (PCN - Ensino Médio, 1999).

O ensino, em muitas escolas, é promovido por métodos tradicionais e de certa forma limitada. Segundo CARRAHER (1986), esta forma de educação trata o conhecimento como um conjunto de informações que são simplesmente transmitidas dos professores para os estudantes, resultando sempre em aprendizado efetivo. No entanto nota-se na prática que o aprendizado efetivamente existe quando há uma interação direta entre o estudante e o conteúdo, a construção coletiva de conhecimento é fortalecida a partir dessa interação.

Ao perceber a deficiência de subsídios materiais que ofereçam suporte ao professor e ao estudante facilitando à interação teoria-prática e conseqüentemente a fixação dos conteúdos constatou-se a necessidade de oferecer esse suporte à escola, apresentando uma ferramenta que amplie e/ou auxilie a fixação dos conteúdos contribuindo para melhor fluidez na construção de conhecimento.

O presente trabalho tem como principal objetivo compreender os principais obstáculos do processo de ensino-aprendizagem da Rede Estadual de Acarape e empregar objetos educacionais (jogos didáticos), construídos a partir de materiais reutilizáveis a fim de promover a consciência ambiental, como ferramenta pedagógica para alavancar esse processo.

MATERIAL E MÉTODO

O trabalho foi realizado pelos alunos do Curso de Licenciatura em Ciências da Natureza e Matemática, participantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da UNILAB na Escola Estadual de Ensino Médio Maria do Carmo Bezerra situada no município de Acarape, Maciço de Baturité, no Estado do Ceará.

O projeto foi desenvolvido em duas turmas onde se abordou a temática ambiental e a introdução de novas metodologias para o ensino, com ênfase na construção de objetos educacionais (jogos) que pudessem auxiliar na fixação de conceitos, proposta metodológica na qual, o professor pode utilizar como estratégia de ensino para corroborar no processo de ensino-aprendizagem.

Desenvolveu-se em três etapas: a campanha de coleta de material para a construção dos jogos que foram oriundos da própria escola, por exemplo, reutilização de cartolinas, caixas de papelão, papel madeira, bandejas de ovos, caixas de remédios, garrafas pet, latas de leite, entre outros. A construção dos jogos se deu por intermédio de pesquisas e a construção coletiva para exposição dos materiais na Feira de Ciências da Escola.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A referida pesquisa identificou que a construção de jogo na tentativa de ampliar os conhecimentos é um processo de grande valor uma vez que os discentes participaram ativamente na construção e execução do projeto proposto pelos bolsistas.

Sabe-se que são necessários conhecimentos prévios sobre o assunto em estudo, interpretação de regras e raciocínio, pois o discente está sujeito a constantes desafios, já que a cada novo jogo são abertos espaços para a elaboração de novas estratégias, que permitem a evolução do pensamento abstrato para o conhecimento efetivo, construído durante a atividade.

Foram confeccionados jogos referentes às áreas de Linguagens e Códigos, Ciências Exatas e da Natureza e Ciências Humanas. Como exemplos: um bingo baseado na nomenclatura de compostos orgânicos, aonde cada aluno receberia uma cartela com uma estrutura de hidrocarbonetos teria de nomeá-las, posteriormente, eram chamados às peças do jogo como de um bingo normal, porém chamando o nome das estruturas, como mostrado na Figura 1 abaixo:

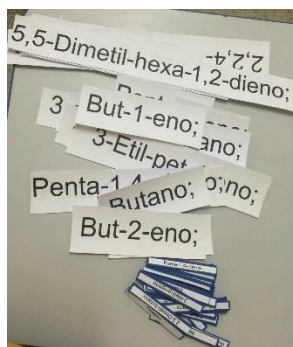


FIGURA 1. Bingo Orgânico.

É possível notar que os alunos ficaram divididos quando o assunto é meio ambiente, entendendo eles que o meio ambiente são todos os fatores que afetam diretamente o comportamento de um ser vivo (Figura 2).



FIGURA 2. Alunos interagindo com os jogos de Ciências Humanas na Feira e Ciências.

Constatou-se também que a facilidade para a dinâmica do lúdico está na: Iniciativa do docente, força de vontade, habilidade, gosto pela ação lúdica dos educadores e educandos, criatividade, afeto, reconhece as necessidades de ensinar brincando e os benefícios para o Processo Ensino Aprendizagem.

CONCLUSÕES

A utilização de jogos no contexto escolar e o uso dessa nova proposta metodológica apresentou êxito no processo de ensino-aprendizagem. Bem como, fez com que os estudantes obtivessem uma visão sustentável do meio em que vivem, incentivando a prática da coleta seletiva, da reutilização e da reciclagem dos resíduos sólidos escolares e familiares.

REFERÊNCIAS

CARRAHER, D. W. et al. *Caminhos e descaminhos no ensino de ciências*. São Paulo: Ciência e Cultura, v. 37, n. 6, jun. 1986.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio*. Brasília: MEC: SEF, 1999.