

## EDUCAÇÃO LÚDICA E ABORDAGEM AMBIENTAL NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFPB

\*Ellen Moreira Brandão<sup>1</sup> (IC), Alessandra Marcone Tavares Alves de Figueirêdo<sup>1</sup> (PQ), João Marcos G. de Oliveira Ferreira<sup>1</sup> (IC), Gesivaldo Jesus Alves de Figueirêdo<sup>1, 2</sup> (PQ)  
\*profellencefetpb@hotmail.com

1. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Coordenação do Curso de Licenciatura em Química, Campus I, Av. Primeiro de Maio, 720 – Jaguaribe, João Pessoa (PB), CEP: 58015-430. 2. Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Tecnologia e Recursos Naturais, Rua Aprígio Veloso, 882, Bairro Universitário, CEP: 58429-140, Campina Grande (PB).

Palavras-Chave: Ensino de Química, Lúdico, Conscientização Ambiental.

### Introdução e Metodologia

A educação lúdica é um tipo de recurso que permite facilitar o trabalho do educador<sup>1</sup>. Desta forma, esta aparece como uma ferramenta da aprendizagem que pode enriquecer e estimular a habilidade cognitiva do aluno<sup>2</sup>.

Sendo assim, o presente trabalho se propõe a corroborar com o aprendizado no ensino de Química, fazendo uso de *gibis* durante as aulas. Estes foram confeccionados a partir de papel reciclado, sendo criada uma história em quadrinhos (HQ), Figura 1, abordando o conteúdo de Hidrocarbonetos, focalizando o sub-tema *alcanos*. A HQ foi contextualizada no âmbito da educação ambiental (lixo, reciclagem e reutilização de materiais).



Figura 1 Alguns exemplares do *gibi*.

Este ensaio foi desenvolvido no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB), em cinco turmas dos Cursos Técnicos Integrados da 3ª série do Ensino Médio. Os cursos foram: Eletrônica, Edificações, Eletrotécnica, Mecânica e Controle Ambiental, no qual totalizaram 148 educandos.

Para a aplicação da HQ, a ordem foi a seguinte: aula expositiva tradicional (quadro e giz) sobre a temática; instrumento avaliativo pré; aula alternativa; instrumento pós.

Os dois instrumentos citados continham sete questões objetivas cada, de múltipla escolha, porém o instrumento pós continha, ainda, perguntas subjetivas condizentes a opinião dos discentes sobre a alusiva aula alternativa.

### Resultados e Discussão

Através das respostas das questões objetivas, foi possível construir um gráfico comparativo da diferença de acertos entre os questionários pré e pós nas turmas trabalhadas, conforme a Figura 2.

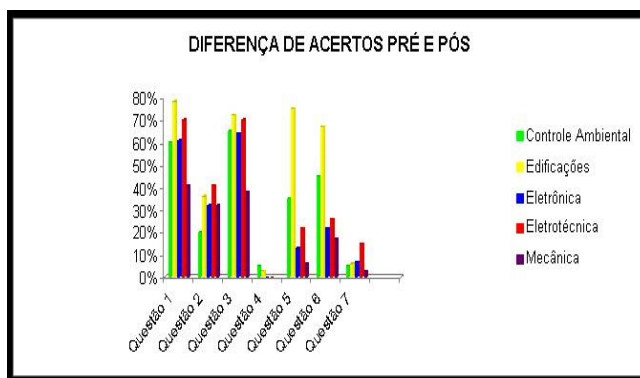


Figura 2. Diferença de acertos entre o pré e o pós nas cinco turmas.

Conforme descrito acima, é visto um resultado positivo, no que tange às turmas de Eletrotécnica e Edificações. Porém, as outras classes conseguiram, também, um bom nível de aproveitamento através das questões trabalhadas.

### Conclusões

Portanto, diante dos resultados satisfatórios, fica elucidado que é preciso investir em técnicas diferentes da pedagogia tradicional, que rege de forma absolutista e ainda dominante, em todas as ciências, principalmente na Química. O que continua trazendo mais desinteresse e gerando indisciplina nas aulas.

### Agradecimentos

À Capes, PIBID, PET Química, Coordenação de Pesquisa e Extensão do IFPB *campus* João Pessoa e a toda a comunidade escolar do Maria Geny.

<sup>1</sup> ALMEIDA, Paulo N. *Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos*. 11ª ed. São Paulo: Loyola, 1998.

<sup>2</sup> ANTUNES, Celso. O jogo e o Brinquedo na escola. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org). *Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008, p. 37-42.