

## A Utilização de 'Cadeias Carbônicas Recicladas' para o Ensino de Química na Educação de Jovens e Adultos

Ellen M. Brandão<sup>2\*</sup> (PG), Luis Victor dos S. Lima<sup>1</sup> (IC), Amanda C. da Silva<sup>1</sup> (IC), Sany Delany G. Marques<sup>1</sup> (IC), Niely S. de Souza<sup>1</sup> (FM), Alessandra M. T. A. de Figueirêdo<sup>1</sup> (FM).  
\*profellencefetpb@hotmail.com

<sup>1</sup> IFPB (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba), <sup>2</sup>FGF (Faculdade Integrada da Grande Fortaleza)

Palavras – chave: Lúdico, Ensino de Química, Educação de Jovens e Adultos, Reutilização.

### Introdução

De acordo com Antunes<sup>1</sup>, o jogo é um material pedagógico que pode enriquecer e estimular a aprendizagem cognitiva do alunado.

Para Santos<sup>2</sup>, tal recurso pode e deve ser aplicado em todas as fases do desenvolvimento humano, independente de sua idade cronológica.

Dentro deste contexto, visando uma maior explanação sobre o conteúdo 'Classificação das Cadeias Carbônicas', foi proposta a utilização de um jogo denominado: *Jogo das Cadeias Carbônicas Recicladas*, para revisão dos conteúdos, em duas turmas do 2º ano do Ensino Médio de uma Escola Estadual da EJA (Educação de Jovens e Adultos), situada no município de João Pessoa – PB.

### Metodologia

Inicialmente, foi realizada uma aula expositiva com o método tradicional (quadro e giz) a respeito do assunto a ser trabalhado, sendo aplicado um instrumento avaliativo com 10 questões objetivas. Tais questões continham diferentes cadeias carbônicas, onde os discentes teriam apenas que classificá-las.

Posteriormente, foram entregues kits do alusivo jogo a cada grupo de alunos, em que os mesmos tinham um roteiro que explicava quais moléculas eles teriam que montar.

Tal jogo foi construído com tampas de garrafa PET, diferenciadas por cores, bem como palitos de churrasco para fazer as ligações químicas, como ilustra a Figura 1.

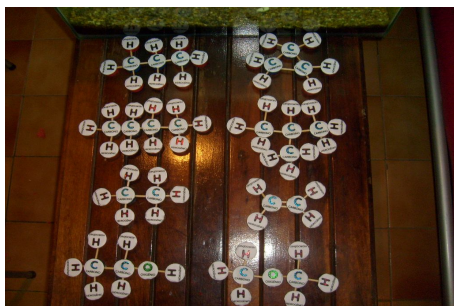


Figura 1. Um kit do jogo montado.

Ao final, os discentes responderam a um questionário análogo, acrescido de duas questões

subjetivas, em relação à sua opinião quanto ao método de aprendizagem.

### Resultados e Discussão

Com os dados dos questionários, esquematizou-se um gráfico (Figura 2), no qual demonstra o número de acertos, pré e pós, e a diferença de acertos nas duas turmas trabalhadas.

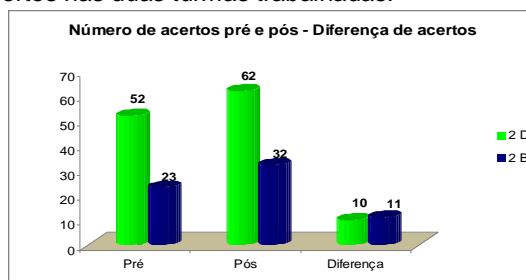


Figura 2. Gráfico comparativo dos dados.

Segundo o gráfico, fica evidente o efeito quantitativo positivo após o reforço com a aula lúdica.

Em concernência ao resultado qualitativo, este também foi significativo, como pode ser visto nas respostas subjetivas dos estudantes: *'Muito mais fácil de aprender'*; *'De forma espontânea é bem mais fácil de aprender. Aulas bem dinâmicas são muito mais interessantes'*.

### Conclusões

Conforme os dados quantitativos e qualitativos, o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes da EJA se tornou mais agradável e interessante.

Desta forma, a reciclagem e a reutilização dos materiais despertaram uma consciência ambiental nos educandos, ao perceberem que peças às vezes consideradas 'lixo', podem gerar benefícios, neste caso, educativos.

### Agradecimentos

À Pró-Reitoria de Pesquisa do IFPB e a toda a comunidade escolar envolvida.

<sup>1</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.

<sup>2</sup> SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org). *A Ludicidade como ciência*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.