

DINAMIZAÇÃO DA AULA DE CIÊNCIAS COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

JAKELINE ¹

RESUMO

DINAMIZAÇÃO DA AULA DE CIÊNCIAS COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL Jakeline Timóteo da Silva [1]/ timoteojakeline@gmail.com/ Instituto Federal de Alagoas Jonas dos Santos Sousa [2]/ Instituto Federal de Alagoas Eixo Temático: Processos de Ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes O presente trabalho investigou a importância e a contribuição da dinamização de aula no processo de ensino e aprendizagem, baseando-se em um espaço com uma didática recriada, onde acredita-se que "a diversidade de métodos é importante não só porque pode ampliar as alternativas de aprendizagem, como também pode expandir as possibilidades de realização, superando possíveis dificuldades dos alunos" (RANGEL, 2006, p.08). É importante ressaltar que as metodologias desenvolvidas em sala de aula estão diretamente relacionadas ao envolvimento e participação dos alunos de forma ativa no processo de aprendizagem e crescimento intelectual, por isso deve-se fazer o uso da diversidade metodológica para que o processo seja aperfeiçoado, podendo assim alcançar integralmente o alunado. Com isso para que se obtenha resultados significativos no âmbito da aprendizagem é necessário todo um estudo do contexto escolar em que se irá trabalhar essas novas práticas para que seja possível a realização de um planejamento adequado, com a finalidade de a dinamização seja validada de forma a aumentar o rendimento e o pensamento crítico dos alunos. "A metodologia de ensino e aprendizagem é feita de acordo com aluno, suas características cognitivas e escolares, com o conteúdo, sua natureza(..)"(RANGEL, 2006, p.10). Deste modo o trabalho teve por objetivo compreender a importância do uso das diversidades metodológicas que tem como foco a dinamização de aula e ao mesmo tempo buscou refletir sobre o processo de aprendizagem, pensando em um público que está iniciando a introdução ao ensino de exatas como (Física e Química) no seu contexto escolar. Reconhecendo a necessidade que alunos do último ano do ensino fundamental II enfrenta com a introdução de tais disciplinas e buscando desconstruir a ideia de que tratam-se de disciplinas difíceis e que para aprendê-las necessitam de um processo muito rigoroso e que tais não podem ser estudadas de maneiras diferentes da que normalmente é vista, já que são utilizados recursos didáticos considerados monótonos, o que dificulta a absorção dos conteúdos já que muitos deles são meramente abstratos. Assim sendo a atividade foi trabalhada com uma turma

de ciências de 9º ano do Ensino Fundamental II de uma escola pública localizada na cidade de Teotônio Vilela, Alagoas. O percurso metodológico embasou-se na criação e aplicação de um jogo de cruzadinha intitulado "cruza-química", que foi fruto de um diálogo com o professor vigente da turma, cujo permitiu compreender o contexto escolar e a realidade da mesma, para que assim fosse possível elaborar um jogo que estivesse em conexão com os assuntos que estavam sendo estudados, e que esse pudesse ajudar no nível de aprendizagem dos alunos. O jogo foi aplicado em uma turma com vinte alunos na biblioteca da escola, os alunos estavam dispostos em duplas com intuito de instigar a sociabilidade, a criatividade, concentração e auto confiança. Para a coleta de dados foi feita a utilização de um questionário base, elaborado com questões abertas, que foi devidamente aplicado antes e após a realização do jogo a fim de que fosse possível obter os dados de forma comparativa nas respostas. Os dados coletados evidenciaram, em linhas gerais, pontos positivos no processo de dinamização, o primeiro questionário apresentou um percentual de 27% de acerto nas respostas, já o segundo questionário revelou um dado de 35% de acerto, mesmo que o nível de rendimento não tenha sido aparentemente muito alto ele é bastante significativo, visto que, houve algumas alterações nas perguntas feitas, aumentando de certa forma o nível de complexidade antes e após a aplicação do jogo de palavras cruzadas. O tempo destinado a realização da atividade pode ter interferido no resultado, já que foram cedidas apenas duas aulas para a realização, que foi um tempo considerado curto para um processo de intervenção. Kishimoto (1996) sinaliza que para um jogo ser educativo é necessário que haja um equilíbrio entre o favorecimento da aprendizagem e a proposta em divertir, tornar prazeroso para que esse seja realizado na sua totalidade, já que a falta de um desses dois componentes retira a sua funcionalidade, ou seja, resulta em apenas um jogo ou um recurso didático qualquer, não traz tantos resultados positivos quanto o esperado, fato que foi possível observar durante a aplicação, pois os alunos estavam voltado mais para questão de aprendizagem e esqueceram de certa forma a diversão, resultando na perda da essência do jogo. Porém outros aspectos importantes foram notado, os quais possibilitou a reflexão não só da questão de absorção de conteúdo, mas também a formação do aluno em um contexto mais amplo, como a concentração, o exercício da agilidade, a cooperação entre as duplas, a responsabilidade e vontade de participar ativamente da atividade. Levando em consideração os aspectos observados é fácil perceber a importância da dinamização, tanto para tornar a aula mais atrativa, quanto para tentar atingir todos alunos, observando que cada um tem sua individualidade e que apresenta níveis de aprendizagem diferentes, tendo que um único método dificilmente conseguirá abranger cem por cento de uma turma e por isso há a necessidade de mesclar, ou seja dinamizar as aulas. Palavras-chave: Ensino e aprendizagem, diversificação metodológica, ensino de ciências, dinamização.

Referências KISHIMOTO, T.M .Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996. RANGEL, M. Métodos de ensino para aprendizagem e a dinamização das aulas: 2. ed._____: Papirus, 2006.

Palavras-chave: .

¹ , ;