

## Esportes como ferramenta de aproximação entre os jovens e a Química

Erika Louise Branco Ribeiro<sup>1</sup>(IC), Patrícia Fernanda da Silva M. Cotelos<sup>2</sup> (FM), Eluzir Pedrazzi Chacon<sup>1</sup>(PQ), Márcia Narcizo Borges<sup>1</sup> (PQ), [erikal.bribeiro@hotmail.com]

<sup>1</sup> Universidade Federal Fluminense, Instituto de Química, Outeiro São João Batista S/N. Campus do Valonguinho, Centro, Niterói- Rio de Janeiro.

<sup>2</sup> Colégio Estadual Hilário Ribeiro, Alameda São Boaventura, 794 - Fonseca, Niterói - Rio de Janeiro

Palavras-Chave: Temas Geradores, Jogos, Experimentação

### Introdução

Ao analisar um cenário de desinteresse durante as aulas de Química e o baixo rendimento escolar dos alunos, fica evidente a necessidade de mudanças na metodologia de ensino aplicada em sala de aula. Baseando-se nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), o Ensino de Química deve ser interdisciplinar e contextualizado com o mundo. Sendo assim, utilizar o universo dos esportes como tema gerador nas aulas de Química potencializa um sentimento de identificação entre os jovens e a Ciência, pois além de possuir significado concreto na vida dos estudantes, possibilita discussões que extrapolam as fronteiras do conteúdo didático. Com isso, como proposto por Paulo Freire<sup>1</sup>, pode-se construir um ensino reflexivo em torno da realidade vivenciada pelos alunos e que sejam de seus interesses.

Em concordância com Soares<sup>2</sup>, o uso de atividades lúdicas também enriquece o processo de ensino-aprendizagem, pois, tanto estimulam o desenvolvimento pessoal e colaborativo, como também aceleram a capacidade de construção do conhecimento.

### Resultados e Discussão

Este projeto foi aplicado em 3 turmas de 1ª série do Ensino Médio do Colégio Estadual Hilário Ribeiro (CEHR), situado em Niterói, por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID Química-UFF). A atividade foi elaborada de forma a complementar o Currículo Mínimo do Estado do Rio de Janeiro-SEEDUC, a fim de incentivar o interesse dos alunos pelas aulas de Química e conseqüentemente criar um ambiente propício para alcançar uma aprendizagem mais significativa.

O esporte foi escolhido como tema para este projeto por estar presente no cotidiano dos alunos associado a momentos de descontração e prazer. A isso se acrescenta o fato do maior interesse pela educação esportiva por causa das Olimpíadas de 2016 que acontecerão na cidade do Rio de Janeiro. O projeto foi realizado em três etapas. Primeiro, houve uma apresentação de slides que buscou evidenciar a integração entre as ciências e o desenvolvimento tecnológico e social, sob o ponto

de vista dos esportes. Falou-se da química envolvida na composição das medalhas olímpicas e foram feitas análises sobre o caráter histórico-cultural das competições esportivas. Durante os esclarecimentos sobre o uso de anabolizantes, *dopping*, e a evolução tecnológica dos equipamentos esportivos, discutiu-se como uma demanda da sociedade (esportiva) pode influenciar na evolução científica e tecnológica, evidenciando a não neutralidade do fazer científico.

Posteriormente, foi realizado o experimento de teste de chamas com diferentes sais, buscando atrelar níveis micro e macroscópico do conhecimento químico com a cor dos fogos de artifício utilizados em eventos competitivos e festivos.

Em um terceiro momento, cada turma foi dividida em dois grupos para que participassem de um jogo de perguntas e respostas em torno do tema "Esportes e Química". Visto que o objetivo principal envolvia múltiplas aprendizagens, foram elaboradas perguntas com baixo nível de dificuldade, mas que gerassem reflexões pertinentes a tudo o que havia sido apresentado. Através de debates, o pensamento coletivo foi estimulado e uma disputa saudável permeou a execução do jogo.

### Conclusões

Os alunos participaram ativamente de todas as etapas, com vários questionamentos que demonstraram não só maior interesse pela Química, como aumento de aprendizagem, evidenciados pelo aumento da complexidade das questões e da facilidade com que os alunos responderam as perguntas do jogo. Observou-se ainda durante o jogo a cooperação mútua entre os membros das equipes e melhoria na relação afetiva entre alunos, professora da turma e bolsistas PIBID. Depois da aplicação da atividade, o ambiente escolar tornou-se bem mais propício e harmonioso para o ensino e se manteve ao longo do ano letivo.

### Agradecimentos

Bruna J. de A. Campos; CEHR; PIBID; CAPES

<sup>1</sup>FREIRE, P. A importância do ato de ler. São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1985

<sup>2</sup>SOARES, M.H.F.B. O lúdico em Química: Jogos e atividades aplicados ao ensino de Química. Universidade Federal de São Carlos. Tese de doutorado. 2004