

QUÍMICA LÚDICA

Mauritânia Santos Couto (ID)¹ *; Michele Santos Da Silva (ID)²; Nuala Mariela Vale Melo (ID)³;
^{1, 2, 3} Instituto Federal do Maranhão (IFMA) - Campus Bacabal
* *mauritania.coutosc@gmail.com*

RESUMO

No Ensino Médio a compreensão do ensino de Química, é algo que vem sendo discutido, devido a compreensão desse aluno, que por ventura encontra-se desmotivado e o uso de algumas metodologias vem como auxílio nas aulas, e através do questionário pode-se ressaltar que o uso dos jogos lúdicos é um grande aliado no auxílio do aprendizado desse aluno, facilitando com que os alunos tenham que pensar e de uma forma dinâmica, mostrou que os alunos assimilaram. Os materiais didáticos são ferramentas fundamentais para o processo de ensino e aprendizagem e o jogo didático caracteriza-se como uma importante e viável alternativa para auxiliar em tais processos e favorecer a construção do conhecimento do aluno. Assim, a proposta a ser desenvolvida pelo trabalho visa: elaborar e confeccionar jogos que envolvam competição ou não, além de simulações didáticas que estejam relacionadas com conteúdos químicos;

verificar se o desenvolvimento e aplicação de jogos podem vir a auxiliar na assimilação do conteúdo de química; avaliar o próprio método e sua eficácia como modelo e divulgar jogos didáticos que auxiliem na compreensão e aprendizagem do conteúdo de Química Geral.

Nesse contexto, as práticas pedagógicas se efetivam, em sala de aula e nos laboratórios de ensino, com uso de diferentes recursos didáticos. A compreensão dos conteúdos da química esta relacionada com uma nova visão da ciência de conhecimento científico que não se configura num corpo de teorias e procedimentos de caráter positivista, e sim, como modelos teóricos social e historicamente produzidos.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos, Química, Lúdico .

INTRODUÇÃO

Lecionar química na sala de aula é uma tarefa complicada pelas dificuldades que os alunos têm em assimilar os conteúdos, muitas vezes sendo complexo e de difícil compreensão, havendo inúmeras reclamações. Com isso diminui a atenção em sala de aula, fazendo com que os alunos deixem de gostar da disciplina.

Da mesma maneira uma aula tradicional, gera desinteresse nos discentes e conseqüentemente um baixo rendimento escolar, as aulas tradicionais impedem a ligação entre o conhecimento ensinado, visto que gera uma ausência considerando o ensino da química uma disciplina difícil e sem motivação. De acordo com Melo (2005) O lúdico é um importante instrumento de trabalho. O mediador, no caso o professor, deve oferecer possibilidades na construção do conhecimento, respeitando as diversas singularidades.

Os jogos são indicados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em momentos distintos, como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos (CUNHA; 2004).

Os jogos didáticos para o processo de ensino e aprendizagem é uma ferramenta para ajudar o professor em sala de aula sendo de muita importância, contando com materiais de baixo custo favorecendo a construção do conhecimento do aluno. Através dos jogos podemos estimular e desenvolver o aprendizado dando um estímulo aos processos criativos.

MATERIAIS E MÉTODOS

Logo após uma pesquisa bibliográfica através de artigos e leitura sobre a importância do jogo e qual forma poderiam ser trabalhados os jogos com os alunos para facilitar a aprendizagem da química e despertar o interesse pela disciplina através do lúdico. Santos (2008), diz: "A atividade lúdica não é somente um momento de diagnóstico da aprendizagem, mas é, ela mesma, um canal de aprendizagem".

Começou-se o projeto Química Lúdica na qual foi desenvolvida na escola Presidente Jose Sarney da rede pública da cidade de Bacabal-Ma sendo aplicada aos alunos do 1º ano do ensino médio buscando ter uma pesquisa qualitativa com 36 alunos onde os mesmos receberam instruções de como seria a utilização dos jogos onde usou-se jogos como dominó, dama, jogo da memória; todos referentes ao conteúdo de química em específico da tabela periódica .

Antes e após realizou-se questionários de múltiplas escolhas, com perguntas referentes ao tipo de metodologia adotada na sala de aula pelo professor e também sobre o conteúdo

trabalhado em sala, aceitação dos jogos, entendimento dos alunos onde percebeu-se a necessidade de trazer algo que pudesse fomentar aprendizagem através do que o jogo tornando o conteúdo mais prazeroso. Em seguida comecei na confecção dos Jogos utilizando de materiais de baixo custo como caixa de sapato, tampa de garrafa, cartolina entre outros, no jogo da dama e o jogo de dominó confeccionei em caixa de sapato, já no jogo da memória confeccionei em cartolina e recortei.

Depois dos jogos confeccionados começou-se a praticá-los, no intervalo de 15 dias, dentro da sala de aula e no pátio da escola. Os jogos têm regras simples e de fácil compreensão. Na dama, domino e jogo da memória, cada equipe recebe peças do jogo sobre os elementos da tabela periódica com símbolo e legenda correspondentes. Vence a equipe que terminar o jogo primeiro.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A metodologia da utilização de jogos como recurso no ensino dos elementos químicos da tabela periódica possibilitou promover maior valorização do aluno no processo ensino aprendizagem, e uma melhor socialização entre os grupos, desenvolvendo a cooperação mútua entre os participantes. Após aplicar questionário na qual verifiquei a metodologia utilizada pelo professor em sala de aula e a aplicação dos jogos o processo de aprendizagem desse aluno.

No questionário responderam um total de 36 alunos do 1º ano do ensino médio, onde na primeira questão, quanto ao considera o jogo como um estímulo para sua aprendizagem (60,0 %) disseram que sim e (35,0%) não e (5%) neutro, conforme mostra a Figura 1.

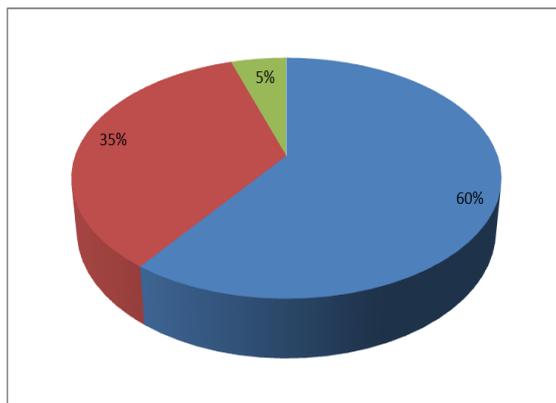


Figura 1: Você considera o jogo como um estímulo para sua aprendizagem?

Fonte: Autor.

Podemos perceber que os alunos observaram o jogo como estímulo para o aprendizado do assunto de química que 60% confirmamos o êxito do jogo podendo ter uma porcentagem considerada boa.

Na segunda questão onde 95,0%, como mostra a figura 2, responderam que tiveram através da aplicação do jogo conseguiu assimilar o conteúdo principalmente pela metodologia adotada.

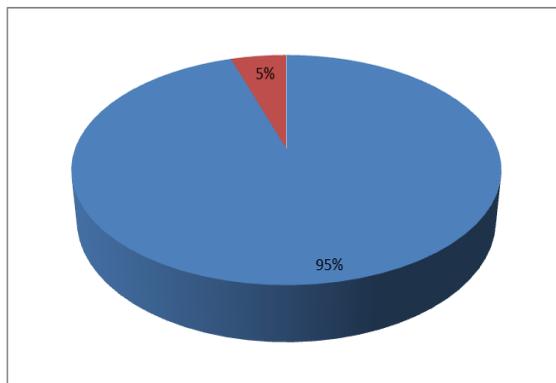


Figura 2: Através da aplicação do jogo você conseguiu assimilar o conteúdo?

FONTE: Autor

Verificou-se no figura 2 que após a aplicação da metodologia dos jogos houve uma grande melhora na compreensão e interesse da turma pelo conteúdo trabalhado, nota-se que a porcentagem foi bastante significativa. Somente 5% dos alunos não aceitaram esse método de ensino, porem boa parte deles aceitou como importante para assimilação do conteúdo.



(a)



(b)

Figura 1 - (a) e (b) Alunos do ensino médio brincando com o jogo dominó, dama e jogo da memória.

FONTE: Próprio Autor

CONCLUSÃO

Por meio deste trabalho, ficou claro que a inovação em aulas teóricas de Química é o primeiro passo para torná-la agradável, porém os jogos lúdicos também auxiliam os alunos a se desenvolverem em outros aspectos importantes para sua vida, como a sociabilização, a trabalhar em grupo, raciocínio lógico, a saber, vencer e perder além de poderem ver como a Química é uma ciência interessante e agradável.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao CAPES e ao IFMA pela disponibilidade da bolsa, enriquecendo meu curriculum na área docente, na qual foi de extrema importância para minha formação acadêmica.

REFERÊNCIAS

7. CUNHA, M. B. **Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo.** Eneq 028- 2004.
8. MELO C. M.R. **As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento.** Información Filosófica. V.2 nº1 2005 p.128- 137.
9. SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca, a criança, o adulto e o lúdico.** 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2008.