



JOGO LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE QUÍMICA

Maria Erisfagna Ribeiro de Macedo¹, Patrícia Silva Oliveira¹, Inaiara de Sousa¹, Fábiana Fernandes Pinheiro da Costa¹, Georgia Sueley Bezerra¹, Luzanilde Oliveira Aguiar²

¹Graduandos em Licenciatura em Química – IF SERTÃO PE. Bolsistas do PIBID- Capes. e-mail:erisfagna@hotmail.com

²Pedagoga. Mestranda em Ciência da Educação. Professora Orientadora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – IF SERTÃO PE. e-mail: luz_aguia7@hotmail.com

Resumo: O presente trabalho enfatiza a experiência dos alunos de Licenciatura em Química do IF SERTÃO-PE, com alunos do Ensino Médio na Escola Estadual Dom Malan, objetivando mostrar a importância do uso da interatividade no ensino de química. Através da aplicação de um jogo como atividade lúdica numa aula sobre processos de separação de misturas. A utilização do jogo atraiu a atenção dos alunos no estudo de separação de misturas, despertou o interesse e o trabalho coletivo. Os alunos participaram ativamente do jogo fazendo perguntas e expressando suas opiniões sobre o conteúdo.

Palavras chaves: Atividades Lúdicas, Aprendizagem, Ensino de Química

1. INTRODUÇÃO

Muitos estudantes nos diversos níveis de ensino demonstram dificuldades em aprender química por não entenderem o sentido que faz estudá-la. Estudos e pesquisas vêm mostrando que o Ensino de Química é, na maioria das vezes, aplicado de forma tradicional, limitado na simples memorização e reprodução de nomes, fórmulas e cálculos, completamente desvinculados do cotidiano e da realidade dos alunos.

A Química, nessa situação, torna-se uma disciplina monótona, fazendo com que os alunos não gostem e não compreendam o significado do que estudam, pois é lecionada de forma totalmente descontextualizada. Por outro lado, quando nessas aulas são utilizadas metodologias que diferem do tradicional como, por exemplo, a aplicação de atividades lúdicas, as aulas tornam-se mais dinâmicas e atrativas despertando assim o interesse do aluno e tornando a aprendizagem mais significativa.

Uma abordagem de ensino construtivista acredita que o aluno exerce um papel ativo no processo de aprendizagem, por apresentar condições de relacionar o novo conteúdo a seus conhecimentos prévios. Na pedagogia baseada no pensamento de Vigotsky o professor se torna o responsável por criar zonas de desenvolvimento proximal para que ocorra a mediação e o aluno transforme e desenvolva em sua mente um processo cognitivo mais significativo.

Sendo assim, as atividades lúdicas proporcionam uma metodologia inovadora e atraente para ensinar de forma mais prazerosa e interessante, já que a falta de motivação é a principal causa do desinteresse dos alunos, quase sempre acarretada pela metodologia utilizada pelo professor, ao trabalhar os conteúdos. A atividade lúdica dentro da sala de aula auxilia tanto o aluno como o professor na conquista de seus objetivos, de forma dinâmica, evitando que a aula seja exaustiva e monótona.

Segundo Santos e colaboradores (2004):

As propostas mais inerentes, para o ensino de Química, têm como um dos pressupostos a necessidade do envolvimento ativo dos alunos nas aulas, em um processo interativo, professor-aluno, em que as concepções conceituais dos alunos sejam contempladas. Isso significa criar oportunidades para que eles expressem como veem o mundo, como entendem os conceitos, quais são as suas dificuldades.

Criar oportunidades é uma forma de proporcionar a ação dos alunos de modo a desenvolver suas habilidades enquanto constroem o conhecimento. E no ensino de Química é possível criar essas oportunidades através de atividades lúdicas que darão um novo olhar sobre a disciplina.

Ao utilizar o jogo como recurso didático é importante atentar para o caráter espontâneo e prazeroso do mesmo e promover essa abordagem de forma a não tornar o jogo mais uma técnica de ensino.

Segundo Kishimoto(2002) um jogo se caracteriza por dois elementos, o prazer e o esforço espontâneo, onde sempre haverá o fator afetivo e social interligados ao mesmo. Como também é considerado um tipo de atividade lúdica, possui duas funções: a lúdica e a educativa, e estas devem estar em equilíbrio para que os jogos possam ser inseridos como impulsores nos trabalhos escolares.

Tendo em vista o espírito criativo do indivíduo e que este elemento está presente nos jogos didáticos e em outras atividades lúdicas, as alunas da disciplina Prática Pedagógica VI, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano/ IF – Sertão - PE, utilizaram na Escola Estadual Dom Malan de Petrolina-PE, como uma alternativa para atrair a atenção dos alunos na aplicação de determinados conteúdos de química.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

O tema abordado foi processos de separação de misturas, após a explanação do conteúdo na turma A, foi aplicado um jogo denominado “Dominó da Separação”. Confeccionou-se 28 cartas com figuras e nomes de alguns tipos de separação de misturas no lugar dos números no dominó tradicional como mostra na figura 1. As cartas continham métodos simples de separação de misturas, de nível fácil e moderado que foram retiradas de livros do primeiro ano do Ensino Médio. Antes de iniciar o jogo, foram explicadas às regras aos alunos, em seguida, formaram-se grupos de quatro pessoas. Vale ressaltar que o jogo pode ser realizado em duplas.

O jogo foi iniciado com o embaralhamento das cartas com as seguintes regras: cada jogador pega sete cartas, inicia o jogo o jogador que contem a peça com os dois lados que está escrito “processos de separação de misturas”. Cada jogador deve tentar encaixar alguma peça sua nas peças que estão na extremidade do jogo, uma por vez, as peças devem ser colocadas uma ao lado de outra que tem o mesmo tipo de separação de mistura. Quando um jogador consegue encaixar uma peça, a vez é passada para o próximo jogador, caso o jogador não tem nenhuma peça que encaixe em qualquer extremidade, ele passa a vez, sem jogar peça alguma, a partida pode terminar em duas circunstâncias: quando um jogador consegue bater o jogo, ou quando o jogo fica trancado. Vence o jogo o jogador que consegue ficar sem peças na mão, tendo encaixado todas elas como demonstra na figura 2.



Figura 1: jogo



Figura 2: dominó da separação

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os alunos participaram ativamente do jogo fazendo perguntas e expressando suas opiniões sobre o conteúdo. Depois da aplicação do jogo foi pedido aos mesmos que comentassem sobre a aula. Os discentes afirmaram que o jogo contribuiu para a melhor compreensão do conteúdo, relataram ainda que as aulas lúdicas despertam o interesse pela disciplina, incentivando-os a aprender mais. Esse

método de ensinar Química permitiu reflexão acerca de quanto o acúmulo de informação em regras e conceitos dificulta o desenvolvimento de capacidades intelectuais.

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. Essas atividades quando bem exploradas oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoal, social, e cognitivo.

A utilização do jogo possibilitou atrair a atenção dos alunos no estudo de separação de misturas, pois as atividades lúdicas complementam o processo de ensino/aprendizagem, visto que preenchem as lacunas encontradas nas aulas monótonas e, cabe ao educador procurar meios que viabilizem o desenvolvimento e interesse contínuo do educando, para assim desenvolver uma aprendizagem significativa.

O jogo oferece estímulo e o ambiente necessários para propiciar o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos além de permitir que o professor amplie seus conhecimentos sobre técnicas ativas de ensino e desenvolva suas capacidades pessoais e profissionais, estimulando-o a recriar sua prática pedagógica (BRASIL, 1999).

Esse tipo de atividade como mostra na figura 3, proporciona um diferencial frente a outras já conhecidas e difundidas no campo dos profissionais voltados ao Ensino de Química no Brasil, pois os jogos são subsídios preciosos no processo de assimilação do conhecimento, permitindo o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação cooperação/competição, pois o aluno coopera com os colegas de equipe e compete com as outras equipes que são formadas pelos demais colegas da turma.



Figura 3: Participação dos alunos no jogo

4. CONCLUSÃO

Foi possível observar uma mudança comportamental dos alunos resultando em maior integração entre eles, despertando interesse no trabalho coletivo, bem como de melhor percepção e compreensão sobre o assunto.

É viável a utilização de atividades lúdicas nas aulas de Química, pois melhora a compreensão do conteúdo como também a aula torna-se mais interativa. Portanto, a teoria pode ser ministrada em conjunto com práticas que despertem o interesse e a participação dos alunos nas atividades propostas.



Este trabalho também foi de fundamental importância para a formação dos futuros educadores, pois possibilitou uma relação direta com a realidade da sala de aula. Desta forma proporcionou uma reciprocidade maior entre informações e experiências sobre a melhoria no ensino de química.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnologia, Ministério da Educação. Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. In: Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio. Brasília, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002. – (KISHIMOTO, 2002).

MELO, C. M. R. **As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento**, V.2, n.1, p.128-137, 2005.

SANTOS, D. O.; SANTANA, R. J.; ANDRADE, D.; LIMA, P. S. **Experimentação: contribuições para o processo de ensino aprendizagem do conteúdo de Cinética Química**. (Santos *et al.*, 2004).