



Revistas de puzzle no auxílio das aulas de Química do Ensino Médio

Thaianne Vale Porto Smith¹, Sandalene Assunção Braga¹, Marcelo Moizinho Oliveira²

¹Graduandas do Curso de Licenciatura em Química. e-mail: thaiannesmith@gmail.com

²Professor Pesquisador. e-mail: marcelo@ifma.edu.br

Resumo: É papel da educação formar pessoas criativas, que criem, inventem, descubram, e que sejam capazes de construir conhecimento. Não devendo aceitar simplesmente o que os outros já fizeram, aceitando tudo o que lhe é oferecido. A forma como é passado algum conteúdo, como se transmite o conhecimento, faz toda diferença no universo da educação. Pensando em metodologias que ajudassem no processo de ensino- aprendizagem produziram-se as revistas com jogos de puzzles que é uma forma lúdica de transmitir conhecimentos. Mas vale lembrar que o lúdico não é apenas uma atividade de prazer e diversão, por isso não se pode negar seu caráter educativo. As revistas abordam assuntos de química, sendo que uma delas contém assuntos gerais e as outras revistas trazem conteúdos específicos de primeiro e segundo ano, trazendo jogos de caça-palavras, palavras cruzadas, criptogramas e outros.

Palavras-chave: ensino-aprendizagem, jogos de puzzle, química

1. INTRODUÇÃO

Observa-se que a construção de novas metodologias de ensino para promover a construção de forma ativa pelo aluno do seu próprio conhecimento por meio da investigação e pesquisa é restrita na área da química e explora-se minimamente a formação de um pensamento químico e de um pensamento voltado para visualização prática, o que propõe dificuldades dos alunos em construir modelos (FRANCO NETO; SILVA, 2006).

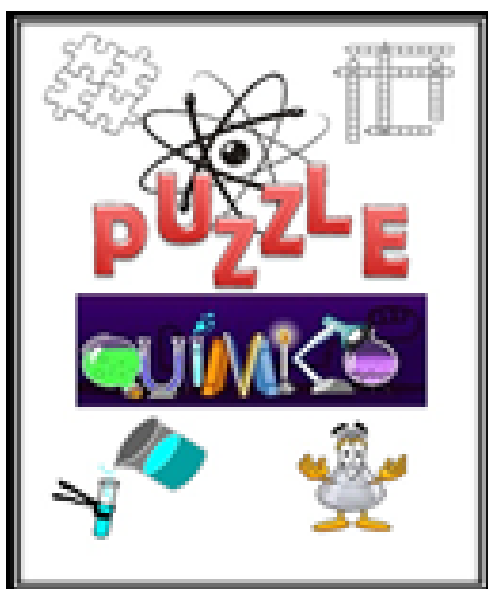
No processo de ensino-aprendizagem as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora, ao tornarem-se um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando.

Santana (2008) vem a corroborar com essas práticas por meio da utilização de atividades lúdicas nos conceitos químicos. A partir dos resultados obtidos pela autora, ela afirmou que a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

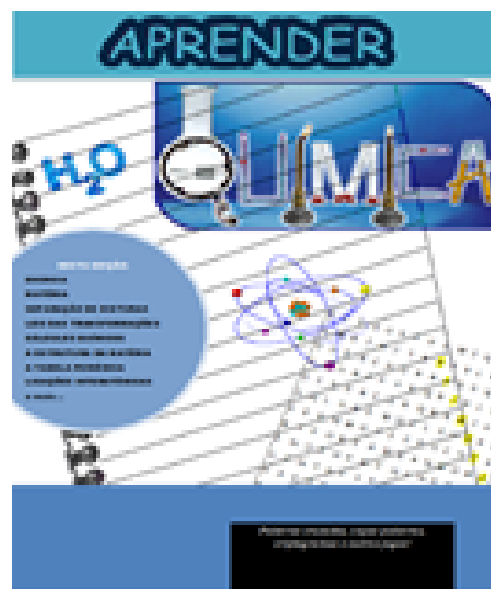
Na tentativa de mostrar que atividades lúdicas tornam o ensino mais fácil e prazeroso produziram-se revistas com o objetivo de desenvolver e aplicar jogos didáticos do tipo puzzle (palavras cruzadas, caça-palavras, criptogramas, etc.) para a disciplina de Química do Ensino Médio, verificando se o desenvolvimento e a aplicação de um jogo podem vir a auxiliar na assimilação de um conceito químico.

2. MATERIAL E MÉTODOS

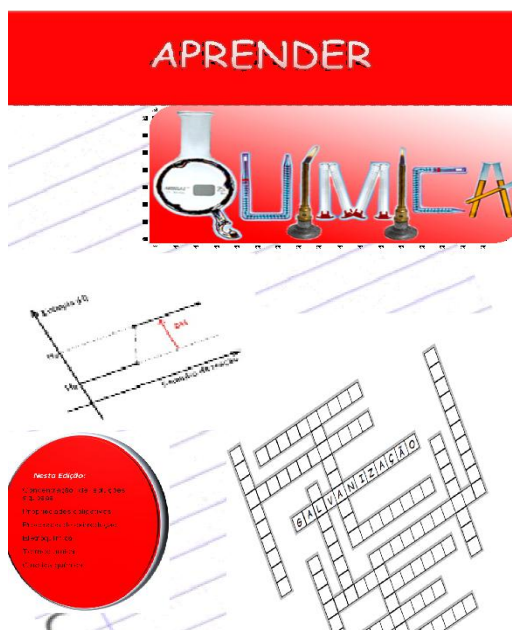
As revistas que trazem os jogos de puzzle foram confeccionadas utilizando-se o computador, não só para digitalizá-las, mas para uma busca de textos contextualizados e ricos em conhecimentos sobre a química. Primeiro fez-se um levantamento bibliográfico a respeito dos assuntos estudados no Ensino Médio e utilizou-se de alguns programas como o Eclipse Crossword (<http://www.eclipsecrossword.com/downloadfull.html>). A primeira revista produzida foi a “PUZZLE Químico” (Figura 1(a)), que traz conteúdos gerais sobre química, a segunda foi a revista “Aprender Química - volume 1” (Figura 1(b)), desenvolvida com conteúdos voltados para o primeiro ano do ensino médio e, por fim, a “Aprender Química – volume 2 parte 1” (Figura 1 (c)) com conteúdos do segundo ano do ensino médio.



(a)



(b)



(c)

Figura 1(a): Capa da revista Puzzle Químico; (b) capa da revista Aprender Química - vol. 1; (c) capa da revista Aprender Química - vol. 2 parte 1.

As três revistas trazem jogos como caça-palavras, palavras cruzadas, embaralhadas, criptogramas, dominó, quízmica, jogos de 7 erros, simbologia, falso ou verdadeiro, cuidadosamente selecionados e trabalhados com base no ensino da Química. A Figura 2 mostra um trecho da revista Puzzle Químico desenvolvida.

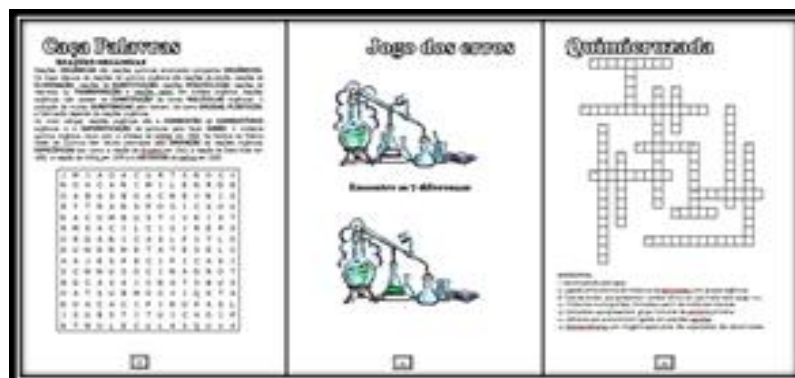


Figura 2: Trecho da revista Puzzle Químico.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As três revistas de puzzle foram aplicadas em minicursos oferecidos em dois interiores do Maranhão: Caxias e Dom Pedro, e em uma mostra do SEPIE. Os alunos dos interiores fazem o curso de Licenciatura em Química à distância ofertado pelo Instituto Federal do Maranhão. No SEPIE o público alvo foi bem diversificado, mostrando que a inovação no ensino da química chama a atenção daqueles que nem mesmo são da área.

Cada aluno recebeu um protótipo com jogos selecionados das três revistas juntas. Eles se deliciaram com essa nova iniciativa: aprenderam, jogaram, relembrou assuntos, jogaram de novo e desfrutaram de ideias e curiosidades. As revistas ofereceram também uma interação entre aos alunos, e deles com o professor.

A empolgação dos alunos com os jogos de puzzle foi bem grande. Ao término da aplicação dos mesmos foi aplicado um questionário para saber se a nova metodologia realmente era eficaz, trazendo não só a diversão, mas o conhecimento, e constatou-se que as revistas de puzzle envolvendo assuntos de química tornaram o ensino da disciplina mais interessante e menos maçante. Elas foram bem recebidas. A estimativa foi de 99% de aceite das mesmas.

6. CONCLUSÕES

O uso das revistas de puzzle propiciou uma nova maneira de ensinar e aprender química. Os jogos presentes nas revistas trouxeram uma visão diferente da química que aguçaram o mundo das ideias de quem teve a oportunidade de conhecê-las.

Os textos contextualizados, com suas curiosidades e, principalmente, ricos em informações interessantes e importantes a respeito da química, trazem aos alunos a chance de conhecer a química de forma prazerosa.

Nos minicursos onde foram aplicadas as revistas, constatou-se mais uma vez que o lúdico é uma alternativa que vem ganhando um espaço bem favorável no mundo da educação, e que vale a pena investir em recursos que melhorem a maneira de ensinar e aprender.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus por cada respirar e por nos ter ajudado na elaboração desse trabalho.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: Informação e documentação: Referências: Elaboração. Rio de Janeiro, 2002.

FRANCO NETO, J. R.; SILVA, R. M. G. Recursos didáticos facilitam o ensino de química. I EQTAP – IV MOQUI – II JOQUI. ago. Urbelândia, MG, 2006.



LUDICIDADE. Disponível em: <http://ludicidade-e-educacao.blogspot.com.br/>. Acesso em: 12 ago. 2012.

SANTANA, Eliana Moraes de. A INFLUÊNCIA DE ATIVIDADES LÚDICAS NA APRENDIZAGEM DE CONCEITOS QUÍMICOS. In: Seminário Nacional de educação profissional e tecnológica, I, 16-18 jun. 2008. Belo Horizonte. Anais eletrônicos. Disponível em: http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema1/TerxaTema1Artigo4.pdf. Acesso em: 12 ago. 2012.