

JOGOS PARA ENSINO DA QUÍMICA

FERRO, Murilo Ferreira¹; **GUIMARÃES, Antônio Carlos²**; **CAMELO, Yorran Araújo³**

¹ Estudante de Iniciação Científica – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Câmpus Morrinhos - GO. muriloejns@hotmail.com; ² Orientador – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Câmpus Morrinhos - GO. antonio.guimaraes@ifgoiano.edu.br; ³ Estudante de Iniciação Científica, Ensino Médio – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Câmpus Morrinhos - GO.yorran-mhos@hotmail.com

RESUMO: Ao trabalharmos com a química, nos damos conta que estaremos entrando em contato com símbolos, códigos e desenhos geométricos que representam uma linguagem, uma comunicação de como será o estudo de quem se confronta com essa ciência. Podemos na verdade ilustrar os caminhos percorridos trazendo um pouco de diversão, usando o jogo como intermediário e até mais, como um condutor que liga o entendimento mais fácil e inusitado ao ensino dessa matéria, a química. O presente trabalho teve como aplicação um jogo de tabuleiro lúdico de química, que trouxe para a aula uma matéria complexa que é o estudo da Tabela Periódica, para melhor entendimento dos alunos envolvidos nessa parte do conteúdo dado. A experiência em sala de aula foi muito gratificante, visto que a maioria dos alunos mostrou grande interesse pelo lúdico e a química se tornou mais fácil de entendimento por eles.

Palavras-chave: atividade lúdica, aprendizagem, química

INTRODUÇÃO

Segundo Soares (2008) o jogo é por si só polissêmico, ou seja, ao ouvirmos a palavra jogo, ela nos remete a uma infinidade de definições, nem sempre correlatas, como, por exemplo, jogo de futebol e jogo de panelas, ou ainda, o jogo político. Embora recebam a mesma denominação, os jogos têm suas especificidades e sua variedade de fenômenos o que denota a dificuldade de definí-lo. Considerando-se este aspecto, além da grande quantidade de definições, (Kishimoto, 1996) sintetiza, a partir do trabalho de (Brougere, 1998), alguns relatos que objetivam atribuir significado ao termo jogo, apontando para três níveis de diferenciação: a) jogo é o resultado de um sistema linguístico , isto é, o sentido do jogo depende da linguagem e do contexto social. A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e sim, respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais. Além disso, assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista. Empregar um termo não é um ato praticado por um indivíduo. Subentende-se todo um grupo social que o comprehende, fala e pensa da mesma forma. b) jogo é um sistema de regras, neste caso se permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura seqüencial que especifica sua

modalidade. O xadrez tem regras que o diferencia da loteria ou da trilha. São as regras do jogo que os diferenciam. Pode-se jogar buraco ou caixeta, usando-se o mesmo objeto, o baralho. Estas estruturas seqüenciais de regras permitem uma grande relação com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando regras do jogo, mas ao mesmo tempo, desenvolve uma atividade lúdica.

Estas regras podem ser explícitas ou implícitas. No primeiro caso, são as regras definidas em consenso pelo grupo, comunidade ou sociedade que joga ou brinca, no segundo caso, são as regras implícitas em cada atividade. Como exemplo, o jogo de basquete. É explícita a regra de que há cinco jogadores de cada lado, acertando a cesta com uma bola em 4 períodos distintos. E é implícito a esse jogo, que se há uma bola e uma cesta, a primeira deve ser colocada na segunda, mesmo que as regras explícitas mudem por consenso, ((Soares, 2008).

A educação tem por objetivo principal formar cidadãos críticos e criativos com condições aptas para inventar e ser capazes de construir cada vez mais novos conhecimentos. O processo de Ensino/Aprendizagem está constantemente aprimorando seus métodos de ensino para a melhoria da educação. O lúdico é um desses métodos que está sendo trabalhado na prática pedagógica, contribuindo para o aprendizado do alunado possibilitando ao educador o preparo de

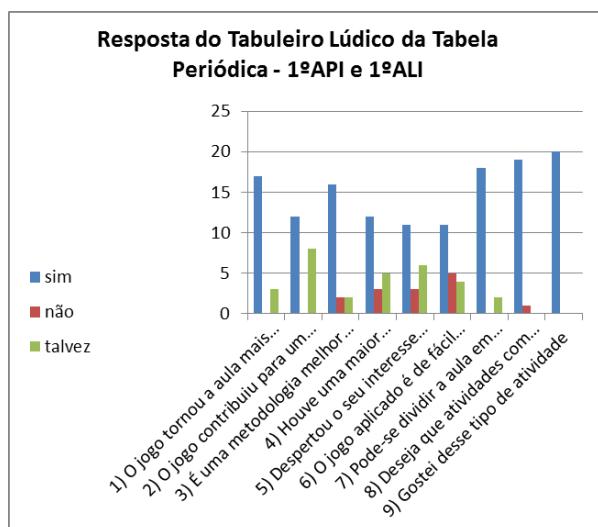
aulas dinâmicas fazendo com que o aluno interaja mais em sala de aula, pois cresce a vontade de aprender, seu interesse ao conteúdo aumenta e dessa maneira ele realmente aprende o que foi proposto a ser ensinado, estimulando-o a ser pensador, questionador e não um repetidor de informações,(
<http://brinquedoteca.net.br/?p=1818>)

MATERIAL E MÉTODOS

Foi utilizado o papel chambril com tamanho de 96 cm x 66 cm para a construção do jogo de tabuleiro, foi feito xerox de uma tabela periódica convencional e depois cortamos todos os elementos e colamos esses elementos no papel chambril, seguindo o ordem crescente do número atômico, onde fizemos um caminho inicialmente mais reto e depois mais tortuoso, para caber todos no mesmo papel. Para completar o jogo usa-se dois dados em um copo e joga-se os dados para iniciarmos o jogo e seguir as regras já determinadas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Abaixo o gráfico indica a avaliação feita pelos alunos:



A aplicação do conteúdo por meio do jogo lúdico despertou maior interesse nos alunos, pois, essa metodologia contribuiu para um aprendizado mais rápido e de forma menos estressante.

CONCLUSÃO

Em vista dos argumentos apresentados, pode-se dizer que os alunos apresentaram um rendimento melhor em vários aspectos: como companheirismo, aprendendo a compartilhar ideias, trabalho em equipe, abertura de novos horizontes ao aprendizado. Houve uma diversão comunitária com o saber. Pode-se observar que

uma grande maioria dos alunos gostou desse modo diferente e atraente de aula lúdica de química.

AGRADECIMENTOS

Ao Instituto Federal Goiano, Câmpus Morrinhos pela oportunidade dada a alunos e a professores de desenvolver trabalhos de pesquisa dentro da instituição.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- KISHIMOTO. T. M. O jogo e a educação infantil . IN: Jogo, **Brinquedo, Brincadeira e a Educação** . KISHIMOTO, T. M. (org). São Paulo: Cortez Editora, 1996.
- BROUGERE, G. O jogo e a educação. Porto Alegre: Art Med Editora, 1998.
- XIV Encontro Nacional de Ensino de Química (**XIVENEQ**),<http://www.quimica.ufpr.br/eduquim/eneq2008/resumos/R0309-1.pdf> Acesso em 08/07/2015 as 19:25 horas.
- ABBri, Associação brasileira de brinquedos. <http://brinquedoteca.net.br/?p=1818>, acesso em 09/07/2015 às 11:13 horas
- SOARES, M. H. F. B.; O Lúdico em Química: Jogos e atividades aplicados ao ensino de química. Universida de Federal de São Carlos, Tese de Doutorado, 2004.