

“QUEM CHEGA LÁ”: REVISANDO OS CONTEÚDOS DE QUÍMICA BÁSICA DE FORMA LÚDICA

Carolane Diomar da Silva (1); Cibele Kemísia Sobral Souza (1); Karoline Santos Venancio (2); Lindabergue Thaís Lopes Ferreira (3); Jaquiline de Souza (4); Anderson dos Reis Albuquerque (5); Cintia Lopes Soares Gomes de Sá (6)

¹IF SERTÃO-PE, campus Floresta; krolanesilva@hotmail.com

¹IF SERTÃO-PE, campus Floresta; cib.k100@hotmail.com

²IF SERTÃO-PE, campus Floresta; karol_venancio10@hotmail.com

³IF SERTÃO-PE, campus Floresta; lindabergue.thais@hotmail.com

⁴EREMDAF Floresta; kylla_souza@hotmail.com

⁵IF SERTÃO-PE, campus Floresta; anderson.reis@ifsertao-pe.edu.br

⁶IF SERTÃO-PE, campus Floresta; cintialgs74@yahoo.com.br

RESUMO

Atividades diferenciadas vêm fazendo parte da metodologia para se trabalhar em sala de aula com os jovens no intuito de auxiliar o ensino de Química. Portanto, o professor deve fazer uso de práticas em sala que contribuam com a construção do conhecimento do aluno e sua formação cidadã. O trabalho “Quem chega lá” foi aplicado no dia do Químico, na II Mostra de Química, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do *Campus Floresta*, para alunos do ensino médio e superior, com o objetivo de revisar os conceitos de Química básica de forma interativa. O referido trabalho teve como base principal os conteúdos básicos do ensino médio, como: matéria, misturas, tipos de separações, tabela periódica, modelo atômico, ligações químicas e reações químicas. A trilha foi feita em um isopor, com duas linhas de partida, foi elaborado em tiras de papel perguntas relacionadas ao conteúdo, que foram colocadas numa caixa. Em seguida dois participantes sorteavam uma pergunta onde teriam que acertar para seguir na trilha. O que chegasse primeiro era o vencedor da atividade, e assim se seguiu com todos os alunos que quiseram participar do jogo.

Palavras-chave: Jogos; lúdicos; ensino de química.

INTRODUÇÃO

A necessidade de uma educação que alcance as especificidades de todos os alunos em uma mesma turma é cada dia maior. Perceber que alguns aprendem através do método tradicional de ensino e outros não, demonstra a necessidade da utilização de materiais didáticos diferenciados, adotados para servir de apoio às aulas tradicionais com pincel e quadro branco. Mas o que poderia ser um material didático diferenciado? Aqueles que são pouco utilizados pelos alunos em sala de aula, sendo assim diferentes, mas que lhes é comum no dia a dia, que lhes despertem curiosidade e lhes motive a participar, como, por exemplo, os jogos.

Segundo Cunha (2012) “O interesse daquele que aprende passou a ser a força motora do processo de aprendizagem, e o professor, o gerador de situações estimuladoras para aprendizagem. É nesse contexto que o jogo didático ganha espaço como instrumento motivador para a aprendizagem de conhecimentos químicos, à medida que propõe estímulo ao interesse do estudante. Se, por um lado, o jogo ajuda este a construir novas formas de pensamento, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, por outro, para o professor, o jogo o leva à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem”, logo há ganho para o professor e para o aluno.

No livro *Jogos Inteligentes: A Construção do Raciocínio na Escola Natural*, de Gilda Rizzo (2001), (p.40), diz sobre a atividade lúdica: “... A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.”. Na visão de Gilda o ato de usar ferramentas importantes para ministrar as aulas, como por exemplo, o Jogo, torna-se mais fácil a compreensão e a participação do aluno em sala, pois, o mesmo se sentirá mais interessado e mais curioso ao perceber que algo novo está no local.

Quando na educação infantil os docentes fazem uso frequente de jogos, seja para que os estudantes aprendam as letras do alfabeto ou mesmo para auxiliar os mesmos no aprendizado das operações matemáticas básicas, o que revela duas faces dos benefícios dos jogos: 1) eles realmente são eficazes, pois o conhecimento que obtemos quando crianças são base fundamental para os conhecimentos que cumularão até a idade adulta; 2) Os jogos podem ser utilizados como auxiliador de qualquer conteúdo e em quaisquer disciplinas, seja em português, matemática, ou mesmo química. No entanto, mesmo que os jogos sejam rotineiros no ensino fundamental, essa frequência

vem sendo diminuída de forma inversamente proporcional ao avanço das séries. Quando os professores deveriam aproveitar mais do lúdico com fins educacionais, é quando este parece desaparecer. Desse modo, o presente trabalho objetivou revisar os conceitos da química básica de forma interativa, através do jogo, denominado de “Quem chega lá”.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho foi realizado no primeiro semestre de 2017 na II Mostra de Química no Instituto Federal do Sertão Pernambucano campus Floresta, tal evento foi aberto ao público, e os alunos das escolas em que o PIBID atua se fizeram presentes, além da comunidade externa.

O jogo em forma de trilha possuía 14 etapas, 7 para cada participantes, nas quais foram confeccionadas em isopor, TNT, uma caixa contendo várias perguntas de química básica (TABELA 1) e dois bonecos colados em palitos para simbolizar cada participante na brincadeira.

O lúdico iniciava quando os dois participantes tiravam par ou ímpar para decidir quem começava primeiro, feito isso, o que começasse primeiro teria que tirar uma pergunta aleatória da caixa e tentar responder, se respondesse corretamente, então poderia avançar uma casa, caso ela estivesse errada, o participante teria que voltar uma casa ou tinha a opção de passar a vez para o outro competidor, ganhava o que chegasse ao final da corrida primeiro.

Tabela 1

Algumas perguntas da brincadeira
O que é um fenômeno Físico?
O que é uma mistura?
Dê exemplo de fenômeno químico
O que é energia?
O que é um átomo?

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A escola tem uma importância bastante significativa no desenvolvimento do conhecimento dos discentes, portanto deve proporcionar momentos que priorizem a aprendizagem como mostras, a fim de desenvolver nos alunos o interesse e habilidades fundamentais para a apreensão do saber científico.

A 1ª mostra de Química contribuiu para desmitificar a visão de que a Química é uma ciência difícil, e que o professor pode fazer uso de práticas lúdicas em sala de aula, bem como mostrar que os conteúdos podem ser contextualizados com o dia a dia. É relevante destacar que a realização da mostra didática possibilitou aos seus participantes momentos significativos e diferenciados de ensino e aprendizagem.

O jogo foi de grande relevância, pois era visível o interesse dos alunos em aprender com a brincadeira, uma vez que, percebeu-se uma fila extensa de interessados, que ficaram até o último momento para participar do referido jogo, buscando aprender mais sobre os conteúdos.

O lúdico despertou interesse e curiosidade dos discentes, pois o mesmo trazia perguntas que proporcionaram uma breve revisão dos conteúdos de química básica, de forma lúdica e divertida, levando assim os participantes a relacionar conhecimentos adquiridos em sala de aula com o lúdico, interagindo assim uns com os outros.

CONCLUSÕES

A utilização do lúdico no ensino da Química auxilia o trabalho do professor em sala de aula, o que na prática, faz com que os discentes compreendam melhor o conteúdo e melhore o seu aprendizado. Por meio do jogo “Quem chega lá”, foi possível perceber a importância de contextualizar o ensino da química, com o lúdico, durante a aplicação do jogo, era notório o quanto os discentes estavam motivados e demonstrando interesse em participar do mesmo, um a vez que estavam apropriando-se de conhecimento de forma dinâmica e descontraída, o que não aprenderam nas aulas tradicionalmente executadas, sendo assim esse trabalho contribuiu de forma significativa para revisão de conteúdos, formação acadêmica dos alunos e bolsistas, além de promover a interação social. Desse modo, proporcionou-se uma abordagem mais eficaz, lúdica e interativa, tornando o momento de aprendizagem mais atrativo e prazeroso.

AGRADECIMENTOS

A CAPES/PIBID; Ao governo do estado; ao IF Sertão Pernambucano; a direção da Escola de referência em Ensino Médio Deputado Afonso Ferraz, aos alunos e colaboradores do projeto.

REFERÊNCIAS

A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos <<http://brinquedoteca.net.br/?p=1818>> Acesso em 28 de Agosto de 2017.

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi; BORTOLOTO, Tânia Mara; FELÍCIO, Ana Karina C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 47, p. 47-60, 2003.

DA CUNHA, Marcia Borin. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. **Química Nova na Escola, São Paulo**, [s. L.], v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

SOARES, M. H. F. B. O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química. Tese de Doutorado. Universidade Federal de São Carlos, 2004. 203 f. Disponível em <<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/6215/4088.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em 15 de Outubro de 2017.