

A dinâmica lúdica do jogo para aprender química.

Flaveli Aparecida de Souza Almeida¹(PQ), Eliana Aparecida Silicz Bueno¹(PQ), Sonia Regina Giancolli Barreto¹(PQ), Suely Cabeleira Andrade¹(PQ), Melissa Henke²(FM). flaveli@uel.br.

¹Departamento de Química da Universidade Estadual de Londrina. CP6001, CEP 86051-990. Londrina-PR. ²Colégio Estadual Carlos de Almeida. Londrina-PR.

Palavras Chave: *dinâmica lúdica, ensino de química.*

Introdução

Os jogos, atividades básicas do ser humano em toda a sua vida, atuam tanto no sentido de recrear e de educar ao mesmo tempo. Os jogos são um instrumento pedagógico de grande potencial integrador. Grandes teóricos precursores de métodos ativos da educação frisaram categoricamente a importância que esse método lúdico proporciona à educação de crianças¹. É nos momentos de maior descontração, de desinibição, de desconcentração, oferecidos pelos jogos, que as pessoas se desbloqueiam e se descontraem, proporcionando uma aproximação maior, uma melhor integração. A adolescência é uma fase da vida que o ser humano necessita de atividades capazes de lhe absorverem atenção e energia em ocupações sadias e alegres. Assim, a dinâmica lúdica passa ser necessária, sobretudo na escola onde deverá receber fundamentos básicos de conhecimentos. Com a finalidade de proporcionar um ensino de química mais prazeroso, para os alunos da 2^a e 3^a séries do Ensino Médio, do Colégio Estadual Dr. Nilson Ribas de Jaquapitã-PR, adaptou-se jogos clássicos, como, PERFIL, LUDO, BARALHO com questões de química. Foram os próprios alunos que prepararam os jogos desde a pesquisa dos conteúdos para elaboração das questões até a montagem dos mesmos. De uma maneira geral têm-se observado nesta escola que, tanto os alunos quanto os professores, sente maior dificuldade para trabalhar conteúdos como, Equilíbrio Químico, Reações Químicas, Cinética Química e, portanto, estes foram os conteúdos abordados com os jogos, além de alguns conteúdos de Química Orgânica.

Resultados e Discussão

A dinâmica lúdica foi aplicada em 2 turmas da 2^a e 3^a séries do Ensino Médio do Colégio Estadual Dr. Nilson Ribas de Jaquapitã-PR. Os alunos foram organizados em grupos de quatro e cinco componentes, de forma espontânea. Todos os grupos trabalhavam com o mesmo conteúdo e o mesmo tipo de jogo. Na montagem dos jogos os alunos utilizaram materiais de baixo custo como cartolina, cola, tinta, lápis de cor ou tinta. Inicialmente, a cada conteúdo abordado a professora definia o tipo de jogo e a partir daí os alunos se preparavam para a adaptação do mesmo, pesquisando em livros disponibilizados e os grupos

que tinham acesso à internet complementavam a pesquisa em casa.

O primeiro conteúdo trabalhado foi Reações Químicas e o jogo adaptado foi o BARALHO. Os alunos prepararam este jogo utilizando retângulos de cartolina e pincel atômico. Montaram dois tipos de baralho, um com íons e outro com fórmulas de ácidos, bases e sais, sempre usando os livros didáticos como fonte de pesquisa. O objetivo do jogo é a partir dos íons formar compostos capazes de reagir com o ácido, base ou sal recebidos no início do jogo.

O segundo conteúdo trabalhado com os alunos foi Equilíbrio Químico e Cinética Química e o jogo adaptado foi o PERFIL. Os alunos prepararam este jogo utilizando cartolina para confecção do tabuleiro, dos cartões, fichas e pinos, pincel atômico e caneta. Discutiam as questões que poderiam ser formuladas a partir dos conteúdos pesquisados em livros e internet, transcrevendo as informações que iriam auxiliar os jogadores a descobrirem o assunto pertinente.

O outro conteúdo trabalhado com os alunos foi de Química Orgânica - Funções e Nomenclatura e o jogo adaptado foi o LUDO. Os alunos prepararam este jogo utilizando também, cartolina para o tabuleiro e os pinos, pincel atômico e os livros disponíveis. No tabuleiro foram montadas casas especiais onde o conteúdo era inserido de várias formas.

As regras de cada jogo foram modificadas ou formuladas pelos alunos, permitindo aos mesmos, maior envolvimento na construção dos jogos.

Conclusões

A dinâmica lúdica utilizada para trabalhar os conteúdos propostos proporcionou aos alunos a aquisição da capacidade de síntese, uma maior interação e maior interesse para desenvolver as atividades. Observou-se também a aprendizagem dos conteúdos de forma mais prazerosa. A avaliação dos conteúdos desenvolvidos foi feita a partir de questões simulando os jogos e 83% dos alunos obtiveram aprendizagem plena dos objetivos.

Agradecimentos

Ao Colégio Estadual Dr. Nilson Ribas de Jaquapitã-PR e a Universidade Estadual de Londrina pelo apoio.

¹ Almeida, Paulo Nunes. *Dinâmica lúdica Técnicas e jogos pedagógicos*. Edições Loyola. São Paulo.

