

JOGOS DE LINGUAGEM: UMA OPÇÃO INTERDISCIPLINAR PARA SE APRENDER CONCEITOS QUÍMICOS

Cinthia Maria Felício¹(FM), Angela Pereira da Silva²(FM), Mauricio Matos dos Santos(PQ)³ e Marlon Herbert Flora Barbosa Soares⁴(PQ) cmfelicio@yahoo.com.br

1-CEFET/UNED-Br 153 Km 633, zona rural, cx. Postal 92 -Morrinhos- GO - 2-Escola Agrotécnica Federal de Uberlândia-EAFUdi- Uberlândia-MG - 3-. Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Departamento de Psicologia e Educação, Ribeirão Preto-SP. – 4 - Universidade Federal de Goiás - Instituto de Química, Goiânia – GO.

Palavras Chave: Lúdico, Ensino de Química, Motivação

Introdução

Embora seja inegável a importância do conhecimento em química na formação básica dos estudantes de nível médio, o ensino tradicional com ênfase na memorização, e com excesso de informações descontextualizada, torna sua compreensão difícil e pouco motivante, sem atrativos e sem nenhuma utilidade para melhor compreensão do seu cotidiano.

Nas últimas décadas têm-se voltado a atenção de vários pesquisadores, para a questão do uso do lúdico na melhoria da aprendizagem¹, despertando o interesse e a motivação.

Jogos e brincadeiras, através das regras implícitas ou explícitas, possibilitam envolver conceitos químicos promovendo uma aprendizagem significativa dos mesmos de forma divertida e prazerosa², o jogo seria um elemento da cultura humana, que através da linguagem, num determinado contexto, pode ampliar o entendimento da química. Os vários sentidos, designados para uma palavra ou conceito, podem parecer confusos, no entanto é a partir de simulações conflitantes engendradas, que se amplia a compreensão do múltiplos significados em cada experiência vivenciada.³

Resultados e Discussão

Esse trabalho foi realizado na Escola Agrotécnica Federal de Uberlândia, com 120 alunos do 2º ano do ensino médio-concomitante com o curso técnico em agropecuária, nas disciplinas de Química e Língua Portuguesa.

Ao representar situações imaginárias, o aluno vivencia-as de forma a reorganiza-se cognitivamente e assim seu mundo de significações se vê ampliado. A partir das situações criadas em sala de aula em que os alunos elaboraram pequenos diálogos (esquetes teatrais), envolvendo situações em que empregavam palavras num contexto científico (química) ou em sentido metafórico, dando sentido ao contexto representado.

Partiu-se do pressuposto de que ao se envolver numa determinada situação em que as palavras tinham um sentido para uma determinada

situação e posteriormente, se envolver em outra situação, com a mesma palavra, porém com outros sentidos ou em metáforas o aluno é confrontado, de forma a organizar-se cognitivamente. E a própria necessidade de comunicar sua mensagem pode gerar situações em que conceitos são justapostos e diferenciados, dando um novo sentido a linguagem, melhorando o seu entendimento e consequentemente sua aprendizagem.

Pode-se comprovar, por meio da visualização das imagens da filmagem dos esquetes apresentado pelos alunos, o prazer que esse tipo de atividade promove (Os alunos riem e achavam graça das apresentações dos colegas).

Em um dos exemplos, os alunos confrontaram o elemento químico carbono com o papel conhecido como "papel carbono". Discussões acaloradas aconteceram até que se entendesse o contexto a utilização da palavra carbono, para um papel. Outro exemplo diz respeito ao "gás mostarda", em que os alunos fizeram um esquete a respeito de um vendedor de cachorros quentes com mostarda, até que tentassem fazer a relação da palavra mostarda para o sanduíche e para o gás utilizado como arma química.

Esse tipo de brincadeira pode desenvolver várias habilidades, tais como melhora da expressão oral, sociabilização, desinibição, entre outras.

Conclusões

O ensino através do lúdico favorece e motiva a aprendizagem, sendo que o contraste que se estabelece ao vivenciar os sentidos de uma única palavra, melhora o entendimento e a compreensão dos conceitos trabalhados.

Agradecimentos

A EAF-Udia pela oportunidade.

¹ HUIZINGA, J.; *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva; 1992.

² SOARES, M. H. F. B., *O Lúdico em química: Jogos em ensino de química*, São Carlos, Programa de Pós Graduação em Química – UFSCar, 2004. Tese de Doutorado, 175p.

³ KISHIMOTO, T. M., *O jogo e a educação infantil*. In *Jogo, Brinquedo Brincadeira e Educação*. KISHIMOTO, T. M. (org.), São Paulo, Cortez Editora, 4ª Edição, 1996.