

## Jogos didáticos em espaço não-formal: aprovação pelos visitantes.

**João Henrique Saska Romero (IC)<sup>1</sup>, Camila Silveira da Silva (IC)<sup>1</sup>, José Antonio Maruyama (FM)<sup>1,2,3</sup>, Luiz Antonio Andrade de Oliveira (PQ)<sup>1</sup>. \*e-mail: romero2004@bol.com.br**

1. Centro de Ciências de Araraquara – Instituto de Química – Unesp – Campus de Araraquara
2. Colégio Educare – Itápolis - SP
3. Colégio Dom Bosco – Guariba - SP

Palavras Chave: espaço não-formal, jogos didáticos, avaliação.

### Introdução

O Centro de Ciências de Araraquara (CCA), espaço não-formal de divulgação científica recebe através de seus projetos diversos alunos visitantes. Durante estas visitas aos espaços do CCA (Laboratórios de Química, Física e Matemática, Museus de Biologia e Minerais, Sala de Astronomia, Salão de Interação e Administração e Vídeos), são apresentados aos visitantes diversos experimentos e realizadas atividades com o intuito de aproximar os alunos da ciência.

Anteriormente, no CCA, era apresentado no espaço “Administração e Vídeos”, a biblioteca, a secretaria e logo após, os monitores exibiam um vídeo com assuntos relacionados às ciências. Ao longo das visitas, através de questionários de avaliação entregues aos alunos visitantes, percebeu-se que as atividades desenvolvidas na área da Administração não os satisfaziam. O espaço era o último colocado em aprovação (0,67%) e o primeiro colocado em rejeição (25,23%).

A fim de despertar o interesse dos alunos na área administrativa do Centro de Ciências de Araraquara, buscou-se trabalhar de forma lúdica. Foram então elaborados jogos didáticos (um para cada série de ensino). Para o público do Ensino Médio, foram elaborados jogos com temas direcionados especificamente ao ensino de Química, como: o “Super Ácido, Super Base” e o “Bingo de Nomenclatura Inorgânica”. No jogo “Super Ácido e Super Base”, cada um possui 20 cards, nesses cards as informações contidas são sobre diferentes ácidos e bases, como: pH, classificação, condutividade elétrica, solubilidade em água, etc. No “Bingo de Nomenclatura Inorgânica”, há 4 colunas e 4 linhas, cada coluna possui um respectivo assunto: ácidos, bases, sais e óxidos. A elaboração e aplicação dos jogos visavam a melhoria do espaço administrativo do CCA, além de despertar o interesse dos alunos pelo contexto químico do conteúdo. Assim, a área administrativa passou a se chamar “Administração e Jogos”.

### Resultados e Discussão

Com as mudanças o espaço sofreu uma crescente evolução. Passou a ser a terceira área mais bem

colocada (12,74%) e passou a não ser a área mais rejeitada (10,12%). Com os resultados, pudemos concluir que os alunos se interessam bastante pelos jogos como pode ser notado no relato de uma aluna: “...pude aprender coisas novas e vivenciar atividades antes discutidas apenas em sala”. Os jogos podem ser um importante recurso pedagógico para se atingir os objetivos didáticos propostos, pois é uma atividade que estimula sentimentos antagônicos como cooperação e competição. Observamos tais fatos, nos relatos desses alunos: “[...] vamos jogar de novo”, “[...] não gostei do jogo porque minha equipe perdeu”.

E as atividades lúdicas quando bem exploradas oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoal, social, psicomotor e cognitivo<sup>1</sup>.

### Conclusões

Com a criação dos jogos, melhorias significativas puderam ser alcançadas: os alunos visitantes se sentem mais estimulados pelas atividades, favorecendo o acesso a conteúdos científicos de forma lúdica, as avaliações retrataram mais aspectos positivos para o CCA e os monitores puderam pesquisar, confeccionar e aplicar os jogos, contribuindo com formação inicial destes.

### Agradecimentos

Programa Ciência na Unesp, Proex, CNPq, IQ/CAr, Núcleo de Ensino de Ciências.

<sup>1</sup> Santana, E. M. e Wartha, E. O Ensino de química através de jogos e atividades lúdicas baseadas na teoria motivacional de Maslow. *Atas do XIII Encontro Nacional de Ensino de Química. 2006.*