Motivação de Aprendizagem através do lúdico em Centros e Museus de Ciências: Quiz de Ciências

Roberta Nunes Firmo (IC), Márcia Narcizo Borges (PQ)*

gqomnbo@vm.uff.br

Universidade Federal Fluminense, Instituto de Química, Campus Valonguinho. S/N, Centro, Niterói, RJ, Brasil

Palavras Chave: Jogos didáticos, Lúdico, Ensino de Química, Divulgação de Ciências, Casa da Descoberta.

Introdução

A importância da ciência em nossas vidas é algo inquestionável, mas mesmo assim existe uma grande barreira entre a população e o conhecimento científico. Uma estratégia para aproximar a ciência da população é através do lúdico. A brincadeira estimula o raciocínio, colabora no desenvolvimento do pensamento e favorece a construção do conhecimento. Os Centros e Museus de Ciências, buscam através do lúdico despertar a curiosidade e o interesse sobre temas de Tecnologia e Ciências. Com o objetivo de envolver a sociedade fluminense no processo de alfabetização científica através de uma situação de educação não formal, foi criada em 1999 a Casa da Descoberta (CD), Centro de Divulgação de Ciência da UFF. Na CD, a divulgação científica se faz através da implementação de vários planos estratégicos de comunicação no sentido de despertar o interesse pela Química e a Física através do resgate de conhecimentos do cotidiano. As estratégias incluem recursos diversos, entre os quais experimentos divertidos com grande apelo sensorial (que produzam cor, chama, barulho, etc) e jogos interativos.

O objetivo deste trabalho é apresentar os resultados obtidos com a criação de um jogo de perguntas e respostas relacionadas integrando a Química com outras áreas da Ciências, o QUIZ DE CIÊNCIAS. O QUIZ foi construído para divertir e mostrar aos visitantes da Casa da Descoberta a Química intergrada a Ciência do dia-a-dia, assim como preparar alunos do curso de licenciatura em Química para usar o jogo como uma ferramenta alternativa de apoio de ensino em sala de aula.

Resultados e Discussão

O jogo foi construído durante a execução de uma monografia de fim de curso de licenciatura em Química na UFF e o mesmo faz atualmente parte do acervo da Casa da Descoberta. As perguntas criadas durante a construção do jogo proporcionou à licencianda atualização em relação aos assuntos do cotidiano integrando a química com contextos

relacionados: meio ambiente, saúde, uso de combustível, etc.

O Quiz foi construído em um painel eletrônico onde encontram-se dez perguntas com três opções de respostas cada uma. Depois do jogador respondê-las, acionando os botões correspondentes, ele aperta o botão de resultados e instantaneamente aparece o seu número de acertos no painel. De acordo com esse número de acertos, ele confere o seu nível de "conhecimento científico" através de uma classificação. O público que participa da brincadeira é formado basicamente por estudantes de ensino fundamental e médio. Geralmente eles jogam em grupos e sempre se divertem e brincam com os colegas por conta da classificação. Foram entrevistados cem participantes (entre estudantes, professores e público leigo) que fizeram uma avaliação bastante positiva do QUIZ. Observamos que as participações de estudantes junto com os professores geram perguntas curiosas e discussões acaloradas sobre as respostas. O que consideramos bastante positivo como instrumento de facilitação no processo de aprendizagem. Ao fim do jogo muitos comentaram que não sabiam que a ciência estava mais próxima deles do que poderiam supor, e o que é melhor: Eles sabiam mais do que imaginavam.

Conclusões

O jogo de Quiz, é simples e estimulante, cumprindo o papel de se agregar como um instrumento de divulgação de ciências. Porém a sua grande vantagem é de poder ser adaptado para qualquer tema e ser construído em sala de aula em conjunto por alunos e professores, o que certamente implicará na apropriação por parte dos alunos de diversos indicadores de aprendizagem. A pesquisa em ensino através do lúdico na Casa da Descoberta está em andamento com a criação de outros jogos, como o bingo de ciências, além de palavras cruzadas temáticas que já vem sendo aplicadas em sala de aula por alunos que fazem o curso de pós-graduação em Ensino de Ciências na UFF.

Agradecimentos

Casa da Descoberta (UFF), Fundação Vitae, CNPq.

¹ Leodoro, M. P. em *Educação Lúdica e Cotidiano Técnico-Científico*; Matos C. (Org.); *Conhecimento Científico e Vida Cotidiana*: S. Paulo, 2003, cap. 24.

² Silberman, R. G., Trautmann, C. e Merkel, J. C. *J. Chem. Edu.* **2004**, 81 (1), 51.