

Os jogos didáticos no ensino não formal .

Dionísio Borsato¹(PQ), Flaveli Aparecida de Souza Almeida^{1*}(PQ), Eliana Aparecida Silicz Bueno¹(PQ), Sonia Regina Giancoli Barreto¹(PQ), Elisângela Deduchi¹. *flaveli@uel.br*.

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

Palavras Chave: *jogo didático, museu, ensino não formal.*

Introdução

O ensino é um processo que visa a promoção de mudança e, a partir de estratégias instrucionais adequadas, faz com que os alunos evoluam suas idéias prévias em favor das concepções científicas. Nos museus as pessoas aprendem sem pressão ou obrigação, porém, não se tem a pretensão de substituir o ensino formal da escola. O principal objetivo é contribuir para a fixação de conteúdos abordados em sala de aulas, utilizando-se assim da educação não formal. Os jogos educativos fazem parte de uma proposta viável para ser utilizada, pois oferece ao indivíduo a oportunidade de se relacionar com o grupo e também colaborar com a disciplina. Um dos desafios impostos aos museus é o desenvolvimento de estratégias de comunicação que, ao mesmo tempo, mantenha o entusiasmo da instituição para o visitante e promova uma aproximação do ensino formal. Várias são as atividades desenvolvidas nos museus e em especial nos Centros de Ciências. No Museu de Ciência e Tecnologia de Londrina (MCT-Lda) estas atividades estão relacionadas com os conteúdos das disciplinas de Ciências (Ensino Fundamental) e Química, Física, Biologia (Ensino Médio e Superior). O objetivo deste trabalho foi elaborar jogos para serem aplicados no MCT-Lda.

Resultados e Discussão

O trabalho foi desenvolvido no (MCT-Lda) no ano de 2006 e constou das seguintes etapas:

- 1.Observação das atividades desenvolvidas no MCT-Lda no período de maio a junho de 2006. As atividades foram: "Show da Química", experimentos interativos, experimentos demonstrativos, vídeo-microscopia, exposição de aquários e painéis. Todas as atividades foram monitoradas por estagiários sob a supervisão de professores.
- 2.Análise da clientela que visitou o MCT-Lda no período citado acima: o público foi alunos de escolas públicas e particulares de Londrina e região. A maioria era do Ensino Fundamental e Médio.
- 3.Seleção de conteúdos para os jogos. Tendo em vista que o MCT-Lda atende alunos do Ensino Médio e Fundamental, foram selecionados conteúdos relacionados, por exemplo, com: água, ar, solo, noções gerais de higiene, meio ambiente, funções orgânicas e inorgânicas, tabela periódica, ligações e reações químicas, entre outros.

4.Seleção dos jogos. De acordo com os conteúdos foram selecionados os jogos: Tapetão, Painel, Jogo da Memória, Boliche, Criptograma.

5.Elaboração dos jogos.

O jogo Tapetão, que é formado por quadrados interligados, pode ser adaptado para as crianças de Ensino Fundamental ou Médio, variando apenas o conteúdo. Para o Ensino Fundamental, foram colocados figuras de objetos com os respectivos nomes nos quadrados e ao som de uma música os alunos caminham livremente e quando parar o som, quem estiver sobre uma figura que pode ser reciclada ganha pontos.

O jogo Painel contém cartas numeradas de 1 a 10. O jogador escolhe um número e este corresponde a uma pergunta. Foi proposto para este jogo questões com curiosidades em geral relacionadas com as atividades do museu, podendo ser utilizado para qualquer faixa etária. Ganha pontos quem acertar a resposta.

O Jogo da Memória foi aplicado da forma tradicional e as cartas foram montadas utilizando as estruturas das funções químicas.

O Boliche foi adaptado colando nas peças do jogo as estruturas de algumas moléculas mais simples presente no dia a dia. O jogador retira uma carta com as dicas de qual peça deve derrubar.

O Criptograma tem como objetivo encontrar as palavras que respondam as dicas que são dadas em frases afirmativas. O conteúdo deste jogo está relacionado com Cinética Química.

Os jogos acima descritos foram elaborados com os diversos conteúdos de Química e também com alguns conteúdos de Física e estão à disposição no MCT-Lda, sendo amplamente utilizados.

Conclusões

Como o MCT-Londrina atende um público amplo e variado já pode ser observado que a aplicação das atividades descritas proporcionou uma experiência acolhedora fazendo uma conexão entre diversos conteúdos e abordagens na área da ciência.

Os professores de Química que interagiram com os jogos, levaram essa experiência para suas salas de aula, tendo como resultado uma maior participação nas atividades relacionadas com o ensino de Química.

Amaral, D., Marandino, M., Souza, G.G. A Ciência o Brincar e os espaços não formais de Educação. Museu de Astronomia e Ciências Afins – MAST. RJ