

Projeto MATEQUIM e o Espaço Lúdico: recursos didáticos para o Ensino e para formação inicial dos professores de Química

Suelen Nastri*¹(IC), Maria F. A. Machado¹(IC), Joana R. S. Martins¹(IC), Rosebelly N. Marques²(PQ).

suelen.nastri@gmail.e rosebelly@power.ufscar.br

¹ Departamento de Química – UFSCar – São Carlos – SP.

² Departamento de Metodologia de Ensino – UFSCar – São Carlos – SP.

Palavras Chave: recursos didáticos, ensino de química, lúdico.

Introdução

Considerando indispensável que a formação dos futuros professores deva ter como referencial a prática pedagógica real, é importante que se desenvolvam atividades que possibilitem aos futuros professores um contato, cada vez maior com a escola da Educação Básica. É com esse intuito, que se desenvolveu o Projeto MATEQUIM, uma atividade integradora, inicialmente, entre as áreas de Química e Matemática, que levou à escola um ciclo de atividades em forma de exposição informativa, mini-cursos, oficinas, atividades experimentais e lúdicas, sendo os monitores destas, alunos do Curso de Licenciatura em Química e Matemática. Destacam-se aqui as atividades do Espaço Lúdico (Químico) que envolvem cerca de 100 alunos das salas de Ensino Médio da Escola Estadual Conde do Pinhal (São Carlos – SP). A disciplina de Química, é considerada difícil por grande parte dos alunos, porém, nem todo professor se propõe ou sabe, trabalhar com novas metodologias, por vezes optando pelo uso somente do recurso do livro didático¹. O Projeto buscou apresentar metodologias novas para alunos e professores, assim como seu uso em sala de aula.

Resultados e Discussão

O Espaço Lúdico é parte integrante do Projeto MATEQUIM e constitui-se de uma sala em que os jogos, as atividades lúdicas e as experiências (tabela A) estavam disponíveis para interação. Os alunos entravam nessa sala e utilizavam todo o material conhecendo assim, todas as metodologias propostas. Durante a realização do Projeto, os monitores (Licenciandos em Química) tiveram a oportunidade de apresentar estas alternativas metodológicas aos professores e aos alunos da escola de modo que estes tivessem contato com uma proposta diferente ² da que estão acostumados nas aulas, além do contato dos monitores com a escola e com sua realidade. Durante as atividades, os monitores, por meio de observações e entrevistas com os alunos e professores, puderam avaliar o método utilizado. Os alunos interagiram bem e manifestaram interesse por um maior uso da

metodologia lúdica na sala de aula, dizendo que seria mais fácil compreender o conteúdo. Os professores aprovaram e levantaram a questão da importância de conhecer “na prática” novos recursos para o ensino.

Tabela A: Jogos, atividades e experimentos.

	Nome	Conteúdo desenvolvido
Atividade	Caça-palavra	Eletrolise e pilhas.
	Moléculom	Modelos moleculares
Experimentos	Areia movediça	Polímero natural
	Meleca	Polímero
Jogos	Bingo químico	Tabela Periódica
	Caminho da química	
	Detetive químico	
	Químix	Formulação química
Tabela das funções orgânicas	Funções orgânicas	

Conclusões

O Espaço Lúdico favoreceu a curiosidade, o interesse, o ensino e a abstração dos alunos e ainda permitiu aos professores um contato maior com as atividades, e uma melhor aceitação desses recursos em sala de aula. Outro aspecto foi o vínculo estabelecido entre licenciandos e professores atuantes da escola, esperando-se que sejam referências para o futuro exercício da profissão Professor.

Agradecimentos

Ao Prof. Dr. Ernesto C. P de Souza, chefe do DQ/UFSCar e a Profa. Dra. Clélia M. P. Marques, coordenadora do curso de Licenciatura em Química, pelo apoio financeiro e incentivo ao Projeto MATEQUIM. A Profa. Dra. Maria C. Sousa, do DME/UFSCar, pela parceria. À Prof^a Gisela Martins, à coordenação e direção da E.E. Conde do Pinhal.

¹Bosco, C.B.; Cunha, M.B. Olhar do professor 2003, 6(1), 185-194.

² BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio (PCNEM). Brasília: Ministério da Educação (Secretaria de Educação Média e Tecnológica), 1999.