

Atividades Lúdicas no Ensino de Química: um jogo para o aprendizado de moléculas de uso cotidiano.

Denise Leal de Castro¹ (PQ)* e Flávia Galvão Wandekoken¹(IC), drne@terra.com.br

Instituto Federal de Educação,Ciência e Tecnologia Rio de Janeiro - IFRJ.¹

Palavras Chave: Ensino de Química, Jogos didáticos, Moléculas orgânicas.

Introdução

Os alunos de Ensino Médio, tem grande dificuldade no aprendizado de disciplinas como a Química. Uma justificativa dada por muitos pesquisadores do Ensino de Química, para tal acontecimento, seria a não relação do que está sendo apresentado pelo professor com o cotidiano do aluno. Segundo Kishimoto¹, o professor deve avaliar suas propostas pedagógicas e utilizar as que realmente favoreçam a aprendizagem significativa do aluno. E é nessa perspectiva que a criação e aplicação de jogos didáticos favorece a construção pelos alunos de seus próprios conhecimentos. Neste trabalho apresentamos o jogo “as moléculas de nossas vidas” (figura 1), que foi elaborado por uma aluna do curso de Licenciatura em Química do IFRJ e foi aplicado aos alunos de um curso pré-vestibular comunitário da Baixada Fluminense, no Rio de Janeiro. Após sua aplicação, o jogo foi avaliado através de questionário. Esse jogo tem como objetivos, além de rever alguns dos conteúdos abordados em química orgânica, inserir a aplicabilidade das moléculas envolvidas no jogo, no cotidiano do aluno. Foram selecionadas algumas moléculas orgânicas e fez-se relação com o conteúdo de química orgânica do ensino médio e a aplicabilidade no nosso cotidiano. Objetivo do jogo: Responder corretamente o máximo de questões. O tabuleiro do jogo e o quadro expositor deverão ser fixados no quadro. A turma é dividida em 4 equipes Com o auxílio de um dado, a equipe que tirar o maior número iniciará o jogo. Serão distribuídas as fichas (emborrachado com imã), de forma que cada equipe possua apenas uma cor e obedecendo ao tabuleiro para a pontuação das equipes. Também serão distribuídas algumas fontes de consulta. As cartas deverão ser embaralhadas e forma-se um monte, com as informações voltadas para baixo. O mediador do jogo (professor ou responsável pela atividade) pegará a primeira carta do monte. Ele irá dizer a informação a ser dada na carta e colocará o cartão correspondente no quadro. Será lida a primeira questão direcionada a equipe 1. Essa equipe terá 1 minuto para responder corretamente a questão. Acertando a questão, a equipe 1 pontua e uma ficha de sua cor é colocada no quadro-tabuleiro do jogo. Caso contrário, ou seja, a equipe 1 erre ou não responda, a segunda questão será lida, repetindo-se os procedimentos acima, e após será lido o Verdadeira ou Falso, mas nesse caso, o tempo para resposta será de 30 segundos. As

questões não respondidas pela equipe 1, serão direcionadas as outras equipes, iniciando com a equipe 2 que deverá responder imediatamente após a questão ser lida novamente e assim sucessivamente. Se no final de tudo nenhuma equipe responder corretamente, ninguém irá pontuar. Mas o mediador irá dizer a resposta correta para discutir com a turma. Terminada a rodada da primeira carta, uma nova carta é retirada do monte e direcionada a equipe 2 e o jogo será continuado como descrito acima. Existem ainda cartas coringas que são de sorte ou azar.

Resultados e Discussão

Algumas falas dos alunos sobre o jogo: “boa forma de rever a matéria”, “ótima forma de aprender, muito educativo”, “chama a atenção dos alunos”, “ajuda no raciocínio rápido”, “bacana, super maneiro”, “dinâmico e produtivo”. Apenas 1 aluno referiu-se de forma negativa ao jogo, afirmando que foi desorganizado.

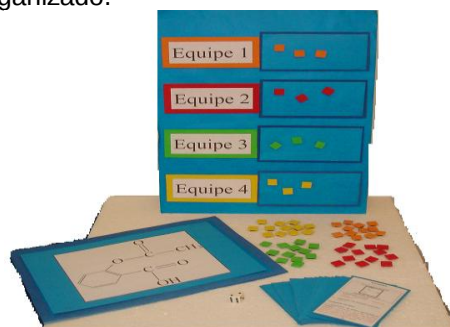


Figura 1 – jogo “moléculas de nossas vidas”

Conclusões

O jogo obteve uma boa aceitação por parte dos alunos. Podemos afirmar que esse jogo tem sua relevância em se tratando de um meio estimulante para o ensino e aprendizagem de química, pois quando os alunos participantes foram questionados sobre como as aulas de química poderiam se tornar mais atraentes, 33% das citações feitas por eles apontaram a utilização de jogos.

Agradecimentos

Ao vestibular comunitário da Baixada Fluminense e ao IFRJ, pela possibilidade da pesquisa.

¹ Kishimoto, Tizuko Morchida. *O jogo e a Educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1996.