

Laboratório Químico: um jogo lúdico motivador para o ensino-aprendizagem de química.

Edimara C. Pinho¹ (IC), Ariane M. Neiva¹ (IC)*, Maria B. Souza¹ (IC), Edegar Benedetti-Filho² (PQ), Antonio R. Fiorucci² (PQ), Luzia P. S. Benedetti² (PQ).

¹⁻² Licenciatura em química – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, CEP 79804-970, Dourados – MS, Brasil.
*Arianeneiva@hotmail.com

Palavras Chave: Jogo de tabuleiro, relação aluno-professor, sistema de ensino.

Introdução

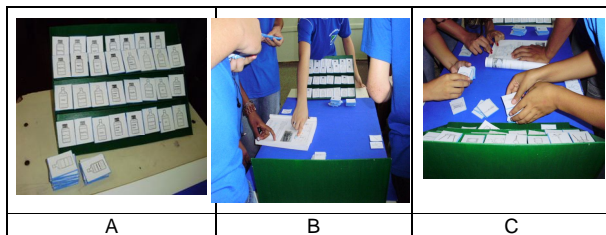
Há anos pode-se perceber a necessidade de desenvolver novos métodos de ensino, e aprimorar os já existentes a fim de proporcionar um ensino claro, eficiente e de qualidade ao aluno. Um desses métodos é a utilização de atividades lúdicas, que auxilia o processo de ensino de uma maneira mais divertida e prazerosa. Esta forma diferente de ensinar tem se mostrado promissora na sala de aula¹. O uso de jogos didáticos no ensino de Química tem se destacado por sua eficiência ao despertar interesse nos alunos²⁻³.

O objetivo deste trabalho foi a elaboração e aplicação de um jogo de tabuleiro, ilustrando um laboratório, denominado “Laboratório Químico”, como um material didático aplicado em atividades pedagógicas junto aos alunos no Ensino Médio, utilizando a própria sala de aula.

Resultados e Discussão

O jogo foi constituído por um tabuleiro contendo um conjunto de peças com figuras de materiais de laboratório (vidrarias e reagentes) (fig. 1a), e um conjunto de cartas com perguntas sobre o conteúdo de separação de misturas, no qual apresentava três alternativas de respostas.

Nas turmas do 1º ano do ensino médio de escolas públicas da cidade de Dourados, optou-se por trabalhá-lo em grupos.



Observou-se um caráter positivo na atividade, principalmente pela reação aluno-aluno no momento em que discutiam as perguntas no andamento do jogo, e estes se uniam para decidir a resposta correta, ficando visível à interação entre o grupo.

Notou-se que de uma forma geral que a metodologia foi satisfatória, pois os grupos com o objetivo de vencer o “Laboratório Químico”

discutiam, pesquisavam os conceitos químicos em livros (fig. 1b e 1c), questionavam entre si para chegar à resposta correta a respeito do conceito abordado. Ao acertar as perguntas os alunos mostraram compreensão do conteúdo e bastante entusiasmados pela nova questão. As observações realizadas demonstraram que a atividade lúdica pode proporcionar interação entre os alunos e aprendizado através das discussões.

Após aplicação do jogo, verificou-se a aceitação da atividade por meio de um questionário avaliativo aplicado. Dentre os 190 alunos que responderam o questionário, 97% revelaram como bom ou ótimo o grau de satisfação do jogo apresentado. E quando questionados se acreditariam ser possível aprender química através da utilização de jogos em sala de aula, 97% responderam que era possível e que aprenderam.

Conclusões

O uso dos jogos didáticos estimula as relações em grupo, o desejo pela busca de conhecimento e torna a aprendizagem mais prazerosa e interessante. O importante a enfatizar é a utilização do jogo como uma ferramenta para a educação como um aliado do educador, uma vez que o jogo faz parte da vivência do aluno, e a sua utilização serve para facilitar a aprendizagem e melhorar o aproveitamento das aulas.

Agradecimentos

A PROEC - UEMS pela bolsa de Extensão.

¹ Benedetti-Filho, E.; Rosa, P. C. Benedetti, L. P. S. *Jogos em sala de aula: motivador para o ensino-aprendizado de química*. Resumo do XVIII Encontro Nacional de Ensino de Química ENEQ. Campinas. Brasil. 2006.

² Soares, M. H. F. B.; Oliveira, A. S. *Química Nova na Escola* 2005, 21, 18.

³ Benedetti-Filho, E.; Fiorucci, A. R.; Benedetti, L. P. S. & Craveiro, J. A. *Química Nova na Escola* 2009, 31, 88.