

A atividade lúdica na aprendizagem dos conceitos de Química

Fabiano Moura Rubio (IC)*, Andressa Ferle (PG), Claudia Andréa Lima Cardoso (PQ).

fabianoeumesmofmr@hotmail.com

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Curso de Química, Caixa Postal 351, 79804-970, Dourados-MS

Palavras Chave: lúdico, química, aprendizagem.

Introdução

No ensino atual, as aulas geralmente são ministradas de forma tradicional, onde vemos a necessidade da implantação de novas alternativas para dinamizar o ensino. O processo de aprendizagem de forma lúdica, criativa e estimulante, faz com que o aluno busque o conhecimento por vontade própria e acima de tudo construa suas próprias estruturas intelectuais¹. Este método é um importante recurso para o desenvolvimento de habilidades do pensamento como: imaginação, interpretação, tomada de decisão, criatividade, levantamento de hipóteses a novas situações que acontecem quando jogamos, estimulando assim, as habilidades e construção do conhecimento^{1,2}. Portanto o aluno aprende brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos, em atividades predominantemente lúdicas. O presente trabalho visa demonstrar uma metodologia de ensino que envolva o aluno no processo de aprendizagem de forma lúdica com o objetivo de remodelar o ensino apresentando jogos de fácil manuseio e baixo custo. Tendo como foco atingir alunos do Ensino Médio e auxiliar professores na produção de métodos alternativos de ensino.

Resultados e Discussão

Apresentamos o jogo como um componente metodológico através do qual o educador pode conhecer seu aluno e a realidade do grupo. Nossa pesquisa se fundamentou na aplicação de dois jogos na área de Química, um jogo de cartas referente à tabela periódica conforme mostra a figura 1 e um jogo de bingo referente à nomenclatura de compostos inorgânicos conforme mostra a figura 2, sendo estes aplicados para 38 alunos do segundo e 17 terceiro ano do ensino médio na Escola Estadual Floriano Viegas Machado. Pode-se analisar o uso de jogos pedagógicos, dispendo de métodos alternativos de ensino como um componente metodológico no auxílio ao educador a uma prática pedagógica reflexiva, fundamentando ações que possibilitem a construção de conhecimento em ambientes lúdicos. Deve-se ressaltar que este método ajuda o professor na formação de um perfil mais dinâmico e o incentiva na busca de novas metodologias e na criação de outros jogos. Quanto ao retorno, os jogos estimulam a capacidade cognitiva dos alunos, por sua vez, faz com que estes fiquem mais hábeis, mais

especulativos e tenha uma resposta positiva na aquisição do conhecimento.

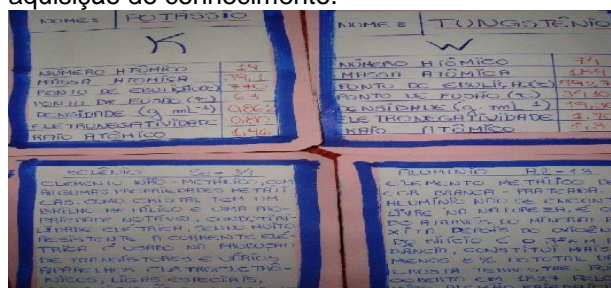


Figura 1. Quatro das 25 cartas do jogo, mostrando o formato na frente da carta com a tabela, e no verso da carta com a descrição do elemento.

Figura 2. Cartela do bingo, sendo que cada cartela possuía funções inorgânicas diferentes umas das outras.

Conclusões

Cerca de 90% dos alunos gostaram dos jogos e segundo eles a matéria ficou mais fácil de ser compreendida. O uso das propostas apresentadas são alternativas para a educação, pois podem-se obter resultados significativos na questão da aquisição do conhecimento, estimulando a criatividade, a crítica e à imaginação.

Agradecimentos

A UEMS e aos colaboradores

¹ SANTANA, E.M. A Influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos. São Paulo.

² MARCANO, K. D. N e SCHNETZLER, R. P. Tendências da Pesquisa sobre o Ensino de Química em Práticas Pedagógicas e Professores. Disponível em <<http://www.unimep.br/phpg/mostracademica/anais/4mostra/pdfs/248.pdf>>