

# LUDO QUÍMICO: O USO DE JOGO LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Isabel L. Torres (IC)\*, Alyson T. Barros (IC), Daiana M. Lopes (IC), Daiane Macedo (IC), Karla Gomes (IC), Neiviane Alves (IC), Jussara V. Silva (FM), Roqueline R. S. Miranda (PQ).  
\*isa.quimic@hotmail.com

Departamento de Química, Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Diamantina, MG

Palavras Chave: Jogo Lúdico, Termoquímica, Aprendizagem Significativa.

## Introdução

Para atingir as metas almejadas de formação e desenvolvimento de habilidades, o professor de Química pode utilizar várias estratégias, entre elas os jogos, que vêm sendo empregados ultimamente tanto no Brasil quanto no exterior<sup>1</sup>.

A utilização do jogo pedagógico em sala de aula tem-se mostrado muito promissora, pois a receptividade dos alunos tem sido muito boa, não somente em utilizar, mas também em fazer o seu próprio jogo, estabelecendo a dinâmica e desenvolvendo todo o processo de manufatura. Implementam, assim, a sua criatividade enquanto aprendem de maneira mais eficaz. A interação do lúdico com os conteúdos da disciplina tornam-se ferramentas importantes no desenvolvimento das atividades propostas em um ambiente competitivo e altamente saudável<sup>2</sup>.

## Resultados e Discussão

O jogo “Ludo Químico”, baseado no ensino e aprendizagem do conteúdo de termoquímica, foi aplicado na E. E. Ayna Torres para as turmas de 2º ano desta escola. O jogo lúdico proposto continha 30 perguntas, 30 respostas, 01 tabuleiro, 04 peões a serem distribuídos aos jogadores e 01 dado numerado. A sala foi dividida em 05 grupos, onde cada grupo possuía 08 alunos, dos quais foram divididos em duplas alinhadas a seus peões. Na partida, os participantes lançaram o dado numerado e avançaram nas casas de acordo com os pontos obtidos no lançamento, se houvesse acerto da pergunta sorteada. Algumas perguntas foram selecionadas de acordo com o nível de dificuldade e assim valiam brindes caso a dupla acertasse as mesmas. Após a escolha do tema do jogo lúdico a ser trabalhado, no caso Termoquímica, aplicou-se um questionário para analisarmos o conhecimento prévio dos alunos em relação ao tema abordado no jogo. O resultado quantitativo dos questionários analisados antes da aplicação do jogo lúdico encontra-se na tabela 1. O tema Termoquímica foi escolhido ter sido abordado no momento pela professora em sala de aula. O “Ludo Químico” foi aplicado em 1 hora e 30 minutos em cada turma de 2º ano do ensino médio, com objetivo de fixação do

conteúdo de Termoquímica, ministrado durante as aulas de química pela professora das turmas.

De maneira geral, excetuando-se a turma A, o desempenho dos alunos nos questionários avaliados anteriores ao jogo, não se mostraram satisfatórios, sendo que pouco mais da metade dos alunos das turmas B e C alcançaram um índice de aproveitamento superior a 60% (Tabela 1). A partir da comparação dos resultados obtidos a partir dos questionários aplicados após o jogo, notou-se que houve um aumento significativo no aproveitamento em todas as turmas analisadas. É importante ressaltar que o questionário aplicado antes e após a atividade era o mesmo. Os jogos educativos ou pedagógicos são atividades lúdicas que possuem objetivos pedagógicos específicos para o desenvolvimento do raciocínio e aprendizado<sup>3</sup>. Assim sendo, o “Ludo Químico” mostrou-se lúdico e didático, tanto na visão dos professores, quanto na dos alunos, pois além dos alunos se divertirem eles também aprendem.

**Tabela 1:** Desempenho dos alunos no questionário aplicado antes e após a atividade lúdica (resultado em % de acertos)

Turma	Antes do Jogo Lúdico	Após o Jogo Lúdico
A	90%	93%
B	52%	83%
C	52%	64%

## Conclusões

Diante do exposto, pode-se notar que através da metodologia lúdica, o objetivo pedagógico proposto pelo jogo lúdico foi alcançado, uma vez que foram obtidos resultados satisfatórios e adesão dos alunos, proporcionando um aprendizado mais agradável e significativo.

## Agradecimentos

Escola Estadual Ayna Torres, CAPES, UFVJM.

<sup>1</sup> Eichler, M.; Delpino, J.C. Química Nova na Escola. N° 11. 2000.

<sup>2</sup> Robaina, José Vicente Lima. – Canoas: Ed. ULBRA, 2008.

<sup>3</sup> Soares, M.H.F.B., O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química., 175p. Tese de Doutorado. Departamento de Química, Universidade Federal de São Carlos, 2004.