

Utilização do jogo “Complete & Responda” como mediador do processo de aprendizagem: uma abordagem sobre Ácidos e Bases.

Renata M. da Silva¹(IC), Janaína S. Duarte¹(IC), Joyce de S. Ferreira¹(IC), Vanessa P. Cunha^{1}(IC), Éverton da P. Santos¹(IC), Gezyel B. de Aquino¹(IC), Maria Clara P. Cruz ¹(PQ)
vanessapcunha@hotmail.com

1 - Faculdade Pio Décimo - Av. Tancredo Neves, 565 - CEP, Jabotiana - CEP 49095 -000, Aracaju-SE.

Palavras Chave: Química, lúdico, Aprendizagem.

Introdução

O jogo é um instrumento que desperta o interesse do aluno, devido ao desafio que a ele impõe. Assim, através do mesmo o aluno distingue e forma conceitos, por meio da leitura e dinamismo no universo lúdico do próprio jogo¹.

Sua utilização no ensino de Química é de grande relevância, uma vez que pode estimular os alunos e trazer grandes benefícios ao processo educativo. Neste sentido, “oferece tanto um espaço de vivência e apreciação, quanto de experimento e reflexão através do contato simulado com a realidade modelada”².

Logo, o objetivo do trabalho é mostrar que a utilização de atividades lúdicas pode ser uma alternativa viável em sala de aula e indispensável no processo de ensino aprendizagem dos alunos.

A metodologia deste trabalho consistiu na aplicação do jogo “Complete & Responda” no Colégio Estadual Presidente Costa e Silva na cidade de Aracaju-SE, numa turma do 1º ano do Ensino Médio, para o ensino de funções ácidas e básicas, sendo avaliadas as falas dos alunos quanto a eficácia do mesmo. A turma já havia estudado os conteúdos abordados. O jogo é semelhante com o preenchimento das letras nas lacunas no jogo forca, onde eram feitas perguntas contextualizadas sobre o conteúdo abordado.

Resultados e Discussão

A aplicação se deu a partir do levantamento de uma questão importante, na qual se desejava sondar os entendimentos sobre essas funções no cotidiano dos adolescentes: *o que é uma substância ácida e uma substância básica?* Para problematizar o tema foram realizados experimentos em sala de aula com indicadores naturais de repolho roxo, uma experimentação com viés lúdico, a fim de identificar substâncias ácidas e básicas, utilizando materiais encontrados no cotidiano dos alunos segundo figura 1 (a).

Após a explanação do conteúdo, a turma foi dividida em dois grupos A e B. Posteriormente, foi aplicado o jogo Complete & Responda conforme figura 1 (b).

Os alunos demonstravam maior interesse em participar do jogo, pois as letras para as respectivas lacunas eram especuladas pelos componentes de cada grupo. As letras eram definidas por um representante do grupo que tinha o direito de tentar

a sorte ao jogar um dado, o qual apresentava as opções: Uma vogal; Duas vogais; Uma consoante; Duas consoantes; Uma dica; Passe a vez.



Figuras 01. a) Aula expositiva sobre ácidos e bases. b) Aplicação do jogo.

Durante a realização do jogo, não houve dispersão dos alunos, pois foi perceptível a interação dos mesmos através da troca de ideias entre os componentes de cada grupo, com o intuito de responder corretamente as perguntas.

O jogo promoveu uma competição entre as equipes, visto que, a cada acerto das substâncias ácidas ou básicas, os alunos comemoravam, sendo, deste modo, estimulados a participar de forma ativa. Alguns comentários dos alunos foram:

“Eu não sabia que nós temos ácido em nosso estômago”

“Eu não sabia que o ácido da laranja é a vitamina C”

“Eu gostei do jogo porque aprendi muita coisa de Química do dia - a - dia brincando”.

Estas falas remetem a aprendizagem significativa dos alunos e uma nova forma de expor conteúdos. O mesmo servirá como uma alternativa para o professor, e também como modo de motivar o aluno para o estudo da Química, fazendo com que o aluno deixe de ter uma atitude passiva em sala de aula, desenvolvendo habilidades que facilitem o processo de ensino-aprendizagem.

Conclusões

A valorização do lúdico no ensino de Química e de outras Ciências, bem como utilização de recursos experimentais, apresenta um resultado satisfatório, no tocante ao aprendizado significativo e à construção do conhecimento científico, independente do nível intelectual dos alunos. Vale ressaltar que estes adquiriram novos conceitos, não apenas brincando, mas principalmente aprendendo.

Referências

¹ Soares, M.H.F.B. O lúdico em Química: Jogos em Ensino de Química. Tese de Doutorado. Universidade Federal de São Carlos, 2004.

² Proença, D. J. Critérios e Experiências no Uso de Jogos Pedagógicos. BRASÍLIA: REDES, 2002.