

Ludoteca de Química para o Ensino Médio.

Larissa Codeço Crespo*¹ (PG), Milena Diniz Lessa¹ (PG), Rosana Giacomini¹ (PQ), Paulo César Muniz de Lacerda Miranda(PQ)². larissacodecocrespo@gmail.com.

¹ Laboratório de Ciências Químicas – Centro de Ciência e Tecnologia. Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro – UENF.

² Instituto de Química. Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP.

Palavras Chave: ensino, ludoteca, jogos, lúdico.

Introdução

A utilização do lúdico no contexto educacional é consagrada por vários educadores^{1,2} enfatizando que esta metodologia além de atuar como promotora da construção do conhecimento de forma mais efetiva, atua também em um sentido mais amplo da educação do indivíduo criando um ambiente favorável para o desenvolvimento de outras habilidades como: socialização, autoestima, raciocínio, responsabilidade, criatividade, autonomia, comunicação, motricidade, etc.

Segundo Macedo³, a introdução do lúdico seria uma forma de resgatar a ideia original da escola, considerando-se a 'hora de estudo' sinônimo de lazer e repouso.

Este resumo apresenta os resultados da Implantação de Ludotecas para o ensino de química em Escolas Públicas do Estado do Rio de Janeiro. Até o momento foram implantadas, fisicamente, 5 unidades das ludotecas e foi publicado o livro "Ludoteca de Química para o Ensino Médio"⁴, produzido em mídia digital (ISBN 8599968178). Estes resultados foram frutos de um projeto com apoio financeiro da FAPERJ. A ludoteca foi elaborada com objetivo de oferecer aos professores que atuam no Ensino Médio uma opção para diversificar as atividades escolares desenvolvidas nas aulas de química.

Resultados e Discussão

Nosso grupo de pesquisa elaborou 39 atividades lúdicas abrangendo os principais conteúdos de química planejados para as três séries do Ensino Médio. Dessas atividades, 10 são jogos de cartas, 17 jogos de tabuleiro, 4 bingos, 3 cruzadas, 1 dominó, 1 forca, 1 brincadeira e 2 atividades utilizando sucatas. Os conteúdos de química abordados nas atividades lúdicas foram selecionados visando o desenvolvimento das habilidades que devem ser trabalhadas segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais.

Com este acervo de atividades foram implantadas, em 2010, 5 ludotecas em Escolas da Rede Pública Estadual do Rio de Janeiro, na Região Norte Fluminense.

Das 39 atividades lúdicas presentes nas ludotecas, 24 (8 por série do ensino médio) foram

selecionadas e publicadas no livro "Ludoteca de Química para o Ensino Médio", em mídia digital, que está disponível no portal da editora no seguinte endereço eletrônico:

<http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/livros>

A tabela 1 mostra a relação de atividades que compõem o livro.

Tabela 1. Sumário de atividades lúdicas do livro "Ludoteca de Química para o Ensino Médio".

1ª série do ensino médio	2ª série do ensino médio	3ª série do ensino médio
1º bimestre · Bingo atômico · Isoquímico	1º bimestre · Bingo dos compostos · De olho nas reações	1º bimestre · De olho nas fórmulas orgânicas · Serpentes e escadas - cadeias carbônicas
2º bimestre · Perfil eletrônico · Quimibol - revisando a tabela periódica	2º bimestre · Desafio da estrela · Bingo das soluções	2º bimestre · Químico-hidrocarbonetos · Quimibol - revisando a química orgânica
3º bimestre · Químico-nox · Caixa iônica	3º bimestre · Serpentes e escadas - termoquímica · De olho nos fatores das reações	3º bimestre · Memória química - álcool e aldeído · Laboratório orgânico
4º bimestre · Memória química - funções inorgânicas · Laboratório inorgânico	4º bimestre · Numerox cinético · Eletroforca	4º bimestre · Cruzada química · De olho nas funções nitrogenadas

Todas as atividades lúdicas estão prontas para serem utilizadas em sala de aula, bastando para isso que o professor/ alunos confeccionem os materiais. As replicatas variam de 1 a 10 unidades, conforme a atividade lúdica. Nas ludotecas já implantadas, foram disponibilizadas todas as replicatas necessárias para uma turma média de 40 alunos.

Conclusões

Verifica-se que existe um retorno bastante expressivo e gratificante quando o docente se dispõe a utilizar novas maneiras de ensinar, deixando um pouco de lado aulas que se limitem ao giz, quadro negro e à memorização.

Agradecimentos

FAPERJ pelo apoio financeiro, UENF, Essentia Editora.

¹PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho. Imagem e representação*. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Livros técnicos e científicos, 1964.

²KISHIMOTO, T. M. (org.) *O Brincar e suas Teorias*. São Paulo: Ed. Pioneira Thomson Learning, 2002.

³MACEDO, L.; PEETY, A.L.S.; PASSOS, N. C. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

⁴CRESPO, L. C. ; LESSA, M. D. ; MIRANDA, P. C. M.L. ; GIACOMINI, R. *Ludoteca de Química para o Ensino Médio*. 1. ed. Campos dos Goytacazes: Essentia, 2011. v. 1. 240 p.