

O EMPREGO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO MOTIVADOR PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM

Ariane Maciel Neiva¹; Edeemar Benedetti Filho²; Maria Bruna de Souza³; Edimara Cantú de Pinho⁴.

¹Estudante do Curso de Licenciatura em Química da UEMS, Unidade Universitária de Dourados; E-mail: Arianeneiva@hotmail.com.

²Professor do Curso de Química da UEMS, Unidade Universitária de Dourados; E-mail: edemarfilho@yahoo.com.br.

³Estudante do Curso de Licenciatura em Química da UEMS, Unidade Universitária de Dourados; E-mail: mariabruna_90@hotmail.com.

⁴Estudante do Curso de Licenciatura em Química da UEMS, Unidade Universitária de Dourados; E-mail: edicantu@hotmail.com.

Área temática: Educação

Resumo

Os jogos didáticos podem ser uma boa alternativa como sistema pedagógico ao ensino de química. O professor poderá ter grandes progressos no processo de ensino, já que fornecem suporte para o engajamento dos estudantes nas atividades escolares de uma maneira mais prazerosa, aumentando o interesse pela disciplina. Nas turmas onde foram aplicadas a atividade lúdica, o jogo foi utilizado em grupo, denominado de “Laboratório Químico”, e teve como objetivo de despertar o interesse e a curiosidade em aprender e conhecer a química de uma forma divertida. A utilização do jogo em sala foi um importante aliado ao professor, e através deles, foi possível memorizar, incentivar, melhorar a interação entre alunos e professor, além da diversão proporcionada. Pôde-se observar que os alunos tiveram participação ativa no seu processo de aprendizagem. Os alunos tiveram a oportunidade de ter um contato diferenciado com o conteúdo programado de química através desta atividade, e permitiu dinamizar a aprendizagem e conseqüentemente contribuir para o desenvolvimento da educação.

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 da atividade lúdica, que auxilia o processo de ensino de forma divertida e prazerosa. Esta maneira diferente de ensinar tem se mostrado promissora em sala de aula. O uso de jogos didáticos no ensino de Química tem se destacado por sua eficiência ao despertar interesse nos alunos, tal interesse advém da diversão proporcionada pelos jogos e tem efeito positivo no aspecto disciplinar (GRECA et al., 2004).

O emprego de atividades lúdicas é um fator importante para motivar e tornar o aprendizado mais interessante, facilitando a compreensão de textos e/ou fórmulas matemáticas. A aprendizagem que decorre do ato de brincar é evidente, sendo muito claro que o jogo não exercita apenas os músculos, mas a inteligência. (CHATEAU et al., 1984)

É notório em ambiente escolar a predominância do ensino tradicional, com ausência de desafios, o que contribui para o desinteresse dos alunos. Apresentar novas metodologias e ferramentas para ajudar o professor em seu trabalho de ensinar, estimulando os alunos em sala de aula é fundamental para a construção do ensino-aprendizagem.

Pode-se aumentar o desenvolvimento de atividades interessantes que promovam a aprendizagem, cumprindo assim as finalidades do processo de ensino, que é o de proporcionar aos alunos meios de assimilarem ativamente os conhecimentos.

Atualmente, temos nos preocupado com o desenvolvimento de facilitadores do processo ensino-aprendizagem em escolas de Ensino Fundamental, Médio e Superior (COUTO et al., 1998; SOARES et al., 2001). Dentro dessa linha, considera-se o desenvolvimento de atividades lúdicas envolvendo materiais concretos e manipuláveis para associação com conceitos abstratos do conteúdo de Química (OKUMURA et al., 2000 e 2001).

O objetivo principal deste trabalho foi a elaboração e aplicação de um tabuleiro, ilustrando um laboratório, como um material didático aplicado em atividades pedagógicas junto ao aluno no Ensino Médio, utilizando a própria sala de aula da escola pública situada na cidade de Dourados – MS.

Material e métodos

O jogo “Laboratório Químico” foi elaborado com a utilização de um tabuleiro contendo um conjunto de peças com figuras de materiais de laboratório, como vidrarias e reagentes (figura

I). Além de um conjunto de cartas, apresentando perguntas sobre o conteúdo de separação de misturas, no qual apresentava três alternativas de respostas a serem escolhidas pelos alunos.



Figura I: Ilustração das cartas com os reagentes.

O Jogo de tabuleiro foi aplicado em turmas do 1º ano do ensino médio, de duas escolas estaduais da cidade de Dourados, Floriano Viegas Machado e Menodora Fialho Figueiredo. Nas turmas a qual foram aplicadas a atividade lúdica, optou-se por manipular o jogo em grupos. Dividiu-se a sala de aula em dois grupos, inicialmente cada grupo sorteou um tipo de processo de separação de mistura, o qual devia ser montado pelos alunos utilizando as peças com os materiais de laboratório do tabuleiro. Cada grupo após responder e acertar a pergunta contida nas cartas se dirigia ao tabuleiro para a montagem de parte de seu respectivo processo de separação. Ao fim da atividade lúdica aplicou-se um questionário avaliativo aos alunos, para verificar a metodologia utilizada, a aceitação do jogo e os resultados alcançados. Na confecção do tabuleiro utilizou-se papel parana, cola, tesoura, tinta e figuras de vidrarias de laboratório e reagentes.

Resultados e discussão

O jogo foi realizado em várias salas de aula do 1º ano do Ensino Médio, e pudemos observar que foi positiva a atividade, principalmente pela reação dos alunos no momento em que acertavam as repostas e se dirigiam ao tabuleiro. No momento de responder as perguntas eles se uniram para decidir a resposta correta, ficando visível a interação entre o grupo. Em todas as turmas permitiu-se a consulta de materiais didáticos, como livros ou cadernos (figura II).



Figura II: Ilustração das vidrarias e da utilização de material didático para a resolução das questões propostas.

Percebemos que de uma forma geral a metodologia foi satisfatória, pois os grupos com o objetivo de vencer o “Laboratório Químico” discutiam, pesquisavam os conceitos químicos, 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. Estes fatos evidenciam que a atividade lúdica pode proporcionar interação e uma geração de conhecimento através das discussões.

Após aplicação do jogo “Laboratório Químico”, verificamos a aceitação da atividade por meio do 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, também 97% responderam que era possível. Devido ao bom grau de satisfação dos alunos em relação à atividade lúdica, confirmamos o caráter positivo deste método complementar de ensino.

Conclusão

Acreditamos que o uso dos jogos didáticos possa estimular o desejo pela busca de conhecimento e tornar a aprendizagem prazerosa e interessante, na qual o educando passe a gostar cada vez mais de aprender química. O importante é utilizarmos o jogo como uma ferramenta para a educação, ou seja, 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. Dessa forma, esperamos que o aluno, ao vivenciar uma experiência como essa em suas aulas, possa visualizar a química como uma disciplina interessante e atrativa em sua vida escolar, e perceba que a mesma pode ir além de uma simples memorização de fórmulas.

Agradecimentos

A PROEC pela bolsa de Extensão concedida à aluna.

Referências

Benedetti-Filho, E.; Rosa, P. C. & Benedetti, L. P. S. Gran Prix: jogo educativo para o ensino de química. **Resumo do VXIII Encontro Nacional de Ensino de Química ENEQ.** Campinas. Brasil. 2006.

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

Greca, I.; Michel, R.; Santos, F. Uma busca na internet por ferramentas para a educação química no ensino médio. **Química Nova na escola**, nº19. 2004.

Herbert, M.; Soares, F. B. & Cavalheiro, E. T. G. O Ludo como um Jogo para Discutir Conceitos em Termoquímica. **Química Nova na Escola**. nº 23, 2006.

Okumura, F.; Soares, M.H.F.B.; Cavalheiro, E.T.G. Proposta de um jogo didático para ensino do conceito de equilíbrio químico. **Química nova na escola**, nº 18, 2003.

Soares, M.H.F.B.; Oliveira, A.S. Júri químico e a discussão de conceitos químicos. **Química nova na escola**, nº 21, 2005.