

# UTILIZAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIROS COMO MOTIVADOR PARA UM ENSINO EM GRUPO

Edimara Cantú de Pinho<sup>1</sup>; Edegar Benedetti Filho<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Estudante do Curso de Química (licenciatura) da UEMS, Unidade Universitária de Dourados; e-mail: edicantu@hotmail.com. Bolsista PIBEX

<sup>2</sup>Professor (a) do curso de Química Industrial da UEMS, Unidade Universitária de Dourados; e-mail: edemar@uems.br

**Área Temática da Extensão:** Educação

## Resumo

O uso do lúdico para ensinar conceitos em sala de aula pode ser uma ferramenta que desperte o interesse na maioria dos alunos e essa atividade contribui para despertar motivação, favorecendo o interesse pelo aprendizado de novos conhecimentos. O jogo também pode ser considerado educativo se desenvolvido empregando discussão dos termos científicos, e despertar outras habilidades importantes para a aprendizagem, assim podendo ser considerado um jogo didático. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento social, pessoal e cultural. No desenvolvimento educacional do indivíduo, atividades em grupos podem desenvolver o convívio das pessoas em equipe, estimulando o diálogo e o bem-estar conjunto destes alunos, contribuindo assim para um aprendizado mais dinâmico e interativo. O objetivo deste projeto é o emprego de atividades lúdicas para gerar conhecimento junto aos alunos do Ensino Médio, utilizando uma proposta de aprendizado em grupo, desenvolvendo outras habilidades de convívio e de diálogo entre os alunos. Para tal foi elaborado um jogo didático que envolve atividades em grupo, na área de química, utilizando o conteúdo do Ensino.

**Palavras-chave:** Ensino de química. Jogos. Ensino-aprendizagem.

## Introdução

A inclusão científica é uma atividade que deve estar ganhando destaque nos próximos anos devido à necessidade em aproximar a sociedade das novas tecnologias descobertas. Uma maneira de promover esta inclusão é através de atividades lúdicas utilizando o uso de jogos didáticos. O lúdico proporciona interações sinceras e construtivas, a nível cognitivo com o conhecimento. Educar, utilizando tais recursos, é preparar o sujeito para atuar na sua realidade (LOPES; 2000).

Há algum tempo a divulgação científica vem sendo discutida no cenário nacional e mundial, e vem crescendo juntamente com a ciência, por isso tem um papel importante, na formação permanente de cada pessoa, fazendo com que haja um aumento na qualificação geral, na criação de uma cultura científica no âmbito da sociedade (MOREIRA; 2004).

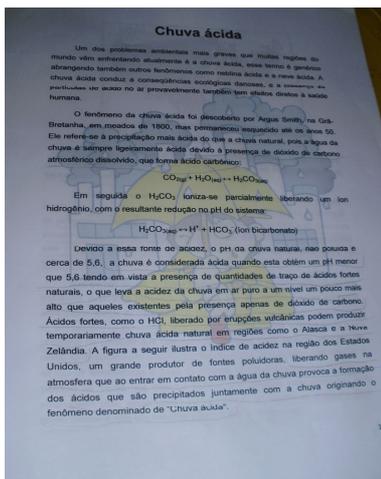
Os jogos, de uma maneira geral, são fatores ligados a atividade humana, o ato de vencer, ou até o prazer em ganhar é canalizado para que os indivíduos executem o melhor possível a atividade. Existem muitos jogos, e outros tipos de atividades lúdicas que ajudam os alunos a colocarem em prática tudo o que ele foi passado dentro da sala de aula. Esses jogos hagem como uma aprendizagem diferente que podem ser feitas em grupos. Atualmente são levadas novas metodologias de ensino dinâmico e é nesse contexto que é inserida a atividade lúdica, havendo uma mudança na sociedade em que eles vivem (BENEDETTI-FILHO et al.; 2009).

Os jogos didáticos além de prazerosos e divertidos possuem uma importante função educativa, pois o educando se interessa pelo tema proposto durante a aplicação da metodologia. Desta maneira a Química se transforma em uma disciplina interessante e com aplicação no cotidiano (BENEDETTI-FILHO et al; 2006).

Um problema que ocorre em relação às aulas de química é a elevada evasão escolar, e o uso de jogos didáticos pode motivar a permanência dos alunos em sala de aula, inclusive aproximar o professor do aluno, melhorando a relação aluno-professor. Assim, a utilização de jogos leva a uma diminuição da evasão escolar e também pode ajudar a promover a inclusão científica na área da química. O objetivo deste projeto foi divulgar a ciência química relacionando com a inclusão científica. Para tal foi elaborado de um jogo didático através do uso de tabuleiro utilizando o conteúdo do ensino médio contextualizado na área de Química.

### **Materiais e métodos**

Com o auxílio de bibliografia referente ao ensino médio elaborou um jogo de tabuleiro em que se pudesse relacionar o cotidiano do aluno e a natureza e neste caso foi elaborado um jogo envolvendo o conceito da chuva ácida. Inicialmente foi realizado um texto sobre chuva ácida em linguagem simples, para alunos referentes ao 2º ano do Ensino Médio, relatando seus problemas ambientais e a relação com a Química. O texto elaborado foi empregado uma linguagem cotidiana e menos técnica possível, através do uso de figuras para tornar a leitura mais atrativa possível. O texto elaborado contém os causadores e os seus impactos ambientais deste efeito na natureza, a figura 1 ilustra uma página do texto e uma charge utilizada no material.



(a)



(b)

Figura 1: (a) Apostila sobre chuva ácida; (b) charge.

O próximo passo foi elaborar 60 questões presentes no texto para dar andamento ao jogo proposto. Posteriormente elaborou os tabuleiros e as árvores, o jogo propriamente elaborado. Após o desenvolvimento do jogo, este foi realizado um pré-teste com alunos do curso de Licenciatura em Química presentes no Laboratório de Química ambiental do CInAM. Depois de “aparar” os problemas de movimentação, quantidade de árvores utilizados no andamento do jogo, este foi então aplicado ao 2º ano da Escola Estadual Rodrigues Alves, no Município de Itaporã – MS.

Os alunos foram divididos em grupos e entreguem a eles a apostila, e depois de 10 minutos, foram distribuídos os tabuleiros e as árvores para cada grupo (figura 2). Os alunos distribuiriam as árvores pelo tabuleiro de forma que eles quisessem. Posteriormente deu-se início ao jogo, começando com a retirada da carta pergunta e o grupo tinha que responder. Caso o grupo acertasse a resposta às árvores permaneciam no tabuleiro e caso o grupo errasse a resposta deveria retirar uma árvore do tabuleiro. No final do tempo previsto o grupo com mais árvore no tabuleiro era considerado vencedor, e os com mais árvores retiradas teria sofrido um maior efeito da chuva ácida.



Figura 2: Tabuleiro pronto para o jogo

## Resultados

As atividades lúdicas vêm sendo utilizada com mais frequência pelos professores, pois, viu-se que esta é uma atividade que auxilia no aprendizado do aluno, além de proporcionar uma aula diferente daquela em que o aluno está acostumado fazendo com que o aluno se interesse mais pela matéria. Os projetos de extensão realizados pela UEMS, junto a escola Estadual Rodrigues Alves ilustra esta tendência no ensino médio envolvendo atividades distantes do tradicional.

Ao termino da confecção, divulgamos o jogo para os alunos e a Professora Vanderléa da Escola Estadual Rodrigues Alves, onde esta disponibilizou a sala do 2º ano C vespertino e 2ª A matutino para que pudéssemos aplicar o jogo, onde os alunos puderam saber mais sobre chuva ácida um tema que esta no dia-a-dia destes alunos, porém eles não se atentam a este tema devidamente.

Durante a aplicação do jogo e conversando com os alunos sobre o que eles achavam sobre esse tipo de atividade surgiram algumas frases dos alunos sobre o jogo aplicado que são bem interessantes, e que nos chamaram a atenção para esse tipo de atividade lúdica nas escolas, fazendo com que refletimos sobre a utilização desse tipo de metodologia em aula, e assim sair do ensino tradicional. Algumas frases selecionadas no “diário de campo” foram:

*“Achamos legal, se a química fosse ensinada assim acho que seria mais fácil aprender ela de uma forma mais divertida”.*

*“Nós gostamos muito da aula diferente que tivemos, pois, nos ajudou a entender melhor os ácidos, que envolve a chuva ácida”.*

*“O jogo foi muito legal, descontraí as aulas de química”.*

*“Os jogos que a professora nos proporcionou foram excelentes”.*

*“Gostamos, pois, não a conhecíamos, em alguns aspectos e aprendemos sobre a chuva ácida, como ela ocorre e suas influencias para nossa vida”.*

*“Bom nós adoramos o jogo, achamos divertidos e bom para aprendizagem e tirar duvidas”.*

*“Bom pois aprendemos mais sobre esse tema que passa tão despercebido mas que tem grande influencia na natureza. Porque foi uma forma de aprendizagem diferente para aprender sobre assuntos que não damos muito valor”.*

*“ Foi bom porque aprendemos sobre o que é chuva ácida e o que ela provoca”.*

## **Conclusão**

Com a aplicação da atividade percebeu-se que os jogos motivam a interação entre os alunos e o raciocínio sobre temas mais interdisciplinares envolvendo a Química e outras disciplinas. Esta atividade lúdica promoveu aos alunos um conhecimento melhor de um conteúdo que eles não tinham muito contato, apesar de fazer parte de seu cotidiano, demonstrando que um ensino fora do tradicional pode trazer bons resultados na aprendizagem dos envolvidos. A divulgação da UEMS com este projeto mobilizou os alunos desta Escola e houve a solicitação para novas visitas e aplicação de outras atividades envolvendo um Ensino Lúdico.

## **Agradecimento**

Agradeço à PROEC/UEMS pela bolsa de extensão concedida.

## **Referências**

BENEDETTI-FILHO, E.; FIORUCCI, A. R.; BENEDETTI, L. P. S & CRAVEIRO, J. A. 2009. “Palavras cruzadas como recurso didático no ensino de teoria atômica”. Química Nova na Escola 31: 88-95.

BENEDETTI-FILHO, E.; FIORUCCI, A. R.; OLIVEIRA, N.; BRITO, J. H. S. & SANTOS, A. 2006. “Trilha da Ciência: o lúdico ao ensino de Ciências”. Resumo do VXIII Encontro Nacional de Ensino de Química – ENEQ, Campinas, SP.

LOPES, M. G. 2000. Jogos na Educação, Criar, Fazer e Jogar. 4ª Edição, Cortez Editora.

MOREIRA, I. C. 2004. “A Divulgação científica no Brasil” Minas gerais: Revista FAPEMIG nº 18.