

TÍTULO: História da Química para o Ensino Médio: Uma abordagem lúdica.

AUTORES:

Antonio Rogério Fiorucci

Edemar Benedetti Filho

Jéssica Alves Craveiro

RESUMO:

A Química tem sido uma das disciplinas que desagradam os estudantes de ensino médio, devido ao seu caráter predominantemente teórico e por exigir um raciocínio mais abrangente. Isto faz com que haja uma preocupação dos educadores no desenvolvimento de procedimentos de ensino que possam oferecer aos alunos o conhecimento de maneira clara e eficiente. As atividades lúdicas podem contribuir para este sistema de aprendizagem. Foi desenvolvido um trabalho através de atividade lúdica com o objetivo de favorecer a construção do conhecimento dos alunos envolvidos. A elaboração do jogo envolveu atividades de pesquisas, construção, aplicação e avaliação do material pedagógico. As pesquisas foram voltadas aos conteúdos abordados no Ensino Médio, para compor as questões do jogo, selecionando o conteúdo da História da Química. O jogo elaborado aconteceu com a utilização de um tabuleiro, um dado de 10 faces e dois conjuntos de cartas, um com 55 perguntas sobre o conteúdo pesquisado, que apresentava 3 alternativas como resposta e o outro conjunto com os personagens, onde estão descritos: o “ataque”, “defesa” e o “andar”, para o andamento do jogo. O jogo foi aplicado na escola Estadual Antonio da Silveira Capilé da cidade de Dourados-MS com a turma do 2º ano matutino. As equipes trabalhavam em conjunto para fornecer as respostas e caminhar durante a disputa. A avaliação do desenvolvimento do jogo foi realizada através de um questionário para verificar a aceitação da metodologia envolvida, sendo respondido pelos alunos após a sua aplicação. Como resultado geral, a metodologia foi satisfatória, observando-se que as equipes acabavam discutindo os conceitos químicos mais intensamente. O professor observou que estas discussões não eram verificadas nas discussões em aulas ministradas tradicionalmente. Através do questionário avaliativo, vimos que a atividade proposta demonstrou excelentes resultados, pois os alunos consideraram o jogo um ótimo instrumento de ensino, apresentando um bom grau de satisfação sobre a utilização do jogo Alquimia, afirmando que poderia auxiliar no exame vestibular, além da sua utilização em disciplinas de difícil compreensão. Vimos que o uso do lúdico pode ensinar diversos conceitos em sala de aula como também despertar o interesse pelas Ciências.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo didático. Construtivismo. Atividade lúdica.