

## O Lúdico como meio de promoção da aprendizagem de Materiais de Laboratório: Jogo Passa ou Repassa

Tatiana Rodrigues de Albuquerque<sup>1\*</sup> (IC), Jorge Gonçalo Fernandez Lorenzo<sup>1</sup> (PQ) Sérgio Ricardo Bezerra dos Santos<sup>1</sup> (PQ), Márcia de Lourdes Bezerra dos Santos<sup>1</sup> (PQ)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus João Pessoa. Av. Primeiro de maio 720, Jaguaribe, João Pessoa – PB, 58.015-430. \* e-mail: tati\_rodrigues.jp@hotmail.com

Palavras-Chave: *aprendizagem, materiais de laboratório, lúdico*

### Introdução

No ensino de química, tem-se o hábito de se trabalhar o conteúdo de materiais de laboratório de forma teórica, o que torna a aula cansativa e desinteressante, porém segundo Kishimoto (2001), as atividades lúdicas, foram e continuam sendo, um importante recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, assim esta proposta tem a finalidade de facilitar o processo de ensino-aprendizagem para alunos de ensino médio, onde a aplicação deste jogo, representa uma nova maneira de trabalhar este conteúdo.

### Resultados e Discussão

A proposta de utilizar o lúdico como elemento facilitador no processo de ensino-aprendizagem nasceu do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID, do curso de Licenciatura em Química do IFPB, sendo esta atividade aplicada numa turma de 1º ano do ensino médio na modalidade magistério, do turno da manhã do Instituto de Educação da Paraíba.

Inicialmente os alunos fizeram uma pesquisa a respeito dos materiais de laboratório, como primeiro contato com o conteúdo. Por se tratar de uma turma de magistério, a estratégia escolhida foi de que os alunos mesmos confeccionariam o jogo como o original, contendo perguntas e respostas, com a finalidade de desenvolver sua criatividade e habilidade com trabalhos manuais. Eles fizeram ao todo cem cartas, cinquenta pretas (Pense rápido) e cinquenta azuis (Responda logo), contendo a imagem do material escolhido, a pergunta e a resposta em cada uma, uma ampulheta marcadora de tempo, um dado, com os caracteres: A e P para a escolha da cor da carta, azul ou preta, reaproveitados de um jogo velho.

O Jogo Passa ou Repassa sobre materiais de laboratório (Figura 1) deve ser jogado entre duas equipes, de no máximo 15 pessoas cada, que será representada por um aluno escolhido pela equipe, que fica responsável de repassar a resposta decidida pela mesma.

O professor atua como juiz do jogo. Inicialmente decide-se qual equipe começa o jogo, a equipe A

ou a equipe B, ao ser escolhida a equipe, o representante deve jogar o dado para que se escolha a cor da carta azul ou preta. O professor pega a primeira a carta do bolo da cor escolhida e faz a pergunta ao representante da equipe e logo em seguida pergunta-se responde ou passa, se o representante decidir responder e fizer de maneira correta ganha o direito de responder a próxima pergunta, até que erre a resposta ou decida passar para a outra equipe responder e assim sucessivamente, até que as cartas do jogo se acabem. Ganha a equipe que respondeu mais perguntas durante o jogo.



Figura 1: Jogo Passa ou Repassa

### Conclusões

A aplicação do jogo mostrou ser uma ótima alternativa para atuar como instrumento facilitador no processo ensino-aprendizagem, por ser motivador e atrativo e com grande envolvimento e participação dos alunos, o que não é alcançado nos métodos tradicionais.

Com base nisto os jogos didáticos merecem um espaço maior na prática educativa, sendo de grande importância que os professores possam oferecer estratégias de ensino que auxiliem na construção do conhecimento dos seus alunos.

### Agradecimentos

A CAPES e aos Coordenadores do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência.

À CAEST/IFPB.

KISHIMOTO, T. M. (Org). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 5ª edição. São Paulo: Editora Cortez, 2001. 183p.