

O uso de objetos lúdicos no Ensino de Ciências: A utilização do Bingo Químico nas aulas de Química

Julisse O. S. da Silva^{1(PG)*}, Nadjeda Monteiro^{2(FM)}, Marcelo L. Eichler^{3(PQ)}

¹ julissesavi@gmail.com; ² nadi-monteiro@hotmail.com; ³ exlerbr@yahoo.com.br

Palavras-Chave: Jogo, Motivação, Química

Introdução

Os materiais didáticos são instrumentos fundamentais no Ensino de Ciências, visto que orientam a ação pedagógica do professor, quando desenvolvem a habilidade de resolução de problemas favorecem a apropriação de conceitos e atendem as características dos alunos (Zanon, 2008). Dentre esses materiais destacamos os jogos, como atividades lúdicas, que podem auxiliar a construção do conhecimento cognitivo, social, físico e psicomotor (Santana, 2008).

O trabalho realizado foi baseado na proposta desenvolvida por Santana, um “Bingo Químico”, com o objetivo de que o aluno relacione os nomes e os símbolos dos elementos da Tabela Periódica. De modo semelhante, a atividade se fundamenta em uma prática desenvolvida junto a uma turma de 1º ano do Ensino Médio, em uma escola pública de grande porte da região de Florianópolis, onde a ideia do Bingo Químico foi utilizada e adaptada para contemplar também o conteúdo de ligações químicas.

O trabalho teve como objetivo geral promover, através da atividade lúdica, o raciocínio dos alunos sobre o conteúdo estudado em ligações químicas. Entre os objetivos específicos destacam-se: verificar os conhecimentos dos alunos sobre os elementos da Tabela Periódica e seus símbolos; avaliar os conhecimentos dos alunos acerca de ligações químicas; promover a interação entre os colegas.

Resultados e Discussão

Durante duas aulas, foi possível a realização de 5 rodadas do Bingo Químico. Os alunos se organizaram em equipes e, então, os elementos foram sorteados. A equipe que primeiro preenchesse a cartela teria direito de responder uma pergunta sobre Ligações Química. Se esta estivesse correta, a equipe ganharia uma nota extra para a próxima prova. Ocorreu de uma equipe ser sorteada 3 vezes, o que gerou “revolta” de alguns alunos. Como o contrato didático tinha sido estabelecido no começo do jogo, não houve flexibilidade e a atividade continuou. Alguns alunos sugeriram então a troca de cartelas, pedido que foi aceito.

Re				Sn			Cr	
	Rh					S		
				Mn				Al
		Be	Cd			Sr		
	F				V			
			Hf		Os			Ni

Figura 1. Exemplo de cartela do Bingo Químico.

Conclusões

Os objetivos da atividade foram cumpridos. O erro de algumas respostas sugeriu onde ocorria a dificuldade dos alunos em relação ao conteúdo e foi uma maneira descontraída de estudar. O que leva a concordarmos com Moraes (2004) quando fala que: “A motivação é fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem e são inúmeros os motivos que desencadeiam ações por parte do sujeito, de acordo com sua personalidade”.

Concluimos então que, ao aplicar uma atividade lúdica, deve ter em mente que “os jogos pedagógicos não são substitutos de outros métodos de ensino. São suportes para o professor e poderosos motivadores para que os alunos possam usufruir dos mesmos, como recursos didáticos para a sua aprendizagem” (Barros, 2010).

BARROS, P. M.; et al. **Utilização de jogos didáticos no ensino de Química: Dominó dos Plásticos**. UNESP. CIC – Congresso de Iniciação Científica, 2010

MORAES, Agnaldo. **Recreação e lazer como motivação para o desenvolvimento da aprendizagem**. V Seminário Interdisciplinar dos cursos de licenciatura da UNESC: “Educação e o mundo do Trabalho: novas configurações para a práxis do educador” (Anais) 24 a 28 de maio de 2004. Unesc – Criciúma – SC. (p. 147-148)

SANTANA, E. M; **Bingo Químico: Uma atividade lúdica envolvendo símbolos e nomes dos elementos**. In: 1º SENEPT, 2008, Belo Horizonte. Anais do 1º SENEPT, 2008.

ZANON, D. A. V; et al. **Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação**; Ciência & Educação, 2008, vol 13, 72-81.