

## Química em jogo: reformulando o ensino-aprendizagem

Nayana Cristina da Silva<sup>1</sup> (IC)\*, Daniel França Soares<sup>1</sup> (IC), Ana Cláudia B. Almeida<sup>1</sup> (IC), Ricardo Luis L. Vitória<sup>1</sup>(IC), Rodrigo César D. Gondim<sup>1</sup>(IC).

1. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA.  
E-mail: cristina\_nayana@hotmail.com

Palavras-Chave: Aprendizagem, lúdico, Química.

### Introdução

As atividades lúdicas, no ensino Fundamental e Médio, são práticas privilegiadas para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal do aluno e a atuação em cooperação na sociedade. São também instrumentos que motivam, atraem e estimula o processo de construção do conhecimento, podendo ser definida, de acordo com Soares (2004) como uma ação divertida, seja qual for o contexto lingüístico, desconsiderando o objeto envolto na ação. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo. Sendo que os jogos são caracterizados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em momentos distintos como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, avaliação de conteúdos já desenvolvidos e como revisão ou síntese de conceitos importantes (Cunha, 2004). De acordo com Melo (2005), o lúdico é um importante instrumento de trabalho. O mediador, no caso o professor, deve oferecer possibilidades na construção do conhecimento, respeitando as diversas singularidades. Essas atividades oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoal, social, e cognitivo quando bem exploradas. A escolha dos jogos deve ser cuidadosa, respeitando as condições físicas e de desenvolvimento do educando, bem como o nível de interesse, a faixa etária e o tema escolhido para ser trabalhado com o jogo.

### Resultados e Discussão

O jogo de damaquímico funciona como artifício para estimular o raciocínio rápido e dinâmico dos alunos, envolvendo cerca de 20 discentes do Ensino Médio, onde os mesmos mostraram interesse e participação efetiva no trabalho. O jogo funciona como um tabuleiro de dama, na aplicação da Química, referente ao elemento e ao seu respectivo símbolo. São utilizadas 24 peças, onde 12 possuem o nome dos elementos químicos e os outros 12 aos seus respectivos símbolos. O jogo possui o intuito de “comer” as peças do tabuleiro, sendo que tem que ter como base: elemento + símbolo, dessa maneira contará mais ponto, do que ser retirado peça aleatoriamente. Quando o sujeito está diretamente envolvido na ação fica mais fácil a compreensão do aspecto cognitivo, pois ocorre um desbloqueio mental. Esse fator é comprovado pelas observações do professor após a aplicação dos

jogos, pois é observado que os alunos que possuíam dificuldade com a matéria, após jogaram essa dificuldade era minimizada, efetivando a aprendizagem, a fixação do conteúdo e o interesse pela Química.



### Conclusões

O jogo oferece estímulo e o ambiente necessários para propiciar o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos além de permitir que o professor amplie seus conhecimentos sobre técnicas ativas de ensino e desenvolva suas capacidades pessoais e profissionais, estimulando-o a recriar sua prática pedagógica. Logo foi constatado que os discentes obtiveram êxito em sua aprendizagem, fixando com mais facilidade o conteúdo, assim como aumento seu interesse pela disciplina em questão.

### Referência

- CUNHA, M. B. **Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo.** Eneq 028-2004.
- MELO, C. M.R. **As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento.** Información Filosófica. V.2 nº1 2005 p.128- 137.
- SOARES, M.H.F.B. **O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química.** Universidade Federal de São Carlos (tese de doutorado, 2004).