

## Revistas de puzzle como ferramenta de apoio ao Ensino da Química.

Thaianne Vale Porto Smith<sup>1\*</sup> (IC), Sandalene Assunção Braga<sup>1</sup> (IC), Marcelo Mozinho Oliveira<sup>1</sup>(PQ).

<sup>1</sup>IFMA- Av. Getúlio Vargas, nº 04 - Monte Castelo - São Luís-MA - CEP 65030-005.

\*thaiannesmith@gmail.com

Palavras-Chave: química, puzzle, aprendizagem.

### Introdução

O Ensino de Química tem sido uma das grandes preocupações para pesquisadores em educação nas últimas décadas, pois para muitos alunos a Química é uma ciência hermética, por conseguinte, sendo muito complicado para professores tornarem-na mais atraente e menos difícil a sua compreensão. Além de que ainda existem alguns educadores que desenvolvem uma prática tradicional, sem que haja uma preocupação com a didática nem com uma metodologia adequada, e tampouco preocupação com a aprendizagem significativa dos alunos. Observa-se que a construção de novas metodologias de ensino para promover a construção de forma ativa pelo aluno do seu próprio conhecimento por meio da investigação e pesquisa é restrita na área da química e explora-se minimamente a formação de um pensamento químico e de um pensamento voltado para visualização prática, o que propõe dificuldades dos alunos em construir modelos (FRANCO NETO; SILVA, 2006). No processo de ensino-aprendizagem as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora, ao tornarem-se um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. Os jogos de puzzle promovem um ensino prazeroso e eficaz, mostrando mais uma vez que o lúdico é uma alternativa de construção de conhecimentos.

### Objetivos

O objetivo das revistas é desenvolver e aplicar jogos didáticos do tipo puzzle (palavras cruzadas, caça-palavras, criptogramas, etc.) para a disciplina de Química do Ensino Médio, verificando se o desenvolvimento e a aplicação de um jogo podem vir a auxiliar na assimilação de um conceito químico.

### Descrição

As revistas com os jogos de puzzle foram confeccionadas com o uso do computador, utilizando textos contextualizados e ricos em conhecimentos sobre química. A revista "PUZZLE Químico" (Figura 1(a)) traz conteúdos gerais sobre química e a revista "Aprender Química - volume 1" (Figura 1(b)) foi desenvolvida com conteúdos voltados para o primeiro ano do ensino médio.

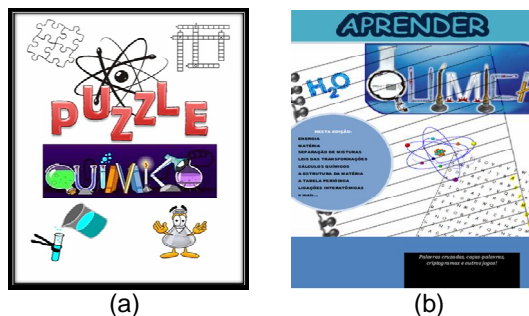


Figura 1(a): Capa da revista Puzzle Químico; (b) capa da revista Aprender Química - vol. 1.

Ambas trazem jogos como caça-palavras, palavras cruzadas, criptogramas, dominó, quízmica, jogos de erros, simbologia, falso ou verdadeiro, elaborados e adaptados ao ensino da Química, com várias curiosidades e um rico conteúdo relacionado a química. A Figura 2 ilustra um trecho da revista desenvolvida.

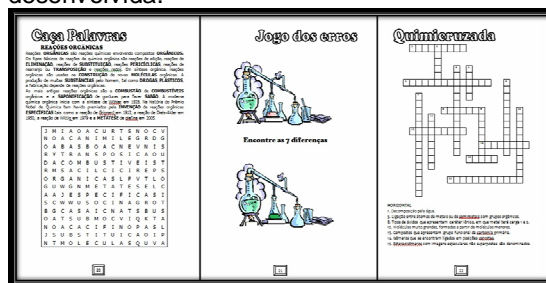


Figura 2: Trecho da revista Puzzle Químico.

### Agradecimentos

À Deus, autor de nossas vidas, o qual sempre nos ajuda e ao IFMA - Monte Castelo pela bolsa de IC.

FRANCO NETO, J. R.; SILVA, R. M. G. Recursos didáticos facilitam o ensino de química. I EQTAP – IV MOQUI – II JOQUI. ago. Urubelândia, MG, 2006.