



Ciências e Inovação: Tecnologias Sustentáveis Para Preservação do Meio Ambiente

O lúdico no ensino de Química: caça-palavras

Mirian Maria da Luz

Graduando de Química – Instituto Federal de Educação, Ciência e tecnologia do Piauí – girl27light@hotmail.com.

Antonia Maria Leal Araújo

Graduando de Química – Instituto Federal de Educação, Ciência e tecnologia do Piauí –

antonialealaraujo2011@hotmail.com.

Nazária Josefa da Silva Leal

Graduando de Química – Instituto Federal de Educação, Ciência e tecnologia do Piauí – nazariaj.leal@hotmail.com

Raimundo Nonato Nunes Lima

Graduando de Química – Instituto Federal de Educação, Ciência e tecnologia do Piauí – nonato-c4@hotmail.com

Celia Maria Freitas Guedes Amorim

Professora de Disciplinas pedagógicas Instituto Federal de Educação, Ciência e tecnologia do Piauí–

celiafreitasguedes@yahoo.com.br

Resumo: O presente trabalho aborda a experiência dos alunos de licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí – Campus Picos, na realização de atividades lúdicas na Unidade Escolar Dirceu Mendes Arco Verde no 1º ano do ensino médio. O objetivo foi dinamizar as aulas de Química, atraindo o interesse dos alunos, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais interativo e dinâmico. O conteúdo abordado foi a tabela periódica, onde se usou o **JOGO** caça-palavras. Trata-se de um relato de experiência, com aplicação de metodologias de aprendizagem, uma abordagem qualitativa dentro do universo da educação. As bases de reflexão foram Kishimoto (1996) e Miranda (2002).

Palavras chave: Aprendizagem, Lúdico, Química.

1. Introdução

O ensino de Química, na maioria das vezes é aplicado com métodos tradicionais caracterizados pela memorização, repetição de palavras, fórmulas e cálculos não relacionados com o dia-a-dia do educando, e portanto descontextualizada.

As atividades lúdicas no ensino médio podem ser uma alternativa viável para auxiliar e tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas despertando assim o interesse do aluno e tornando a aprendizagem mais significativa e especificamente nas aulas sobre tabela periódica, por ser um assunto extenso e nada atrativo na visão dos alunos.

O jogo é uma proposta indispensável para o desenvolvimento social dos estudantes. Segundo KISHIMOTO (1994), o jogo é considerado um tipo de atividade lúdica, possuindo duas funções: a lúdica e a educativa, ambos devem estar em equilíbrio. O uso de jogos no ensino de Química tem se mostrado uma alternativa muito adequada como meio de motivação e melhora na relação ensino-aprendizagem.

Neste sentido foi introduzida uma proposta metodológica como uma alternativa para atrair a atenção dos alunos na aplicação de conteúdos relacionados à tabela periódica sendo utilizado o jogo de caça palavras ou sopa de letras.

2. Procedimentos Metodológicos

Como proposta lúdica, foi utilizado um jogo de caça palavras cujo objetivo é encontrar e circundar as palavras escondidas na grade tão rapidamente quanto possível. A utilização de jogos em sala de aula pode trazer benefícios pedagógicos a fenômenos diretamente ligados à



Ciências e Inovação: Tecnologias Sustentáveis Para Preservação do Meio Ambiente

aprendizagem: cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade (Miranda 2001). As palavras podem estar escondidas verticalmente, horizontalmente ou diagonalmente dentro da grade contendo conteúdos relacionados à tabela periódica como formas de despertar a atenção e curiosidade dos alunos para a Química. O jogo é fácil e rápido, o mesmo é feito em uma folha A4 composto por colunas com letras embaralhadas entre elas estão os nomes dos elementos da tabela periódica, a ideia surgiu na oficina de jogos pedagógicos realizada no curso de licenciatura em química no primeiro semestre do ano de 2013.

Dividiu-se a turma em dez grupos com dois componentes para que as etapas do jogo ocorressem motivadas pela competição entre os mesmos, pois o primeiro grupo que fizesse o que foi proposto receberia a maior pontuação.

Inicialmente cada grupo recebeu grades idênticas com letras aleatórias com a presença de elementos, tais como: Potássio, Hidrogênio, Cálcio, Enxofre, Sódio, entre outros. Na primeira etapa do jogo foi solicitado que os alunos procurassem os elementos. Na segunda etapa pediu-se que os alunos discutissem sobre tais elementos. O jogo da “Caça-palavras” foi aplicado aos alunos do primeiro ano da U.E. Dirceu Mendes Arco Verde, Picos– PI.

Após o término da atividade lúdica, o alunos do curso de Química aplicaram um questionário com questões objetivas com a finalidade de verificar a opinião dos estudantes em relação ao uso de jogos. O questionário usado abordava o que acharam do uso dos jogos na sala de aula, se o uso de atividades lúdicas ajuda no processo de ensino aprendizagem, se com o uso desse recurso ficou mais fácil assimilar os conteúdos da tabela periódica. Participaram da atividade 20 alunos sendo 10 meninos e 10 meninas.

3. Resultados e discussões

A aplicação da atividade lúdica foi relevante para os estudantes, despertou nos alunos uma melhor compreensão e maior desenvolvimento no aspecto cognitivo do aluno. Inicialmente sentiam dificuldades frente a um conteúdo, que era incompreensível e monótono. Com o jogo foi possível perceber um maior entusiasmo. Esse entusiasmo em participar da brincadeira motivou as equipes a aprender mais sobre o assunto.

Os resultados alcançados através do uso do lúdico foram positivos e os objetivos foram alcançados que era motivar e chamar a atenção para o conteúdo a ser compreendido a partir da competição do jogo. E uma maior ênfase afirmativa desses resultados foram os questionários aplicados, onde todos optaram por a metodologia aplicada.

4. Considerações finais

A aplicação da experiência de jogos lúdicos nas aulas sobre tabela periódica mostrou ser uma ferramenta que facilita no processo de ensino aprendizagem, sendo uma metodologia de grande potencial motivador e atrativo.

É importante lembrar que os jogos não substituem outros métodos de ensino. Merecem um espaço maior nas práticas pedagógicas como suporte que possam oferecer estratégias no aprimoramento de conhecimento dos estudantes.



Ciências e Inovação: Tecnologias Sustentáveis Para Preservação do Meio Ambiente

5. Referências

KISHIMOTO, T.M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

MIRANDA, S. de. *No fascínio do jogo, a alegria de aprender*. *Ciência hoje*. V.28, n. 168. Jan/fev. 2002, p.64-66.