

<https://eventos.utfpr.edu.br//sei/sei2018>

ELABORAÇÃO DE JOGO LÚDICO COMO PROPOSTA DE RECURSO DIDÁTICO AO ENSINO DE QUÍMICA

ELABORATION OF LÚDICO GAME AS A PROPOSAL OF TEACHING RESOURCES TO TEACHING CHEMISTRY

Marinara Alberton

marinaraalberton@hotmail.com

Universidade Tecnológica Federal
do Paraná, Medianeira, Paraná,
Brasil.

Deise Dorval

Deise.dorval@outlook.com

Universidade Tecnológica Federal
do Paraná, Medianeira, Paraná,
Brasil.

Henry Charles Albert David

Naidoo Terroso de Mendonça

Brandão

henrybrandao@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal
do Paraná, Medianeira, Paraná,
Brasil.

RESUMO

A grande importância do ensino significativo para os alunos, faz com que os profissionais que atuam na educação busquem metodologias e recursos didáticos variados. Dentre os recursos existentes, o lúdico tem grande relevância nesse contexto. Por tal motivo buscou-se desenvolver um jogo lúdico de tabuleiro sobre o tema tabela periódica. Tal tema é de grande valia pois grande maioria dos alunos ingressantes no ensino médio possuem receio com esta disciplina, mesmo sem ter visto conceitos químicos antes. Dessa forma entende-se que ao colocar o conteúdo com recurso lúdico os alunos poderiam ter maior receptividade na disciplina sobre o contexto abordado. De fato o jogo contribui tanto para o aumento de uma "memorização" do conteúdo, como também na interação aluno- aluno e professor-aluno.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino. Lúdico. Professor.

ABSTRACT

ABSTRACT: The great importance of meaningful teaching for students, makes the professionals who work in education seek varied methodologies and didactic resources. Among the existing resources, the playfulness has great relevance in this context. For this reason it was tried to develop a playful game of board on the theme periodic table. This subject is of great value because a great majority of students entering high school are afraid of this discipline, even without having seen chemical concepts before. In this way it is understood that by placing the content with playful resource the students could have more receptivity in the discipline about the context approached. In fact, the game contributes both to the increase of a "memorization" of the content, as well as in the interaction student- student and professor-student.

KEYWORDS: Teaching. Ludic. Teacher.

Recebido: 30 ago. 2018

Aprovado: 19 set. 2018.

Direito autoral:

Este trabalho está licenciado sob os
termos da Licença Creative Commons-
Atribuição 4.0 Internacional.



INTRODUÇÃO

Conforme afirma Boschi (2008) “Educar, portanto, é atender a três deveres: a) o pleno desenvolvimento da pessoa; b) o preparo da pessoa para o exercício da cidadania; e, c) a qualificação da pessoa para o trabalho”.

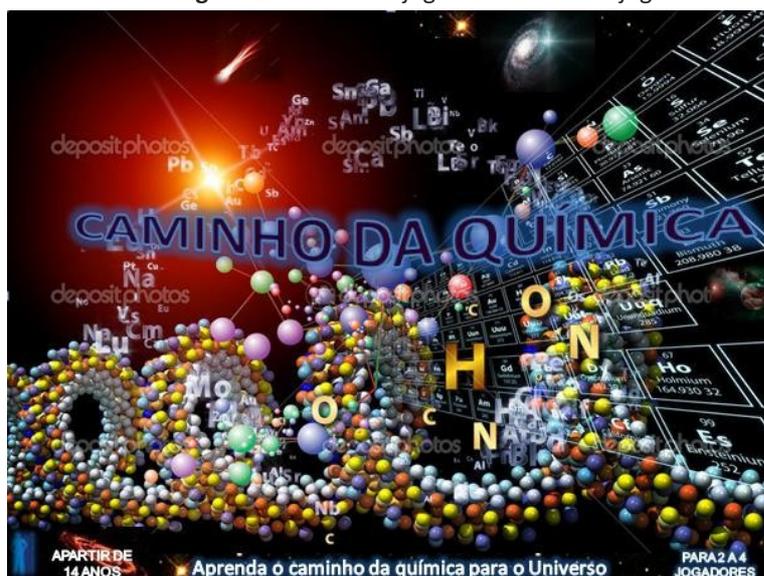
Os conhecimentos estão sempre se transformando e por isso o professor deve estar se atualizando, buscando coisas novas para seus alunos. Conforme afirma Marcelo (2009), assim como em outras profissões os professores também precisam se especializar e buscar novos conhecimentos, para se tornarem profissionais cada vez melhores.

O professor é um profissional que assim como outros possui responsabilidades e obrigações, dentre elas estão o de oferecer aos seus alunos uma aula de qualidade, com uma boa didática, uma boa explicação dos conteúdos, respeitando seus alunos e aproveitando ao máximo os recursos oferecidos pela instituição de ensino, como biblioteca, laboratórios computadores dentre outros (BOSCHI, 2008). Segundo Morandino (2004), a conversão dos conhecimentos científicos em conhecimentos a serem ensinados em sala de aula, não podem ser feitos de forma simplista, pois neste sentido pode-se perder o caráter científico e verdadeiro do conhecimento. Nesta perspectiva, cabe ao professor promover e instigar processos que visam o desenvolvimento da motivação aos alunos. Segundo Avelar (2015), a motivação escolar está se tornando um problema para os educadores e para as instituições de ensino, pois muitos alunos estão desmotivados e desinteressados em aprender. Conforme afirma Lourenço e Paiva (2010), as tarefas escolares devem ser motivadoras e fazer sentido com a realidade do aluno, pois desta forma ele sente-se motivado a aprender e a realizar as atividades propostas, assim assimila melhor os conteúdos, facilitando o processo de ensino e aprendizagem. “O aluno motivado busca novos conhecimentos e oportunidades, mostrando-se envolvido com o processo de aprendizagem, envolve-se nas tarefas com entusiasmo e demonstra disposição para novos desafios” (ALCARÁ e GUIMARÃES, 2007, p 1). Nesta perspectiva, o presente trabalho visou no desenvolvimento de um jogo lúdico como proposta de um recurso didático que possibilita-se a compreensão da tabela periódica de forma mais prazerosa aos alunos.

MÉTODOS

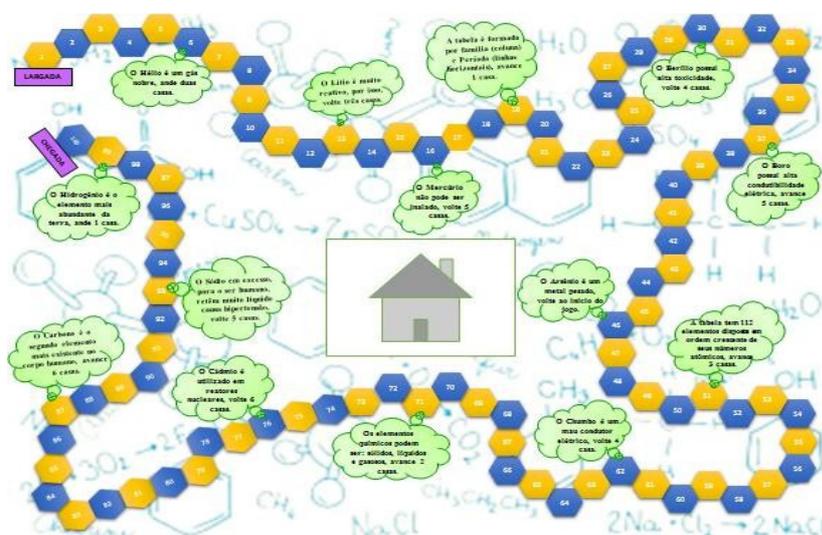
Inicialmente realizou-se um estudo bibliográfico para analisar a concepção e as dificuldades enfrentadas pelos alunos quanto a compreensão da tabela periódica dentre ao ensino de Química. Após este estudo, desenvolveu-se a elaboração de um jogo de tabuleiro que contempla-se atividade lúdica podendo ser realizada em grupo e que esta atividade trouxesse o acesso as informações periódicas dos elementos químicos da tabela química de conhecimento cotidiano. Sendo assim, confeccionou-se o tabuleiro do jogo, assim como as respectivas cartas contendo as informações básicas sobre a periodicidade dos elementos químicos, conforme as figuras 1a ,1b e 1c.

Figura 1a – Caixa do jogo e Tabuleiro do jogo



Fonte: Autores 2018

Figura 1b – Tabuleiro do jogo



Fonte: Autores 2018

Figura 1c –Modelo das cartas do jogo



Fonte: Autores 2018

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A atividade do jogo pode ser desenvolvida envolvendo até 5 jogadores. Cada jogador terá que lançar o dado em sua vez, no qual o número que aparecer será o tanto de “casas” que o jogador deverá andar. Com isso, o jogador poderá tirar uma carta onde terá um questionamento a ser respondido pelo mesmo sobre a periodicidade de um dos elementos químicos da tabela periódica. Caso acerte, o jogador permanece na casa que está, entretanto, caso erre, o jogador terá que retornar o tanto de casas correspondente ao número do dado, assim como, na carta terá a resposta certa para o jogador passar a saber a informação certa. O jogo tem um percurso, tendo um início e um fim, ganhando aquele jogador que chegar a linha “chegada” primeiro. O jogo foi desenvolvido com charadas ao longo do percurso assim como situações problemas, tornando assim o jogo mais competitivo entre os jogadores. Ao total, o jogo é composto por 72 cartas, sendo que cada carta trás uma característica de identificação de um elemento químico, assim como, uma particularidade sobre as famílias ou os períodos ao que compõem a tabela periódica.

Segundo Garcez (2014) as atividades lúdicas também necessitam de planejamento, pois é preciso que o professor estabeleça os objetivos e metas que pretende alcançar em seus alunos utilizando atividades lúdicas e também quais conceitos e conteúdos pretende abordar em cada atividade, assim como, deve propiciar um ambiente descontraído e ao mesmo tempo de interesse ao discente. De acordo com Junior et al (2016), a disciplina de química é vista pelos alunos como difícil, devida a forma que é apresentada em sala de aula, onde muitas vezes é descontextualizada e sem relação com a realidade dos alunos. Neste delineamento, Cunha (2012, p. 3) acentua que “um jogo pode ser considerado educativo quando mantém um equilíbrio entre duas funções: a

lúdica e a educativa”. Com ênfase ao ensino de química, Matias (et al, 2017) acentuam que os jogos lúdicos facilitam a aprendizagem dos alunos em química, pois mostra a eles uma visão diferenciada em relação ao conteúdo aprendido em sala de aula, de uma forma mais divertida e dinâmica. Desta forma os alunos sentem-se motivados a jogar e a vencer o jogo e para isso acontecer precisam realmente aprender os conteúdos. Os jogos utilizados para o ensino de química possuem muitos benefícios, que vão além da simples memorização de conteúdos, fórmulas ou conceitos, mas pelo contrário eles servem para facilitar a assimilação dos conteúdos e proporcionar aos alunos uma familiarização com conceitos químicos, para que posteriormente os alunos possam relacionar esses conceitos e conteúdos com outras situações (CUNHA, 2012). Nesta perspectiva relatada pelos autores, observa-se que o jogo elaborado neste trabalho, cumpre e oferece este delineamento de almejar a possibilidade da transposição do ensino de química de forma mais contextual e motivadora, instigando o aluno através do prazer e a diversão para o aprender, possibilitando assim a uma aprendizagem significativa. Sendo assim, o jogo em si elaborado, respalda-se nos atributos segundo Cunha (2012), no qual o jogo lúdico deve:

- ☐ proporcionar aprendizagem e revisão de conceitos, buscando sua construção mediante a experiência e atividade desenvolvida pelo próprio estudante;
- ☐ motivar os estudantes para aprendizagem de conceitos químicos, melhorando o seu rendimento na disciplina;
- ☐ desenvolver habilidades de busca e problematização de conceitos;
- ☐ contribuir para formação social do estudante, pois os jogos promovem o debate e a comunicação em sala de aula;
- ☐ representar situações e conceitos químicos de forma esquemática ou por meio de modelos que possam representá-los (CUNHA, 2012, p.5).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização deste trabalho observa-se a possibilidade lúdica de desenvolvimento de recursos didáticos a serem aplicados nesta temática “tabela periódica” em sala de aula. Criar caminhos para que os alunos possam compreender de forma prazerosa é uma das funções dos professores. O jogo lúdico, aqui apresentado, sobre a tabela periódica entra nesse contexto de forma favorável, pois, os seres humanos quando desafiados procuram sempre superar suas próprias barreiras, e com os alunos não é diferente. Dessa forma o ensino deve torna-se qualitativo e diferenciado, oportunizando o aluno o prazer de aprender.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a oportunidade de ter sido bolsista PIBIS da Fundação Araucária no desenvolvimento desta atividade, assim como a UTFPR-Campus Medianeira pelas condições e estrutura oportunizado, tanto quanto ao meu orientador Prof Henry Brandão pela oportunidade e auxílio no desenvolvimento deste projeto.

REFERÊNCIAS

ALCARÁ, A. R.; GUIMARÃES, S.É.R. **A Instrumentalidade como uma Estratégia Motivacional**. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE). Vol 11. Nº 1. Jan/Jun 2007.

AVELAR, A. C. **A motivação do aluno no contexto escolar**. Anuário de Produções Acadêmico-científicas dos Discentes da Faculdade Araguaia. Vol 3 p. 71-90. 2015.

BOSCHI, G. B. **Deveres do Professor**. THESIS, São Paulo, ano V, v. 9, p. 17-36, 1º Semestre, 2008.

CUNHA, M. B. **Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula**. V. 34, Nº 2, p. 92-98, Maio 2012.

GARCEZ, E.S. C. **O Lúdico em Ensino de Química: um estudo estado da arte**. 2014. 142f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás.

LOURENÇO, A. A.; PAIVA, M.O. A. **A motivação escolar e o processo de aprendizagem**. Ciências & Cognição. Vol 15. 2010.

MARANDINO, M. **Transposição ou recontextualização? Sobre a produção de saberes na educação em museus de ciências**. Revista Brasileira de Educação, Nº. 26, maio-ago, p. 95-108. 2004.

MARCELO, C. **Desenvolvimento Profissional Docente: passado e futuro**. SÍSIFO- Revista de Ciências da Educação. Nº 8 . jan/abri, 2009.

JUNIOR, C. A. A. et al. **O lúdico como ferramenta de ensino na química orgânica no curso técnico em química do SENAI Jaraguá do Sul**. II Colbeduca , 5 e 6 de setembro . 2016.