

Uso do Lúdico no Ensino de Química: O desafio das substâncias químicas.

Adão da Silva Oliveira^{1*} (IC), Fabyana Aparecida Soares² (PQ), Renato André Zan² (PQ), Suellen Cristian Castro³.

**adão.oliveiraro@gmail.com*

¹Graduando de licenciatura em Química – IFRO campus Ji-Paraná –RO

²Professor(a) EBTT de Química – IFRO Campus Ji-Paraná –RO

³Professora de Ensino Médio – Esc. Marcos B. da Silva, Ji-Paraná – RO

Palavras-Chave: *Ensino, Química, Lúdico.*

Introdução

O ensino de química deve possibilitar aos alunos a compreensão das transformações químicas ocorrentes no mundo ao seu redor, interpretando-os do modo mais adequado as suas manifestações (RUSSEL, 1994), sendo as atividades lúdicas, práticas privilegiadas para a aplicação de uma educação que visa o desenvolvimento pessoal do aluno e sua atuação na sociedade (SOARES, 2004). Assim, os jogos podem ser indicados como um tipo de recurso educativo utilizável em diversos momentos do ensino, como na apresentação de um conteúdo, revisão e síntese de assuntos importantes ou avaliação de conteúdos já desenvolvidos (CUNHA, 2004). Nesse contexto, a proposta deste trabalho é o jogo lúdico denominado Desafio das substâncias químicas, que se trata de uma alternativa viável e de baixo custo que pode auxiliar no preenchimento das lacunas deixadas pelos processos de ensino regulares, modificando o caráter simbólico e representacional do ensino de química, inserindo um método lúdico de se aprender.

Resultados e Discussão

O jogo Desafio das substâncias químicas foi desenvolvido com duas turmas de 1º ano A e C do Ensino Médio regular na escola estadual Marcos Bispo da Silva, localizada em Ji-Paraná – RO, com um total aproximado de 30 alunos cada turma, em duas aulas de 60 minutos cada. Os alunos foram divididos em duas equipes, A e B. Cada grupo escolheu seu representante, que foi o responsável por repassar a resposta do grupo aos desafios propostos.

O desafio era composto por questionamentos referentes ao estudo das substâncias químicas (Sistemas, reações químicas, leis ponderais). Funcionando, portanto, como fixação e revisão do conteúdo, tendo em vista que este foi o assunto estudado anteriormente e que seria cobrado na avaliação marcada para a semana sucessora a aplicação do jogo lúdico.

As regras do desafio consistiam basicamente em responder corretamente dentro de um intervalo de 30 segundos os questionamentos sorteados. As equipes possuíam o direito de passar o desafio para o grupo oponente, bem como o grupo oponente poderia repassar o desafio para a equipe original. Caso a equipe aceitasse responder e errasse o ponto iria para a equipe adversária. Cada questionamento possuía um peso de 1 ponto. A **tabela 1** abaixo demonstra o resultado do jogo na turma A e C.

Turmas	Equipe A	Equipe B
A	6	9
C	8	6

Tabela 1. Resultados dos desafios nas turmas A e B.

As equipes demonstraram-se empenhadas na resolução dos desafios, tornando significativa a aplicação do jogo. Em ambas as turmas não houve diferença significativa nos resultados, o que se deve ao nível de conhecimento relativamente próximos dos alunos.

Conclusões

Através do jogo, obteve-se a socialização do conhecimento, uma vez que houve debate do grupo quanto às respostas das questões, dando oportunidade para todos os colegas opinarem, fato este, responsável por melhorar o entendimento do conteúdo, contribuindo para a facilitação da aprendizagem.

Agradecimentos

Agradeço aos professores orientadores, ao IFRO – Campus Ji-Paraná e a CAPES pelo apoio e incentivo a realização deste trabalho.

CUNHA, M. B. **Jogos de química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo.** Eneq 028, 2004.

RUSSEL, J.B. **Química geral.** 2. ed. São Paulo, 1994.

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.