

Baralho Químico: O Lúdico Como Auxílio no Ensino de Química na E.E.E.F.M Júlio Guerra.

Raquel Duarte Ferreira*¹ (IC), Alice Cristina de Souza Lacerda Melo de Souza² (PQ).

¹Graduanda do Curso de Licenciatura em Química no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Ji-Paraná/RO. *E-mail: raquelduarte_el@hotmail.com

²Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Rondônia. Especialista em Psicopedagogia, Gestão Escolar, Administração e Planejamento para docentes.

Palavras-Chave: Jogo Lúdico, Aprendizagem, Química

Introdução

O ensino de química é uma área em desenvolvimento, constituindo um amplo campo para pesquisas, a utilização de novas metodologias se faz necessário para resgatar o interesse pelo ensino e sua melhor compreensão, visto que os alunos têm maior interesse quando a forma de ensinar é diversificada e envolvente o que exige profissionais capacitados na área em que atua.

Segundo Teixeira (1995, p. 23). "O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo.

Dessa forma o presente projeto foi desenvolvido com alunos do 1º Ano do Ensino Médio, sendo ministradas aulas sobre a tabela periódica com auxílio de um jogo visando despertar o interesse e motivar os alunos no aprendizado de química.

Resultados e Discussão

Para desenvolver o jogo lúdico com os alunos, inicialmente trabalhou-se com eles a tabela periódica e em seguida a confecção do baralho juntamente com a turma e então a aplicação do jogo que se utilizou do baralho químico que possui o intuito de diferenciar a família dos elementos químicos, número atômico e massa molar.

Durante a aplicação do jogo que consiste em formar três trincas com elementos da mesma família onde compunham todos os elementos da tabela e o jogador que formar as trincas, ganha o jogo, podendo participar até quatro pessoas e tendo o hidrogênio como coringa. Pode-se observar o envolvimento da turma, os alunos ficaram animados com o jogo e como resposta observou-se a participação e envolvimento de todos.

Para avaliar o aprendizado dos alunos, após a realização do jogo foi realizada uma mesa redonda, tendo resposta positiva, pois muitos relataram ainda não entender a tabela periódica, os alunos também relataram que através do jogo a aula era 'mais legal', logo a aplicação do jogo foi muito bem recebida pela turma.

Figura 1. Baralho Químico.



Conclusões

A realização do projeto permitiu uma relação mais próxima com os alunos e as dificuldades dos mesmos em relação a matéria de química. Foi nítida a carência dos alunos quanto a atividades que fogem do programado, e quando são submetidos a esse tipo de atividade, se mostram mais interessados e colaboram, isso mostra que o professor deve estar aberto a novas opções na aplicação de suas aulas, trazendo o novo e superando os obstáculos de aprendizagem no cotidiano escolar.

Agradecimentos

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – Campus de Ji-Paraná e a EEEFM Julio Guerra.

CABRERA, Waldiléia Baragatti; SALVI, Rosana. A ludicidade no Ensino Médio: Aspirações de Pesquisa numa perspectiva construtivista. *Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências*, v. 5, p. 1-11, 2005

TEIXEIRA, Carlos EJ. A ludicidade na escola. *São Paulo: Loyola*, v. 1996, 1995.