

Utilização de Jogo Lúdico na compreensão do conteúdo de Ligações Químicas

Leticia Cardoso de Vargas¹ (IC)^{*}, Matheus R. F. Vilanova² (IC).

leticiacardosovargas@gmail.com¹

Palavras-Chave: *Lúdico, Ensino de Química, Ligações Químicas.*

Introdução

A utilização de Jogos Lúdicos vem sendo utilizada à bastante tempo, porque verificou-se que principalmente no ensino médio há uma dificuldade em se trabalhar conceitos, visto que na Química são utilizados vários conceitos e que são de fundamental importância para o entendimento dos alunos sobre determinados conteúdos, como por exemplo Ligações Químicas, tema abordado neste trabalho. Entretanto vem se buscando maneiras ou quem sabe instrumentos para que se consiga melhorar esta interação entre aluno e conhecimento, sendo assim o lúdico como forma de jogo, vem para aproximar aluno e conceito, de forma que o aluno possa colocar em prática sua aprendizagem conceitual.

Objetivos

O objeto de estudo deste trabalho é verificar a qualidade do lúdico aplicado, e se de fato trará uma aprendizagem significativa aos alunos tal como o objetivo específico está focado na revisão dos conceitos já trabalhados em sala de aula.

Descrição

Este trabalho foi aplicado em uma turma de primeiro ano do ensino médio da escola Waldemar Amoretty Machado na cidade de Bagé (RS), durante a disciplina de estágio supervisionado II na Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA). O jogo foi aplicado em uma turma do turno da noite em (2014), após várias aulas de explicação do conteúdo e de elaboração de exercícios, pois teve por objetivo a revisão dos conceitos e também como forma de avaliação da aprendizagem individual, através do entrosamento e participação no jogo, a final para eles o “ganhar o jogo” tinha como forma de recompensa 0,5 décimos na nota da prova que viria logo em seguida. Os alunos como o esperado em véspera de prova, tiraram suas dúvidas, e principalmente durante a prática do jogo muitos que não estavam compreendendo com clareza os conteúdos para entrar na “brincadeira”, passaram a ter dúvidas e assim tentar ganhar o jogo, o que foi primordial para o bom andamento da prática.

Materiais:

- Papel para impressão das cartas;

- Para uma maior durabilidade das cartas é necessário que as mesmas sejam plastificadas.

OBS: a quantidade de cartas que segue adiante é suficiente para um grupo de 6 alunos jogarem.

É composto por 34 cartas, sendo que 2 delas são cartas coringa, que tem a função de substituir qualquer carta que falte ao jogador para que complete a combinação das cartas, e 4 são cartas desafio, que tem por função dar um aluno um rumo de como montar a sua combinação de cartas, é considerado o ganhador aquele que conseguir combinar 4 cartas diferentes mas relacionadas entre si, como por exemplo: um cátion + um ânion + fórmula molecular + tipo de ligação ou um ânion + um ânion + fórmula molecular + tipo da ligação, sendo que a carta coringa pode estar substituindo apenas uma dessas 4 cartas.

Regras do jogo:

- 1) Ter sempre e somente 4 cartas nas mãos;
- 2) Podem ser compradas cartas do baralho caso não tenha na mesa;
- 3) Quando comprada uma carta da mesa outra deve ser descartada no lugar;
- 4) O aluno que possuir uma carta coringa só será o vencedor se indicar corretamente a carta que o coringa estará substituindo.

Concluiu-se que esta prática lúdica tem condições de auxiliar o professor em sala de aula, foi ajustado a partir do texto original, de forma que tivesse condições de abranger todas as funções que uma atividade lúdica pode proporcionar aos alunos enquanto bem utilizada, ressalto que a utilização dessas práticas não anula a importância da utilização de outras ferramentas didáticas, mas ressalto que, a utilização de práticas lúdicas auxilia em várias áreas do desenvolvimento dos alunos.

Referências

LIMA, E.C. Uso de Jogos Lúdicos Como Auxílio Para o Ensino de Química. Centro Universitário Amparense – UNIFIA. P. 3-5.

Eduardo Adelino FERREIRA. Aplicação de jogos lúdicos para o ensino de Química: Auxílio nas aulas sobre tabela periódica. In: Encontro Nacional de Educação, Ciência e Tecnologia, Campina Grande-PB: ENECT. P. 1-10.

FOCETOLA, P. B. M. Os Jogos Educacionais de Cartas como Estratégias de Ensino em Química. *Química nova na escola*, Rio de Janeiro, V. 34, n. 4, p. 248-255, dez 2012.