



CONHECENDO VIDRARIAS: UMA ATIVIDADE LÚDICA PARA ALUNOS DE QUÍMICA

S. L. C. Lima¹; A. J. Tavares²; S. L. C. Lima³; S. M. A. S. Reinaldo⁴; P. R. N. Fernandes⁵
E-mail: lidialimma@hotmail.com¹; adriene-jales@hotmail.com²; lidiannalima@hotmail.com³;
susanareinaldo@hotmail.com⁴; paulo.fernandes@ifrn.edu.br⁵

RESUMO

O presente trabalho trata da utilização e produção de jogos lúdicos para o Ensino de Química, em que tem como objetivo explorar o aspecto lúdico apresentando como produção de jogo o Conhecendo Vidrarias, este é baseado no Jogo da Memória tradicional, no qual o conteúdo é voltado para vidrarias laboratoriais na

Química. Incluindo diversas fontes de pesquisa como: livros, artigos, trabalhos de congressos, para obter assim um melhor embasamento teórico. Os resultados obtidos foram satisfatórios, já que o ensino-aprendizado foi alcançado.

PALAVRAS-CHAVE: ensino de química, jogo didático, vidrarias laboratoriais.

KNOWING GLASSWORKS: AN ACTIVITY FOR STUDENTS OF CHEMISTRY

ABSTRACT

This paper deals with the use and production of educational games for Teaching Chemistry, which aims at exploring the playful aspect presenting as proposal the game Knowing Glassworks, this is based on the traditional memory card game, in which the content is

geared for laboratory glassware in chemistry. Including various research sources such as books, articles, conference papers, so to get a better theoretical basis. The results were satisfactory, since the teaching and learning has been reached.

KEYWORDS: chemistry teaching, didactic game, laboratory glassware.

1 INTRODUÇÃO

A Química é uma ciência experimental que estuda a matéria, as transformações químicas por ela sofridas e as variações de energia que acompanham estas mudanças. Para se obter um melhor conhecimento da química, é necessário estudar a teoria vista em sala de aula nos laboratórios, através de atividades experimentais, bem como utilizar de atividades lúdicas para um melhor ensino-aprendizado.

Segundo Farias, Basaglia e Zimmermann (2009), o objetivo da ciência é compreender a natureza e são os experimentos que proporcionam aos alunos uma compreensão mais científica das transformações que nelas ocorrem. Porém, percebe-se que muitos alunos têm dificuldade em atividades experimentais por não conhecerem as vidrarias e equipamentos que são utilizados para as atividades práticas. Desse modo vê-se necessário a utilização de novos métodos que facilitem o aprendizado do aluno, um desses métodos são os jogos lúdicos, que promovem a construção do conhecimento cognitivo, físico e social do educando.

Segundo Santana (2008), o ensino lúdico é uma importante ferramenta na qual o professor deve oferecer possibilidades para a elaboração do conhecimento. Quando bem trabalhadas, essas atividades oportunizam a interlocução de saberes e o desenvolvimento pessoal, assim é importante que os jogos didáticos sejam empregados como instrumentos de apoio, construindo elementos favoráveis no reforço de conteúdos já estudados anteriormente.

Nesta perspectiva esse trabalho tem como objetivo explorar o aspecto lúdico apresentando a produção do jogo Conhecendo Vidrarias, este é baseado no Jogo da Memória tradicional, no qual o conteúdo é voltado para vidrarias laboratoriais na Química.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Estudos e pesquisas mostram que o Ensino de Química é, em geral, tradicional, centralizando-se na simples memorização e repetição de nomes, fórmulas e cálculos, totalmente desvinculados do dia-a-dia e da realidade em que os alunos se encontram. A Química, nessa situação, torna-se uma matéria maçante e monótona, fazendo com que os próprios estudantes questionem o motivo pelo qual ela lhes é ensinada, pois a química escolar que estudam é apresentada de forma totalmente descontextualizada. Por outro lado, quando o estudo da Química faculta aos alunos o desenvolvimento paulatino de uma visão crítica do mundo que os cerca, seu interesse pelo assunto aumenta, pois lhes são dadas condições de perceber e discutir situações relacionadas a problemas sociais e ambientais do meio em que estão inseridos, contribuindo para a possível intervenção e resolução dos mesmos. (SANTANA; 2006).

Uma proposta que contribui para a mudança desse ensino tradicional é a utilização de jogos e atividades lúdicas. O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo, além de integrarem as várias dimensões do aluno, como a afetividade, o trabalho em grupo e das relações com regras pré-definidas. O mesmo deve ser inserido como impulsor nos trabalhos escolares. Os jogos são caracterizados como um tipo de recurso didático

educativo que pode ser utilizado em momentos distintos (Cunha, 2004) tais como: como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, avaliação de conteúdos já desenvolvidos e como revisão ou síntese de conceitos importantes ao conteúdo.

O objetivo da atividade lúdica não é apenas levar o aluno a memorizar mais facilmente o assunto abordado, mas sim induzir o raciocínio do aluno, a reflexão, o pensamento e conseqüentemente a construção do seu conhecimento, onde promove a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor. Além do desenvolvimento de competências e habilidades necessárias às práticas educacionais da atualidade (Guimarães, 2006).

Os jogos didáticos é um método bastante utilizado pelos professores, visto que os alunos aprendem de maneira mais divertida e significativa os conteúdos, segundo Melo (2005), vários estudos a respeito de atividades lúdicas vem comprovar que o jogo, além de ser fonte de prazer e descoberta para o aluno é a tradução do contexto sócio - cultural - histórico refletido na cultura, podendo contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento do aluno como mediadores da aprendizagem.

3 METODOLOGIA

Foi produzido um jogo baseado no Jogo da memória tradicional, o Conhecendo Vidrarias, a meta deste jogo é levar o aluno a conhecer os tipos de vidrarias laboratoriais, fazendo com que aprendam o seu nome e a sua função, desse modo o aluno tem que memorizar as respectivas cartas, em que estão agrupadas, uma contendo a imagem da vidraria e a outra contendo o nome e a sua função.

O jogo contém 40 cartas, sendo no total 20 tipos de vidrarias laboratoriais, vence o jogo quem conseguir agrupar a maior quantidade de cartas. As figuras 1, 2, 3 e 4 abaixo ilustram as cartas do Jogo Conhecendo Vidrarias:



Figura 1: Cartas do jogo *Conhecendo Vidrarias*.

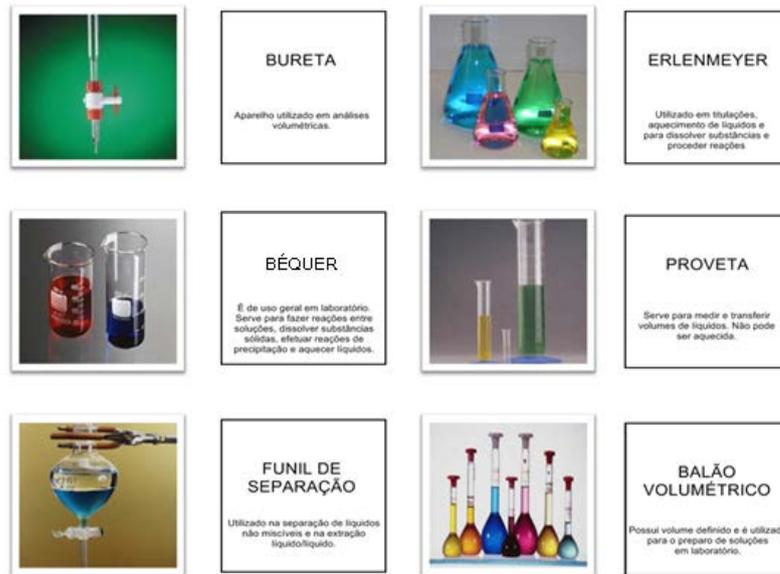


Figura 2: Cartas do jogo *Conhecendo vidrarias*.



Figura 3: Cartas do jogo *Conhecendo vidrarias*.



Figura 4: Cartas do jogo *Conhecendo vidrarias*.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A aplicação do Jogo Conhecendo Vidrarias envolveu aproximadamente 25 alunos, que cursam o segundo ano do ensino médio na Escola Estadual Professor Antônio Dantas, em que os mesmos mostraram um grande interesse pelo jogo, foi observado que o jogo despertou a curiosidade dos alunos a respeito dos nomes e funções de cada vidraria laboratorial. Antes da aplicação do jogo foi feita uma aula expositiva, mostrando as vidrarias, seus nomes e respectivas funções, como mostram as figuras 5, 6, 7 e 8:



Figura 5: Aula expositiva com as vidrarias e suas funções.



Figura 6: Aula expositiva com as vidrarias e suas funções.



Figura 7: Aplicação do jogo *Conhecendo Vidrarias*.



Figura 8: Aplicação do jogo *Conhecendo Vidrarias*.

5 CONCLUSÃO

O Lúdico enquanto função educativa propicia ao aluno uma melhor compreensão do conteúdo, o uso dos jogos e atividades lúdicas em sala de aula é de extrema importância para o processo de ensino – aprendizagem. Dessa forma, o desenvolvimento de jogos didáticos no ensino da Química é bastante proveitoso, pois os alunos conseguem absorver melhor o conteúdo, obtendo assim, uma aprendizagem mais significativa.

6 AGRADECIMENTOS

A Escola Estadual Professor Antonio Dantas pelo espaço cedido, ao Programa de Bolsas de Iniciação a Docência-PIBID/CAPES e ao Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN, Câmpus Apodi.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- SANTANA, E. M. A Influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos. In: SENEPT, 2008, Belo Horizonte. Anais... São Paulo: Universidade de São Paulo, Instituto de Física - Programa de Pós-Graduação, 2008.
- FARIAS, C. S., BASAGLIA, A. M., ZIMMERMANN, A. A importância das atividades experimentais no Ensino de Química. Unipar/ Campus Umuarama, 2009.
- FELTRE, Ricardo. Química 2 – Físico-Química. Vol. 3, 7ª Ed. São Paulo: Moderna, 2008.
- KOTS, John C.; TREICHEL, Paul M. Jr. Química Geral 2 e Reações Químicas. Vol. 2, 5ª Ed. São Paulo: GENGAGE Learning, 2009.
- GUIMARÃES, O. M. Atividades lúdicas no Ensino de Química e a Formação dos professores. UFPR/ Projeto Prodocência, 2006.
- CUNHA, M. B. Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo. XII Encontro Nacional de Ensino de Química/ENEQ 028, Goiânia/Go, 2004.
- MELO, C. M.R. As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento. V.2, 2005.
- SANTANA, Eliana Moraes de - A Influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos. Universidade de São Paulo, Instituto de Física - Programa de Pós-graduação Inter unidades em Ensino de Ciências - 2006.