

A aplicação de um jogo de cartas simples e estimulante no ensino de Química.

Pedro Gonçalves Santos^{1*} (PIBID), Jonathan Henrique¹ (PIBID) e Laura Cristiane de Souza¹ (PIBID-PQ).

* pedro_jitsu@hotmail.com

1. Universidade Federal de Alagoas - Campus Arapiraca, Av. Manoel Severino Barbosa, S/N, Bom Sucesso, 57309-005, Arapiraca – AL.

Palavras Chave: *Lúdico, Química, Jogo*

Introdução

Durante uma aula "tradicional", expositiva e com pouca participação discente, é comum o desvio de atenção dos alunos. O professor deve ter a sensibilidade de reconhecer tais momentos e buscar formas de superar o desafio de prender a atenção dos alunos durante as aulas.¹ Recentemente, vários pesquisadores têm demonstrado que a utilização de atividades lúdicas cria em sala de aula um ambiente que favorece o processo de ensino-aprendizagem. Dentre as atividades consideradas lúdicas, os jogos merecem destaque especial, uma vez que colocam os alunos diante de situações que os aproximam dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola.² Neste trabalho será mostrado a aplicação de um jogo desenvolvido pelos alunos do PIBID-Química. Durante o jogo, buscou-se avaliar itens como a concentração, participação, socialização, entusiasmo e conhecimentos adquiridos, além de avaliar o jogo: "Tô com uma de química" como uma ferramenta didática auxiliar.

Resultados e Discussão

Para a aplicação do jogo são necessários dois baralhos comuns, de 52 cartas cada e 4 naipes distintos, além de um conjunto de cartas com perguntas de múltipla escolha a respeito do conteúdo trabalhado. As regras detalhadas do jogo estão disponíveis no site <http://pibidquimicaufal.webnode.com/>. O jogo foi aplicado a um grupo de 10 alunos do 2º ano do EM de uma escola pública do município de Arapiraca. A participação no jogo foi voluntária e o professor da disciplina acompanhou a realização da atividade. Durante a explicação das regras, os alunos se mostravam tímidos e receosos, no entanto, pouco tempo após o início do jogo, os alunos se mostravam mais a vontade e interagiam melhor com os outros participantes, mesmo os que eram desconhecidos. Isso reforçou a tese de que o jogo atua como eficiente meio de socialização entre os alunos. Durante o desenvolvimento do jogo, foi nítida a evolução dos alunos em relação ao conteúdo abordado, pois a competição saudável e o clima de descontração fez com que os alunos arriscassem mais a dar as respostas, sem medo de errar. Este fato provou a eficiência do jogo em

relação a evolução do ponto de vista didático-pedagógico. A motivação dos alunos também merece destaque. Ao ser anunciado que eles poderiam parar de jogar, os mesmos ainda continuaram por mais quatro rodadas, deixando de jogar apenas por questões de horários. O jogo foi capaz de trabalhar conteúdos de Química de forma eficaz, proporcionando prazer e divertimento.



Figura 1. Aplicação do jogo Tô com uma.

Conclusões

O jogo "Tô com uma" mostrou-se uma ferramenta didática útil, uma vez que possui regras simples e pode ser aplicado em qualquer escola, pois utiliza material de fácil obtenção. Além disso, os alunos que participaram dessa pesquisa se declararam motivados a realizar o jogo como atividade de lazer, fora do horário da aula. Os alunos consideraram a atividade divertida e estimulante. O professor responsável, que nunca havia utilizado um jogo como recurso didático, mostrou vontade de elaborar outros jogos para serem introduzidos em sua prática docente uma vez que o mesmo observou que os alunos compreenderam melhor os conceitos discutidos durante esta atividade.

Agradecimentos

À Capes pela bolsa concedida e a todos os participantes do PIBID - Química da UFAL - Campus Arapiraca.

1- FREINET, C. As Técnicas Freinet da Escola Moderna. Lisboa: Editorial Estampa, 1975.

2- KISHIMOTO, Tizuko M. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.