

# UTILIZANDO ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE QUÍMICA

Neusa Jollembeck (FM)

*neusajollembeck@yahoo.com.br.*

Colégio Estadual Ovande do Amaral – Rio Negro – PR  
Palavras Chave: atividades lúdicas, ensino médio, ensino de química

## Introdução

Segundo Santana “as atividades lúdicas, mais do que serem aceitas como rotina da educação de alunos no Ensino Fundamental e Médio, é uma prática privilegiada para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal e a atuação cooperativa na sociedade, como também instrumentos motivadores, atraentes e estimuladores do processo de construção do conhecimento”, podendo ser definida de acordo com Soares<sup>1</sup>, como uma ação divertida, seja qual for o contexto lingüístico, desconsiderando o objeto envolto na ação. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo.

O jogo, considerado um tipo de atividade lúdica, possui duas funções: a lúdica e a educativa, onde as mesmas devem coexistir em equilíbrio, se a função lúdica prevalecer, não passará de um jogo<sup>2</sup> e se a função educativa for predominante será apenas um material didático.

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<sup>2</sup>. O mesmo deve ser inserido como impulsor nos trabalhos escolares. Neste trabalho relatamos uma experiência didática desenvolvida no Colégio Estadual Dr. Ovande do Amaral, na cidade de Rio Negro, com alunos de 1ª série do Ensino Médio, com a finalidade de introduzir a utilização de jogos didáticos no ensino de química.

## Metodologia

Os jogos educativos foram desenvolvidos por 3 classes de 1ª série do ensino médio, sendo que os alunos foram organizados de forma aleatória em equipes de 4 alunos.

As atividades foram realizadas em sala de aula, aproveitando o horário normal das aulas bimestrais. Primeiramente, os alunos selecionaram o conteúdo a ser desenvolvido, tendo por base a diretriz curricular da disciplina de química da 1ª série do Ensino Médio.

Após esta seleção, os alunos elaboraram os jogos e as suas respectivas regras.

## Resultados e Discussão

O tema geral escolhido pelos alunos foram “Tabela Periódica” e os jogos que seriam desenvolvidos foram memória e dominó.

Na seqüência, os alunos foram instigados a buscar na tabela os elementos químicos para os jogos, bem como o seu símbolo, de acordo com o estabelecido pela IUPAC. Esta etapa teve a duração de uma aula.

Numa segunda etapa, os alunos foram organizados na sala de aula para confeccionar os símbolos químicos em cartolinas, que foram recortadas na forma de fichas para o jogo de memória e de dominó.

Na etapa seguinte, com duração de uma aula, os alunos elaboraram as regras dos jogos entre si, buscando desenvolver o espírito de equipe e de participação, pois as regras foram de fundamental importância para o cumprimento dos objetivos propostos pelos jogos.

Finalmente, os alunos puderam exercitar o tema proposto, jogando entre si e, posteriormente, trocando os jogos, para que pudesse ocorrer a socialização do conhecimento obtido e a troca de experiências adquiridas ao longo dos jogos.

Os alunos foram avaliados ao longo de todas as etapas do trabalho, pela participação, elaboração do material e do conteúdo, pela socialização do conhecimento e pelo interesse demonstrado durante as aulas.

## Conclusões

Podemos concluir que a utilização de jogos educativos favoreceu de maneira significativa o interesse pelas atividades escolares e, conseqüentemente, a aprendizagem dos conteúdos de química, bem como o desenvolvimento de habilidades e valores, com a mediação da professora.

Além disso, observou-se uma melhora na qualidade e no rendimento das aulas ministradas, sendo que os alunos foram despertados para um aprendizado mais prático da química, em detrimento do conteúdo puro e simples ministrado nas aulas tradicionais.

## Agradecimentos

Ao Núcleo de Educação em Química da UFPR.

<sup>1</sup>Santana, E.M. O Ensino de Química através de Jogos e Atividades Lúdicas baseados na Teoria Motivacional de Maslow, *Monografia de Conclusão de Curso*, 2006, 62 p. Ilhéus, Ba.

<sup>2</sup>Soares, M.H.F. O Lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao Ensino de Química, Tese de Doutorado, 2005, UFSC, São Carlos/SP.