

## OS JOGOS LÚDICOS ASSOCIADOS AO ENSINO DA QUÍMICA

**Autores:** JESSYKA MYLLENY SOARES AMARAL, BEATRIZ CARDOSO SOUZA, STHEFANY SAMARA OLIVEIRA LEITE, VERONICA MELO DE SACRAMENTO, ANNE CAROLINE OLIVEIRA ARAUJO, AMANDA MARIA SOARES SILVA

### Introdução

O desinteresse dos discentes quanto ao aprendizado, já não é mais uma justificativa plausível para quando o rendimento escolar dos mesmos é baixo. Há algum tempo, o método de repetição era o mais utilizado para um bom resultado no ensino das disciplinas, e se algum aluno não alcançasse o resultado esperado, a culpa era unicamente dele. As crianças repetiam o que os professores falavam, e depois de várias repetições aprendiam o conteúdo, ou decoravam. Porém, essa técnica já não funciona mais, as cobranças foram modificadas e não basta o discente possuir um conhecimento teórico apenas.

Vários aparatos oferecem uma ampla colaboração aos discentes, quando se trata do aprendizado, como por exemplo, a informatização, que oferece um acesso fácil às informações. Porém concomitantemente, o desinteresse dos alunos em buscarem uma maior agregação em seus conhecimentos decresce cada dia mais. Diante de tal situação, cabe ao professor, buscar maneiras eficazes de despertar a vontade dos alunos em almejar novos conhecimentos. É nítido, entretanto, que elaboração de uma aula mais dinâmica requer uma intensidade maior de trabalho, mas é válido diante dos melhores resultados no crescimento intelectual dos alunos. Trazendo uma prática inovadora para a sala de aula, o professor consegue uma maior aproximação com o aluno, o incentiva a buscar o conhecimento em casa e ainda faz com que o aluno entenda o conteúdo de forma recreativa.

Os jogos lúdicos devem ser bem elaborados para serem utilizados em sala de aula, pois quando não possui equilíbrio entre as duas finalidades (diversão e aprendizado), pode se tornar tão somente uma brincadeira ou apenas um material didático. O essencial dos jogos lúdicos é possuir a sociedade entre o conhecimento e o prazer. O jogo lúdico pode não propiciar um conhecimento imediato em uma oficina, entretanto se o aluno adotar a prática ao seu cotidiano, o discente poderá estudar diariamente de forma divertida, se dedicando mais aos estudos.

O trabalho pretende revisar as matérias ministradas pelo professor em sala de aula durante o ano, em todos os períodos, criando um intervalo de lazer educacional. Com a aplicação dos jogos aos alunos uma motivação para que os mesmos busquem anteriormente um breve conhecimento das matérias, que os mesmos criem um espírito de competição saudável, que se aproximem e sanem todas as dúvidas de um modo mais descontraído. Com a prática de uma metodologia inovadora, o maior objetivo é a ampliação do conhecimento de forma satisfatória tanto para os discentes, quanto para os docentes.

### Material e métodos

Foram elaborados pelos orientadores da disciplina, três jogos lúdicos que possuíssem como tema, matérias relacionadas à disciplina de Química. Todos os jogos foram feitos a partir de material de baixo custo e facilmente encontrados no cotidiano que não trazem risco à segurança dos alunos, como caixa de papelão, cartolinas e folha A4.

O primeiro jogo elaborado, foi o cara-a-cara da Química, representado na figura 1. Tal jogo traz a importância dos estudos relacionados aos elementos químicos representados na tabela periódica e suas respectivas propriedades. Neste jogo, a dupla se posicionou frente a frente e cada um recebeu um tabuleiro com elementos distintos representados nas placas. Todos os elementos das placas, são representados também em forma de cartas, a qual cada um dos participantes escolheu uma para ser descoberta pelo adversário. De forma alternada, cada participante teve direito à fazer uma pergunta sobre o elemento do outro e o participante oposto, teve que responder apenas com um sim ou um não, por exemplo "O elemento está representado na família dos gases nobres?" Se a resposta fosse sim, o outro participante devia abaixar todas as plaquinhas que não fosse gás nobre, até que sobrasse apenas um elemento, que seria o representado na carta. Ganhando então o que conseguisse acertar o elemento da carta do adversário.

O segundo jogo, foi o Dominó Químico. Nesse jogo foram dispostas 27 peças do dominó para 4 jogadores que formaram 2 duplas. Cada dupla recebeu peças com perguntas que foram embaralhadas antes do jogo, e em seguida receberam as respostas, que também foram embaralhadas. O jogo funcionou da seguinte maneira: cada participante pegou a sua pedra, e todas deviam estar viradas para baixo. Após separarem as peças com as perguntas, os participantes separaram as peças com as respostas, o jogo começou com a pessoa que saiu com a peça que tem o desenho do símbolo atômico, cujas perguntas foram desse elemento; assim que o jogo começou, em sentido horário, a próxima pessoa teve que lançar a pergunta de sua escolha, e logo após outro participante do jogo lançou a resposta, e assim sucessivamente.



O terceiro jogo é o Forquímica. No forquímica, as regras seguem como o jogo da forca comum, porém com palavras e dicas relacionadas ao conteúdo. Por exemplo, a palavra correta é Ânion, a dica pode ser: nome dado ao íon com carga negativa. Os alunos após a dica e sabendo a quantidade de letras que a palavra possui, deve tentar acertar a maior quantidade de letras que a palavra possui, sendo que cada participante possui o direito de falar apenas uma letra, o que o dá o direito de tentar novamente é o acerto. Ganha o jogador que acertar a palavra completa. A quantidade de participante não é determinada, mas o funcionamento se dá melhor com uma quantidade menor de integrantes, para que um jogador participe de pelo menos mais que uma rodada.

A oficina de jogos lúdicos foi aplicada na Escola Estadual Professor Alcides de Carvalho (Polivalente), na cidade de Montes Claros – Minas Gerais, pelos acadêmicos participantes do PIBID das Faculdades Prisma (FAP), durante todo o intervalo e também na substituição de um professor ausente.

Os jogos foram espalhados pelo pátio da escola e cada orientador ficou responsável por acompanhar um jogo. No horário em que os alunos foram liberados para o intervalo, foram livres para escolher qual jogo gostaria de participar. Durante todo o intervalo a oficina foi realizada e ao final de cada partida, todas as dúvidas eram sanadas pelos integrantes do PIBID que estavam responsáveis pelos jogos. Dentro da sala de aula, a oficina funcionou da mesma forma.

## Resultados e discussão

Percebeu-se uma aceitação dos alunos em relação à metodologia aplicada, mesmo que em horário de descanso dos mesmos, o que implica na valorização dos alunos nas práticas diferenciadas propostas a eles para que adquiram novos conhecimentos, ou que fixem o que já foi ministrado. Segundo os alunos, o jogo lúdico colabora de forma eficaz com o aprendizado, deixando de ser apenas algo decorado.

Analisando as vantagens da aplicação do jogo Cara a cara da Química, foi possível observar o desenvolvimento dos alunos na habilidade em localizar os elementos da tabela periódica, a fixação dos conceitos que baseiam a tabela, o aprendizado sobre os estados que cada elemento se encontra na natureza, a diferenciação entre Metais, Ametais, Gases Nobres e Hidrogênio. No jogo os discentes ainda revisaram a estrutura de um átomo e estudos sobre a eletronegatividade dos átomos, já que a grande maioria dos alunos que aceitaram participar foram os do segundo ano e os mesmos já não possuíam mais o conhecimento sobre tais definições. De acordo com os alunos, os jogos, por serem relacionados com a matéria considerada difícil, é um pouco assustador, porém quando vão adquirindo o conhecimento, se torna prazeroso.

Com o jogo do Forquímica, os alunos puderam testar os seus conhecimentos e aprender no decorrer do jogo, vários conceitos da química em geral. Foram destacados assuntos os quais os próprios colegas explicavam uns aos outros o porquê de chegar em determinada palavra com a dica dada. O interesse dos alunos fez com que muitos quisessem repetir as atividades em que já estavam envolvidos, pois os mesmos viram a necessidade de aprender ou revisar conceitos da química, como densidade, eletronegatividade, íon, dentre outros. Foi perceptível a facilidade que alguns alunos possuíam para acertar as palavras, já que em seus estudos diários, eram palavras comuns, porém muito importantes para os discentes.

No jogo do dominó químico, os alunos já tinham em mãos as respostas e perguntas, porém precisavam do conhecimento para saber qual era a resposta certa para cada pergunta. Apesar de ter sido um jogo demorado, pois eles precisavam pensar e ainda ter a carta certa em mãos, não teve desvantagem, pois foi um estímulo para que eu raciocinasse e aprendesse a matéria em concomitância.

As atividades realizadas serão aprimoradas para que maior abrangência de conceitos, possíveis aprofundamentos e acompanhamentos de conteúdos na tentativa de auxiliar ainda mais a aprendizagem em Química que pode ser mais prazerosa e rica para os alunos envolvidos em momentos de conhecimento extraclasse.

## Considerações finais

Partindo das premissas apresentadas, é possível observar que o interesse do docente em adequar suas aulas e seus métodos às ações que conquistem o interesse dos discentes, é de suma importância para o aprendizado dos alunos.

Com a aplicação dos jogos, pode-se perceber o prazer dos discentes em adquirir novos conhecimentos e conceitos sobre a matéria de Química, a espontaneidade em sanar as dúvidas, que na aula teórica ministrada em sala, se sentem constrangidos tanto pelos colegas quanto pelo professor em tentar eliminá-las.

## Agradecimentos

Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à docência (PIBID) e às Faculdade Prisma (FAP) e aos discentes participantes da Escola Estadual Professor Alcides de Carvalho (Polivalente), pelo apoio.

## Referências bibliográficas

Realização:



SECRETARIA DE  
DESENVOLVIMENTO  
CIENTÍFICO, TECNOLÓGICO  
E INOVAÇÃO



Apoio:



CUNHA, Márcia. “Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em sala de aula” Química Nova na Escola, São Paulo, Vol 34; n° 2. 2012.

FIALHO, Neusa Nogueira. (2008). “Os Jogos Pedagógicos como ferramenta de Ensino” Disponível em: <[http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293\\_114.pdf](http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf)> Acesso em 29 de Setembro de 2017.

SOARES, M.H.F.B. (2008). “Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química: Teoria, Métodos e Aplicações”. Disponível em <<http://www.quimica.ufpr.br/eduquim/eneq2008/resumos/R0309-1.pdf>> Acesso em 29 de Setembro de 2017..