

A VALIDAÇÃO DA LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA AO ENSINO DA TABELA PERIÓDICA

Área temática: Educação

Coordenador da Ação: Henry Charles Albert David Naidoo Terroso de Mendonça Brandão¹

Autor: Deise Dorval²

Autor: Claudia Daiane Weit³

RESUMO: O uso de recursos didáticos como ferramenta pedagógica associada a ludicidade, torna o ensino mais prazeroso aos alunos. Nesta perspectiva, os jogos lúdicos, surgem como uma alternativa, pois possibilitam o trabalho em grupos e maior interação docente-discente. Partindo desta concepção, elaborou-se um jogo lúdico denominado “ Caminho da Química”, que trata de um jogo de tabuleiro em que o jogador terá informações dos elementos químicos da Tabela Periódica. No intuito de analisar a concepção e aceitação dos alunos quanto ao uso de um jogo lúdico para o ensino da Tabela Periódica, aplicou-se um questionário composto por questões de múltipla escolha. O uso do lúdico através do jogo, mostrou ser um recurso didático de ampla aceitação entre os alunos, possibilita maior interação entre os colegas, oportunizando um ambiente descontraído mais prazeroso e oposto ao método tradicional de ensino.

Palavras chaves: lúdico; alunos; escola; didático

1 INTRODUÇÃO

A partir da literatura percebe-se que a aprendizagem em consequência à desmotivação, atenua a ausência do querer compreender a mágica do conhecimento, conflitando em resultados alarmantes e um futuro drástico e abstrato no aprendizado. Em contribuição a esta linha de pensamento, Kupper (1995, p. 79) analisa que “o processo de aprendizagem depende da razão que motiva a busca de conhecimento”. Esta problemática não é privilégio de uma ou outra disciplina, a

1 Mestre, Medianeira, UTFPR henrybrandao@utfpr.edu.br.

2 Licenciatura em Química, Medianeira, UTFPR.

3 Licenciatura em Química, Medianeira, UTFPR.



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento



CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



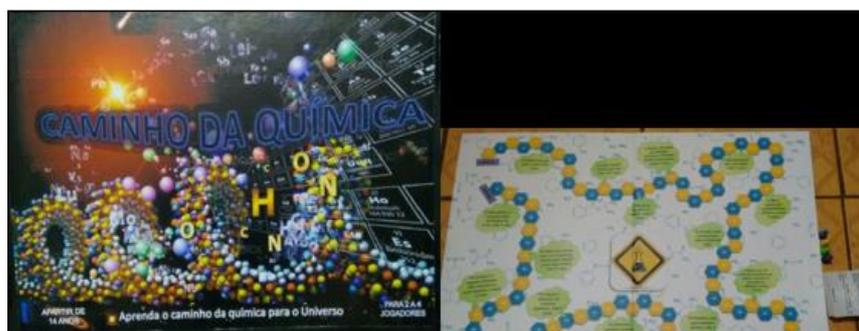
questão é um desafio para todo o âmbito escolar. Os porquês disso são os mais variados possíveis, desde a influência da mudança na cultura da sociedade até os métodos de ensino utilizados pelos docentes. Com a constante evolução da sociedade torna-se cada vez mais complexo a construção de metodologias atrativas aos alunos. A tecnologia está no alcance das mãos de cada um, e o ensino tradicional não consegue despertar interesse igual ou maior nos alunos quanto a estes aspectos. No entanto professores precisam lecionar de forma criativa, com atividades diversificadas, motivadoras e cativantes que façam os alunos embrenhar-se no conhecimento e esquecer o tempo passado dentro da sala de aula (MATOS, 2002). Sendo assim, o presente trabalho teve por objetivo elaborar um jogo lúdico para alunos do ensino médio, visando estabelecer um vínculo do aluno com a disciplina de química, tendo como ênfase o entendimento a tabela periódica e suas atribuições. Como consequência ao processo de aplicação e uso do lúdico como ferramenta didática pedagógica.

2 DESENVOLVIMENTO

A pesquisa foi realizada junto a uma turma do 1º ano do ensino médio de uma escola Estadual na cidade de Missal-Pr, envolvendo cerca de 11 alunos. Primeiramente realizou-se o desenvolvimento e a estruturação de um jogo lúdico (denominado "O CAMINHO DA QUÍMICA") como recurso didático para auxiliar na contextualização da tabela periódica, conforme a figura 01 ilustra a caixa e o tabuleiro do jogo.

Figura 01- Foto da caixa e tabuleiro do jogo

Fonte: Autora 2017



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento



Fórum de Pró-Reitores
de Extensão
das Universidades Públicas
Brasileiras

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



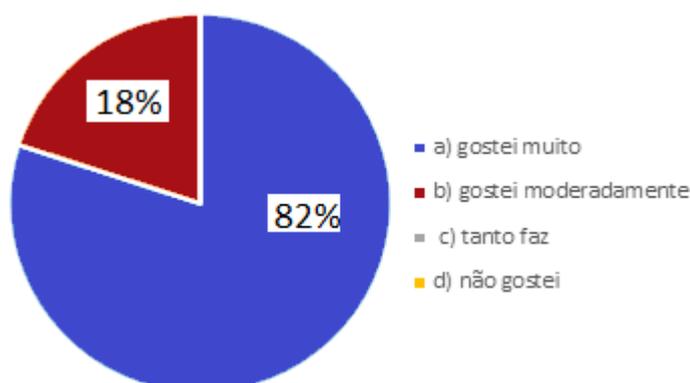
Segundo as regras do jogo, o mesmo pode ser aplicado para até 4 jogadores ao mesmo tempo, onde o objetivo do jogo é o jogador lançar o dado, andar o número de casas correspondentes, tirar uma carta do jogo, e acertar a pergunta que a carta contem. Caso não acerte a pergunta, o jogador perde a vez de jogar e volta as casas que havia andado. As perguntas que apresentam-se nas cartas, tratam-se de informações sobre a localização dos elementos químicos correspondente as famílias e aos períodos respectivos. Na parte de baixo da carta, encontra-se um campo denominado de "curiosidades", onde traz informações sobre o elemento químico. Ao término do uso do jogo lúdico, aplicou-se um questionário constituído por questões de múltipla escolha, cujo o parâmetro era buscar o entendimento e a concepção dos educandos sobre o uso do jogo lúdico como recurso didático ao ensino da tabela periódica.

3 ANÁLISE E DISCUSSÃO

Após o uso do jogo lúdico como recurso didático ao ensino da tabela periódica, os alunos foram submetidos a um questionário, onde a primeira questão referia-se a saber sobre o grau de satisfação dos mesmos. A figura 02 representa os resultados obtidos.

Figura 02- Grau de satisfação dos alunos quanto ao uso do jogo como recurso didático.

Fonte: autora 2017



Como pode-se observar, 82% dos alunos responderam ter gostado muito



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento



Fórum de Pró-Reitores
de Extensão
das Universidades Públicas
Brasileiras

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:

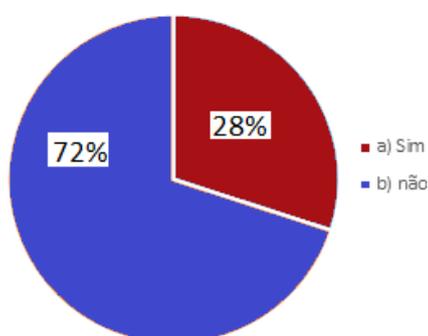


o uso do jogo como recurso didático ao ensino da tabela periódica, e 18% responderam ter gostado moderadamente. De forma geral, a totalidade dos alunos julgaram ter gostado sobre o uso do jogo. De acordo com Vieira e Rodrigues (2016), através das atividades lúdicas, promove-se o divertimento, resolve-se conflitos, compartilha-se emoções e sobretudo aprende-se. O jogo na dimensão psicológica, constitui um elemento essencial ao processo de ensino e aprendizagem e, portanto, deve ser valorizado e utilizado como uma ferramenta no âmbito educativo. Em consonância a questão anterior, questionou-se sobre o jogo se o mesmo facilitava sobre o entendimento da tabela periódica, assim como se gostariam que demais disciplinas do ensino fizessem uso desse recurso. Em resposta, todos os alunos atribuíram que o jogo facilitou o entendimento de forma mais prazerosa e descontraída. De acordo com Huizinga (2000), o jogo está inserido ao cotidiano de diferentes povos, nações e variadas culturas, desde as sociedades mais primitivas. Contribuindo a esta ideologia, Kishimoto (1998), ressalta que o lúdico estabelece a relação do brincar e jogar, referindo a ser uma atividade de grande importância no processo de desenvolvimento a longo prazo.

Sabendo que as cartas do jogo apresentavam um campo contendo informações a título de curiosidade sobre o elemento químico respectivo, a estas informações, perguntou-se aos alunos se os mesmos já tinham conhecimento sobre aqueles informes, onde as respostas obtidas estão representadas na figura 03.

Figura 03 - Conhecimento sobre as curiosidades dos elementos

Fonte: Autora 2017



De acordo com a figura 03, 72% dos alunos responderam não ter conhecimentos sobre aquelas informações nas cartas no campo de “curiosidades”.



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento



Fórum de Pró-Reitores
de Extensão
das Universidades Públicas
Brasileiras

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



Entretanto, 28% dos alunos afirmaram que já tinham conhecimento sobre tais informações. O campo de curiosidades presente nas cartas, justifica-se como uso da contextualização sobre o elemento químico respectivo. Segundo Fogaça (2015) e Almeida et al (2008), “ a concepção de contextualizar os conhecimentos iniciou a partir da reestruturação do Ensino Médio com as Leis de Diretrizes e Bases da Educação (LDB – nº 9.393 de 20 de dezembro de 1996)” conduzindo a aprendizagem do cotidiano, na construção da cidadania, assim como os PCNs, que respaldam-se na contextualização (relação entre os conhecimentos científico e o cotidiano) e na interdisciplinaridade (relação entre áreas diversas do conhecimento).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização deste trabalho observou-se que uso de jogos lúdicos pode ser um importante aliado como alternativa a recurso didático pedagógico. De forma geral, os alunos mostraram-se entusiasmados com o uso do jogo, afirmando ser uma forma de auxiliar a fixar o conteúdo apresentado pelo professor assim como maior possibilita maior interação entre os colegas. Oportuniza um ambiente descontraído mais prazeroso e foge do método tradicional de ensino.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, E. C. S.; SILVA, M. F. C.; LIMA, J. P.; SILVA, M. L.; BRAGA, C. F. B.; BRASILINO, M. G.A. Contextualização do ensino de química: motivando alunos de ensino médio. Disponível em: http://www.prac.ufpb.br/anais/xenex_xienid/x_enex/ANAIS/Area4/4CCENDQPEX01.pdf. Acesso em: 30 jul. 2017

FOGAÇA, J. Contextualização. Disponível em: <http://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/contextualizacao.htm> . Acesso em: 30 jul. 2017.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimentoFórum de Pró-Reitores
de Extensão
das Universidades Públicas
Brasileiras

CO-ORGANIZAÇÃO:

unioeste
Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Pr. R. de Foz de Iguaçu - FOSIGINSTITUTO
FEDERAL
Paraná

REALIZAÇÃO:

UNILA | PROEX
UNIVERSIDADE
NACIONAL
LUIZ DE QUILAS
INSTITUTO
PARANENSE DE
DESENVOLVIMENTO
E PESQUISA

KHISHIMOTO, Tizuco Morchida. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.

KUPFER, M. C. Freud e a Educação – O mestre do impossível. São Paulo: Scipione, 1995.

MATOS, M. L; PEDROSA, M. A; CANAVARRO, J. M. Inter-relações CTS e aprendizagens significativas em química: Recursos para uma intervenção, 2002.

VIEIRA, L. B; RODRIGUES, E. A. F. – O Ensino Lúdico Nos Anos Iniciais. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento**, ANO 1. VOL. 10, Pp. 136-153. Novembro de 2016



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimentoFórum de Pró-Reitores
de Extensão
das Universidades Públicas
Brasileiras

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:

