

PERFIL QUÍMICO: UM INSTRUMENTO PARA UM ENSINO ATRATIVO

MARIANA ALVES BENATO ¹

RESUMO

Perfil Químico: Um instrumento para um ensino atrativo Mariana Alves Benato/mbenato@alunos.utfpr.edu.br/Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) Eloisa Bernardo Ribeiro/eloribeiro2801@gmail.com/Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) **Eixo Temático:** Processos de Ensino e Aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes **Resumo** Os jogos sempre se mostraram como uma referência de aprendizagem desde os tempos mais remotos, o qual já era discutido a importância de se aprender de forma divertida, seja com o intuito de fixar um conhecimento de uma área em específico ou até conceitos de ética e moral de uma determinada cultura, como era feito na civilização egípcia, maia e romana. O lúdico é um assunto que vem sendo estudado e discutido desde a Antiguidade, pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já vinha em sua essência com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explica, de certa forma, alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural (SABIÃO, 2018). Com o passar dos anos e a evolução da escolarização, o método tradicional de ensino começa a ser questionado e se mostra insuficiente por si só, para sustentar um ensino-aprendizagem efetivo, onde os estudantes compreendem por completo os conceitos explicados, além da formação cidadãos críticos. Essa afirmação é confirmada por Campos, onde ele afirma que estes processos envolvem conteúdos abstratos e, muitas vezes, de difícil compreensão e, ainda hoje, sofrem influências da abordagem tradicional do processo educativo, na qual prevalecem a transmissão-recepção de informações, a dissociação entre conteúdo e realidade e a memorização do mesmo. É fundamental e crescente a necessidade de atrair o olhar do estudante para a sala de aula e despertar o interesse para o conteúdo. A competição que é travada com as tecnologias e mídias digitais estão cada vez mais constantes e se fazendo mais presentes do ambiente escolar. Visto isso, o professor se vê num processo de mudança de identidade profissional, onde essa identidade se constrói a partir da significação social da sua profissão, ou seja, aos poucos vai se perdendo o 'ser detentor do saber', para se tornar um ser instigador, vinculador e mediador de conhecimento. Portanto, os jogos didáticos se fazem disponíveis como um instrumento para que o professor aborde o conteúdo a ser ministrado de

forma mais atrativa, na intenção de reconquistar a atenção do aluno, deixando de lado a mera memorização e repetição dos conteúdos, para dar lugar a um ensino significativo, de fato, como pode ser confirmado na afirmação a "exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos" (FIALHO, 2007). Esta pesquisa iniciou-se como resultado de uma ação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), a partir de observações na dificuldade de entendimento e desinteresse por parte dos alunos em relação ao ensino de Química e tem como objetivos despertar um maior interesse dos alunos para o conteúdo, auxiliar na familiarização da tabela periódica, estimular o entrosamentos dos alunos e o trabalho colaborativo. Então, como ponto de partida, levantou-se o seguinte questionamento: "Como despertar o interesse dos alunos pela química, fazendo-os reforçar o aprendizado de maneira dinâmica e atrativa?". A partir disso, surgiu o jogo didático denominado "Perfil Químico". Esse jogo de tabuleiro é composto por 112 cartas, 6 peões, dois dados, um tabuleiro e o manual. É direcionado ao primeiro ano do ensino médio, abordando o conteúdo de Tabela periódica, a partir de sentenças contidas em cada carta, correspondendo a um elemento da tabela. Foi aplicado para alunos do 1ª ano do Ensino médio de uma escola da região metropolitana de Curitiba. A turma tinha 20 alunos, que foram divididos em grupos de 3 a 4 alunos de modo que todos pudessem participar. Questionários diferentes foram aplicados individualmente antes e depois a fim de checar os conhecimentos prévios dos alunos e se os objetivos do projeto foram alcançados. O primeiro questionário continham questões de multiplescolha, mesclado com questões abertas, já o último, continham questões abertas a fim de uma melhor avaliação. As regras foram explicadas, sanando quaisquer dúvidas. O jogo então foi entregue a eles. Cada grupo representava um peão no tabuleiro. Ao comparar os resultados dos questionários, percebeu-se uma melhoria dos alunos no que se refere a conceitos químicos da tabela periódica, sendo comprovado pela diferença nas respostas e conceitos escritos. Então, o jogo alcançou o objetivo inicial, onde a aprendizagem se dá a partir de correlações das principais aplicações do cotidiano, escapando do ensino tradicional por mera repetição e estreitando a relação professor-aluno. Palavras-chave: Jogos didáticos, atividades lúdicas, instrumento de ensino. Referências CAMPOS, Luciana Maria Lunardi, BORTOLOTO, T.M.; FELÍCIO, A.K.C., A Produção de Jogos Didáticos para o Ensino de Ciências e biologia: Uma Proposta para Favorecer a Aprendizagem. Disponível em GRAY, Theodore. Os Elementos: Uma exploração Visual dos átomos Conhecidos no Universo. Editora Blucher, 2011. LEE, John David. Química Inorgânica não tão concisa. 1. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2003. SABIÃO, Roseline Martins. A Importância do Lúdico no Ensino da Língua Portuguesa. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 07, Vol. 07, pp. 60-98, Julho de 2018. ISSN:2448-0959 SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. O Lúdico em Química: Jogos e Atividades Aplicados ao Ensino de Química. Repositório da Ufscar. Disponível em: SHRIVER &

ATKINS. Química Inorgânica. 4 ed. Guanabara Koogan, 2008.

Palavras-chave: .

¹,;