



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO PROPOSTA LÚDICA PARA O ENSINO DE QUÍMICA ORGÂNICA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS - PROEJA

Rafaela Alves Candido (1); Kelly Cintra Dantas (1); Ana Patricia Vargas Borges (2);
Iara Ferraz Cornélio (3); Susan Edith Marcos Bernal (1)

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – Campus Floresta
ra_candido@yahoo.com.br (1); Kelly.magma@gmail.com (1); ana.borges@ifsertao-pe.edu.br (2);
iara.ferraz@ifsertao-pe.edu.br (3); susan_marcos@yahoo.com.br (1)*

Introdução

Muitos alunos demonstram dificuldades em aprender química, nos diversos níveis de ensino, por não perceberem o significado ou a validade do que estudam. Durante muitos anos a escola passou a difundir um ensino enciclopédico, apresentando números excessivos de conceitos, cuja inter-relação é dificilmente percebida. Essa ineficiência do ensino de Química e a dificuldade dos alunos em entender e assimilar os conceitos desperta o interesse de se estudar uma forma de contribuir para os processos de ensino e aprendizagem.

O PROEJA possui princípios de integração do ensino médio com o ensino profissional na educação de jovens e adultos que estão excluídos socialmente, por estarem com baixa escolaridade, desempregados e com qualificação insuficiente para o mercado de trabalho. Diante desta situação a utilização de atividades lúdicas, pode contribuir para uma melhoria do processo de ensino – aprendizagem desses alunos, que muitas vezes se encontram cansados e desmotivados devido à rotina do dia-a-dia

O uso de Jogos Lúdicos no ensino-aprendizagem como ferramenta no ensino é um tema que tem sido muito discutido na literatura de pesquisa do ensino de diversas



matérias, inclusive no ensino de química e sempre com excelentes resultados (ALMEIDA, 1998). A adaptação de jogos tradicionais em jogos específicos para o ensino de Química mostra-se uma ferramenta muito útil para o ensino de conceitos de Química que normalmente são considerados pouco atrativos pelos alunos.

De acordo com FIALHO (2008), os jogos possuem a vantagem de, ao mesmo tempo em que ensinam, divertem. Outra vantagem dos jogos é que tanto crianças quanto adultos gostam de brincar e de jogar. Além disso, o aluno pode usar esses jogos em casa ou até mesmo em outros ambientes, onde poderá aprender enquanto se diverte, sempre com um fim educativo. Os jogos lúdicos acrescentam uma nova visão no aprender, despertando o gosto pelo conteúdo.

A Química é uma ciência experimental. É difícil aprendê-la sem atividades práticas. Há muitos trabalhos resultados de pesquisa em ensino de Química, cujo tema é a experimentação. No ensino tradicional, o experimento ilustra a teoria e serve para verificar conhecimentos e motivar os alunos.

Para Nanni (2004), a importância da abordagem experimental está na caracterização do seu papel investigativo e de sua função pedagógica em auxiliar o aluno na explicitação, problematização, discussão, enfim, na significação dos conceitos químicos.

A utilização de experimentos está centrada em temas significativos para o estudo da ciência o que possibilita aos alunos discutirem idéias, argumentos e resultados associando-os sempre com o mundo real. Neste sentido propomos em nosso trabalho a utilização de metodologias alternativas para o ensino de química, por meio de aplicação de jogos, atividades lúdicas e experimentos, a fim de verificar qual das alternativas favorece o processo de ensino-aprendizagem dos alunos do PROEJA.

Metodologia



Como proposta lúdica foi utilizado um jogo de cartas contendo funções orgânicas como formas de despertar a atenção e curiosidade dos alunos para a Química Orgânica. Dividiu-se a turma em dez grupos com cinco componentes para que as etapas do jogo ocorressem motivadas pela competição entre os mesmos. Isso foi proporcionado incentivando os grupos a fazerem o mais rápido possível, pois o primeiro grupo que fizesse o que foi proposto receberia a maior pontuação. Inicialmente foram entregues a cada grupo conjuntos idênticos de cartas que continham: cartas de ligações químicas: simples, duplas e triplas, cartas de elementos, que tornavam possível a montagem de diversas funções orgânicas devido à presença de elementos, tais como: Carbono, Hidrogênio, Oxigênio, Enxofre, Nitrogênio, entre outros.

Na primeira etapa do jogo, foi solicitado que os alunos, utilizando as cartas, esquematizassem compostos orgânicos através das nomenclaturas citadas por um dos fiscais; os alunos discutiam entre si, montavam os compostos e chamavam algum dos fiscais do jogo para que fosse conferido se cada composto montado estava armado de maneira correta. Na segunda etapa do jogo, foi escrito no quadro as fórmulas moleculares de vários compostos orgânicos e pedia-se que os alunos montassem as estruturas e fornecessem a nomenclatura IUPAC dos mesmos.

Considerou-se que cada acerto correspondia a um ponto e o grupo que obteve maior pontuação foi o vencedor.

Resultados e Discussão

A proposta de utilização de jogos como recurso alternativo foi de grande relevância tanto para os alunos como para a professora, pois a aplicação do jogo proporcionou uma melhor compreensão dos conhecimentos explorados.



Ficou muito claro a preferência dos alunos por aulas mais dinâmicas, com a utilização de jogos relacionados aos conteúdos de química. Os alunos participaram de forma significativa, interagiram entre si e se mostraram interessados em aprender muito mais sobre esta disciplina tão magnífica. Os resultados alcançados através do uso do lúdico foram positivos e os objetivos foram alcançados.

Conclusões

A aplicação de jogos no ensino de química mostrou ser uma ótima alternativa para atuar como instrumento facilitador, motivador e atrativo no processo ensino-aprendizagem, uma vez que despertou o interesse, o envolvimento e a participação dos alunos, bem como a fixação do conteúdo de forma lúdica.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, P. N de. **Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**, 9ª edição revista e ampliada. São Paulo: Editora Loyola, 1998. 295p.

ALMEIDA, F. A. S. de. **A dinâmica lúdica do jogo para aprender química** in 29ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química, São Paulo, 2006.

FIALHO, N. N. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino** in VIII EDUCERE, Curitiba, 2008.

CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE. 1988.