

Utilização do jogo Quiminó como ferramenta lúdica para o ensino de atomística

Rafaela Gomes Rodrigues^{1*} (IC), Jorge Gonçalo Fernandez Lorenzo¹(PQ), Sérgio Ricardo Bezerra dos Santos (PQ), Márcia de Lourdes Bezerra dos Santos (PQ), Antonio Sorrentino Neto² (FM)

¹ Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Paraíba, Av. 1º de maio, 720, Jaguaribe, João Pessoa-PB, ². Centro Estadual Experimental de Ensino Aprendizagem Sesquicentenário * e-mail: rafaela.quimica@hotmail.com

Palavras-Chave: Jogo lúdico, Processo ensino aprendizagem, Teoria Atômica.

Introdução

Quiminó é um dominó diferente, através do qual, é abordado o conteúdo de química sobre as teorias atômicas e a sua evolução. O quiminó facilita para o aluno a associação das teorias atomísticas com o seu respectivo modelo. Com este trabalho procuramos desenvolver formas inovadoras de processos de ensino-aprendizagem, utilizando a contextualização como ferramenta. “Em sala de aula, muitas barreiras podem ser enfrentadas e superadas graças á criatividade e à vontade do professor que se percebe como profissional da aprendizagem em vez de ser o tradicional profissional do ensino” (DEMO, 1997 *apud* CARVALHO, 2000, p. 62). O relacionamento do lúdico com o conhecimento a ser aprendido pelos estudantes é um instrumento positivo, pois os docentes têm a possibilidade de aprender os contextos químicos teóricos de maneira prazerosa, despertando nos discentes a liberdade de construir os seus próprios conhecimentos, em que, o professor informante e o aluno receptor são superados pelo professor orientador e pelo aluno pesquisador (CARVALHO, 2010, p. 120).

Resultados e Discussão

Os resultados avaliativos obtidos, foram proveitosos e perceptíveis nas estimativas no novo processo de aprendizagem, foram construídos gráficos relacionando o número de acertos antes e depois da aplicação do lúdico (Figura 1).



Figura 1. Resultados obtidos

No decorrer da aplicação lúdica, os discentes mostraram-se satisfeitos, deixando claro o entusiasmo e motivação ao conseguir construir os seus próprios conhecimentos. A figura 2 explicita o momento da aplicação do lúdico.



Figura 2. Aplicação do lúdico

Durante as aulas de química é indispensável o uso da criatividade e contextualização por parte dos professores, instigando nos alunos a busca de novas descobertas, e associando os contextos científicos com fatos decorrentes na vida diária, facilitando a aprendizagem.

Conclusões

A utilização do lúdico permitiu novas conquistas de mudanças no processo educacional, em busca da otimização na qualidade de aprendizagem vivenciada em nossas instituições de ensino.

Agradecimentos

CAPES – IFPB - Centro Estadual Experimental de Ensino Aprendizagem Sesquicentenário

1. CARVALHO, Rosita Edler. **Removendo barreiras para a aprendizagem: educação inclusiva**. 4^a. Ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.

2. CARVALHO, Maria Cecília M. de. **Construindo o saber: Metodologia científica – Fundamentos e técnicas**. 22^a. Ed. Campinas, SP: Papyrus, 2010.