

O uso de Jogos e Atividades Lúdico como estratégia de ensino-aprendizagem

Caetana Vicentini¹(IC), *Cássio Rodrigues Candido da Silva¹(IC), Cíntia Roberta de Lima¹(IC), Pablo Diego Soares¹(IC), Camila Silveira da Silva^{1,2}(PG), José Antonio Maruyama¹, Vânia Martins Nogueira¹ (PQ).

1-UNESP-Instituto de Química-Campus Araraquara

2-UNESP-Programa de Pós-Graduação-Campus Bauru

*cassio@iq.unesp.br

Palavras-Chave: Jogos, Atividade Lúdica, Ensino-Aprendizagem.

Introdução

O programa “Ciência Vai à Escola” (CVE), vinculado ao Centro de Ciências de Araraquara do Instituto de Química da UNESP, tem observado um crescente aumento nas publicações em Ensino de Química, mais especificamente na área de jogos e atividades lúdicas. O programa que atua há mais de dez anos em parceria com as escolas públicas do município apresentou em reunião com os professores parceiros a proposta de se trabalhar com jogos, pois segundo (CUNHA; 2004) os jogos são indicados como um tipo de recurso didático que pode ser utilizado em momentos distintos, como na apresentação de um conteúdo, na ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes, e na avaliação de conteúdos já desenvolvidos.

Foram discutidos quais assuntos seriam destinados para o uso dessa estratégia, e a partir daí os monitores do Programa CVE fizeram um levantamento bibliográfico dos jogos já criados, que contemplassem os conceitos de tabela periódica, ligações químicas e funções inorgânicas.

Foram encontrados ao longo do levantamento os seguintes jogos: “Bingo: uma atividade lúdica envolvendo símbolos e nomes dos elementos” (SANTANA; 2006), “Jogo das Ligações: uma abordagem lúdica para o auxílio do processo de ensino-aprendizagem” (SANTOS; 2010) e para o conceito de funções inorgânicas o Jogo da Memória, que aborda fórmula e nomenclatura dos compostos.

Resultados e Discussão

A aplicação dos jogos envolveu aproximadamente 40 alunos de cada uma das três salas de 1º ano do Ensino Médio de uma escola pública da cidade de Araraquara. Os jogos foram aplicados segundo a metodologia descrita em cada trabalho selecionado. Os monitores observaram que ao inserir os jogos obtinham um ambiente descontraído, que auxiliava no desenvolvimento cognitivo, já que os alunos contribuíam na construção do aprendizado, e os monitores atuavam como mediadores do conhecimento, explicando o jogo aos alunos e acompanhando para que a atividade fosse ao mesmo tempo lúdica e educativa. Segundo (Kishimoto; 1994). Ao término de todos os jogos, foram aplicados questionários com perguntas de conceitos teóricos e da importância de usar jogos e atividades lúdicas.

Alguns resultados obtidos podem ser vistos na tabela 1, onde se tem a quantidade de alunos envolvidos, alunos que acharam o uso de jogos relevante na construção do conhecimento e aqueles alunos que disseram que o jogo não contribuiu de forma significativa. Em seguida são apresentadas trechos de algumas respostas de alunos:

Tabela 1: Jogo das Ligações

Classes atendidas	1ºB	1ºC	1ºD
O jogo foi importante	38	36	35
O jogo não foi importante	1	0	2
Total de alunos participantes	39	36	37

Conclusões

A inserção de jogos didáticos no ensino propicia um ambiente descontraído, auxiliando o desenvolvimento de diversos aspectos cognitivos, pois o aluno participa ativamente da construção de seu aprendizado. Para isso, o professor atua como mediador do conhecimento, explicando o jogo aos alunos e acompanhando para que este cumpra tanto a função lúdica quanto a educativa.

A literatura diz que jogos e atividades lúdicas são caracterizados como instrumentos de grande importância na aprendizagem e socialização dos alunos. Os professores observaram que o uso destas atividades motivará e interessará mais os alunos para os estudos em química, além da importância de se trabalhar em grupo e sob o efeito de regras, segundo (SOARES; 2008).

Agradecimentos

PROEX/UNESP, Ciência na UNESP, IQ/UNESP e escolas públicas parceiras

Referências

CUNHA, M. B. **Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo**. Eneq 028- 2004.

KISHIMOTO, T. M. - O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

SANTANA, E. M. de - **A Influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos**. Universidade de São Paulo, Instituto de Física - Programa de Pós-Graduação Interunidades em Ensino de Ciências - 2006.

SANTOS, D. G. dos - **Jogo das Ligações: uma abordagem lúdica para o auxílio do processo de ensino-aprendizagem**. XV Encontro Nacional de Ensino de Química (XV ENEQ) – Brasília, DF, Brasil 2010