

## A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA INCENTIVADORA PARA O APRENDIZADO NA DISCIPLINA DE QUÍMICA EM UMA ESCOLA DA REDE PÚBLICA DO MUNICÍPIO DE BENJAMIN CONSTANT – AM

GABRIANE DA SILVA MATOS<sup>1</sup>;  
LISANDRA VIEIRA ROSAS<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências: Biologia e Química, Universidade Federal do Amazonas, Instituto de Natureza e Cultura. Email: [gabriane\\_tbt13@hotmail.com](mailto:gabriane_tbt13@hotmail.com); <sup>2</sup> Profa. Dra. do Curso de Licenciatura em Ciências: Biologia e Química, Universidade Federal do Amazonas, Instituto de Natureza e Cultura.

**Palavras-chave:** Lúdico; Ensino Médio; Ensino-Aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

O ensino de Química tem sido um desafio constante no modelo de ensino-aprendizagem voltado para a formação do cidadão. Segundo Gomes (2001), a utilização de novos métodos de ensino serve para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para melhorar o desempenho dos estudantes em conteúdos de difícil compreensão. Professores das escolas de ensino básico de Benjamin Constant, de um modo geral, utilizam exclusivamente aulas expositivas e descritivas, sem a inserção de metodologias alternativas de ensino. Essa prática tem dificultado o processo de aprendizagem de química, principalmente no ensino médio. Na zona urbana da referida cidade, tem-se uma única escola de ensino médio, na qual tem sido desenvolvido o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, o PIBID de QUÍMICA, que tem colaborado com a inserção de metodologias e ferramentas pedagógicas que auxiliem e incentivem a construção de conhecimento. Como contribuição para a melhoria do ensino no município, os bolsistas do PIBID desenvolveram um jogo didático intitulado “Quebra-Cabeça da Tabela Periódica Gigante”, com os objetivos de utilizar o lúdico como ferramenta incentivadora no processo de

ensino aprendizagem, de proporcionar aos estudantes uma aula dinâmica utilizando metodologia alternativa, envolver e motivar os alunos a aprender com jogos lúdicos e verificar se o jogo didático contribuiu para o ensino e aprendizado dos estudantes.

### METODOLOGIA

As atividades foram desenvolvidas na Escola Estadual Imaculada Conceição, no Município de Benjamin Constant – AM. Foi trabalhada a ludicidade como ferramenta incentivadora para o aprendizado na disciplina de Química, a- cerca da tabela periódica a fim de proporcionar aos estudantes uma aula utilizando metodologias diferenciadas. Essas atividades foram aplicadas a 42 alunos pertencentes ao 1º ano do ensino médio. A intervenção do trabalho foi feita em 4 etapas:

**1º Etapa: Aplicação do questionário inicial:** Na primeira atividade aplicou-se um questionário com 10 perguntas de múltiplas escolhas, envolvendo indagações voltadas a Tabela Periódica, para uma prévia avaliação do conhecimento dos discentes em relação ao conteúdo que seria abordado.

**2º Etapa: Socialização teórica do conteúdo: A Tabela Periódica:** Na segunda etapa foi realizada uma regência para retirada

de dúvidas dos alunos a respeito da tabela periódica.

### **3º Etapa: Aplicação da ludicidade: “Quebra-Cabeça da Tabela Periódica”**

Para a terceira etapa confeccionou-se um jogo lúdico que era um “quebra-cabeça da tabela periódica gigante”. A turma foi dividida em dois grupos grandes para participarem do jogo. As regras do jogo eram simples, o grupo que conseguisse montar o quebra-cabeça em menor tempo vencia a brincadeira.

### **4º Etapa: Aplicação final do questionário**

E para a quarta etapa reaplicaram-se as mesmas questões do primeiro questionário, para verificação se as atividades surtiram efeito em relação ao conteúdo ministrado, fazendo uma comparação entre o primeiro e o segundo.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

É no 1º ano do Ensino Médio que os alunos começam a estudar a Tabela Periódica, um dos assuntos mais importantes que irá auxiliá-los a ter uma compreensão maior dos conteúdos posteriores (número de massa, número atômico, ligação química, reação química etc.) que muitas vezes se tornam complexos devido ao fato do conteúdo pré-requisito (Tabela periódica) não ter sido ministrado com total eficácia, ocasionando nos alunos dúvidas que poderiam ser esclarecidas por intermédio de um jogo didático-pedagógico, um experimento ou uma oficina, dentre outros recursos que podem ser utilizados para tal efeito mencionado.

### **Socialização teórica do conteúdo: a Tabela Periódica**

Foi realizada a regência para esclarecer as possíveis dúvidas dos alunos a fim de auxiliar na atividade prática que ocorreria posteriormente. Durante a aula ministrada observou-se que os alunos possuíam diversas dúvidas a respeito da Tabela Periódica. Inicialmente os estudantes mostraram pouca

interação na aula e provavelmente isso se deu pela falta de conhecimento sobre o conteúdo, porém ao longo da aula teórica os mesmos começaram a interagir de forma espontânea fazendo questionamentos e tirando suas dúvidas.

### **Aplicação da ludicidade: “Quebra-Cabeça da Tabela Periódica”**

Após a aula teórica deu-se início a aplicação do jogo a fim de envolver a turma e motivar os alunos a aprender e tirar suas dúvidas pondo em prática o que aprenderam na aula teórica. O jogo didático aplicado surtiu efeito quanto à motivação dos alunos na questão da aprendizagem sobre a Tabela Periódica, em que os educandos mostraram grande interesse em saber mais sobre o conteúdo. Os discentes participaram do jogo com bastante assiduidade e interatividade professor/aluno e aluno/aluno. Castro et. al. (2011), afirma que os jogos são uma alternativa viável e interessante para aprimorar as relações entre professor-aluno-conhecimento, reconhecendo que estes podem proporcionar ao indivíduo um ambiente agradável, motivador, prazeroso e rico em possibilidades.

### **Aplicação dos questionários**

Foram aplicados dois questionários, um antes da aula teórica para avaliar o conhecimento prévio dos alunos sobre o tema, e um após todas as atividades para verificar se a aplicação da aula teórica junto com a aplicação lúdica surtiu efeito em relação ao ensino e aprendizagem dos estudantes, enfatizando que as questões aplicadas eram as mesmas do questionário inicial. Após a realização da atividade lúdica aplicou-se o questionário final com as mesmas indagações do questionário inicial para verificar o grau de conhecimento obtido, ou seja, verificaram-se os acertos e erros. De acordo com a análise dos questionários, o índice de acertos utilizando o jogo foi maior do que comparado com o

primeiro, o que implica dizer que de certa forma, tanto a aula teórica quanto o jogo lúdico puderam contribuir para o ensino e aprendizagem dos discentes, enriquecendo o seu conhecimento.

## CONCLUSÃO

Através deste trabalho foi possível entender a importância da utilização dos jogos no processo educativo como instrumento facilitador da integração, da sociabilidade, do despertar lúdico, da brincadeira e, principalmente, da motivação para o aprendizado. Com os resultados obtidos pôde-se verificar que o jogo lúdico foi um fator relevante na aprendizagem dos discentes, promovendo uma aula dinâmica, uma

aprendizagem prazerosa e espontânea na compreensão dos conteúdos.

## REFERÊNCIAS

- CASTRO, B. J. et. al. **As TIC e o lúdico no Ensino de Química: potencialidades de um jogo educacional virtual.** In: 3º CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO, 09 a 11 de Junho de 2011, Paraná. Anais do 3º Congresso Internacional de Educação, Paraná, 2011.
- GOMES, R.R. e FRIEDRICH, M.A. (2001). **Contribuições dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia.** Em: Rio de Janeiro, Anais, EREBIO, 1, 389-92.

