



MEMORIZAR PARA APRENDER: O USO DO JOGO DA MEMÓRIA NO ENSINO DA QUÍMICA

CAÔN FILHO¹ O., DEL PINO²K. F., OLIVEIRA³ L. N., BRITO⁴ T. M.

¹Coordenador de área do PIBID-FIFE, Faculdades Integradas de Fernandópolis – FIFE - Fernandópolis-SP, osmar_caon@yahoo.com

²Graduanda do curso de Química – 6º Período - Faculdades Integradas de Fernandópolis – FIFE - Fernandópolis-SP, krisfdp@outlook.com

³Graduanda do curso de Química – 4º Período - Faculdades Integradas de Fernandópolis – FIFE - Fernandópolis-SP, larissanoliveira@hotmail.com

⁴Graduanda do curso de Química – 4º Período - Faculdades Integradas de Fernandópolis – FIFE - Fernandópolis-SP, tainamendoncabrito@gmail.com

INTRODUÇÃO

A disciplina de Química é fundamental na formação e inserção dos alunos na sociedade em que vivem. Observando que grande parte destes não possuem afinidade com a disciplina, os bolsistas do PIBID-FIFE, buscaram alternativas que proporcionasse uma melhor assimilação e compreensão dos conceitos e definições desta ciência, possibilitando assim que, os mesmos consigam trazer para sua realidade, de maneira divertida e agradável, a linguagem simbólica química.

A utilização de jogos caracterizam-se por ser uma metodologia inovadora e atraente para ensinar de forma mais prazerosa, já que a falta de motivação é a principal causa do desinteresse dos alunos, que quase sempre proporcionada pela metodologia utilizada pelo professor(LIMA, E. C. *et al.* 2011).

Uma vez estabelecido e obedecido o sistema de um jogo, aprender pode tornar-se tão divertido quanto brincar e, nesse caso, aprender torna-se interessante para o aluno e passa a fazer parte de sua lista de preferências. Certamente, alguém que veja o ato de aprender como algo interessante em vez de tedioso é o grande desafio nas atuais práticas da área educacional (MORATORI, 2003).

OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho foi confeccionar e aplicar um jogo educativo direcionado aos alunos da 2ª Série do Ensino Médio da Escola Estadual Afonso Cáfaró, município de Fernandópolis-SP, retratando e valorizando o conteúdo da tabela periódica, com o intuito de amenizar o problema da linguagem química simbólica.

MATERIAL E MÉTODOS

O trabalho teve início com pesquisa bibliográfica dando ênfase nos jogos lúdicos, em busca de referências que pudessem ser adaptados para a disciplina de Química.

O jogo escolhido foi o da memória, por ser popular e de fácil assimilação. O seu desenvolvimento se deu com a 2ª Série do Ensino Médio da Escola Estadual Afonso Cáfaró (Fernandópolis-SP), tendo como conteúdo teórico algumas particularidades dos elementos químicos que compõem a tabela periódica, tais como nome, símbolo e massa atômica.

A figura 1 mostra os bolsistas do PIBID durante o trabalho de confecção do jogo. Os materiais utilizados apresentam como características serem resistentes, de baixo custo e acessível, tais como, papel Paraná, cartolina colorida, folha de sulfite, papel contact e EVA.



Figura 1: Bolsistas confeccionando o jogo da memória



Figura 2: Apresentação do jogo.

DESENVOLVIMENTO

Após a fundamentação teórica sobre a tabela periódica em sala de aula, o jogo da memória foi apresentado aos alunos, desafiando-os a colocar em prática os conhecimentos adquiridos. A classe foi dividida em 5 grupos, com aproximadamente 5 alunos cada. Os alunos de iniciação do PIBID explicaram as regras do jogo aos alunos do ensino médio e os motivaram a jogar, como mostra a figura 2.

Enquanto os discentes jogavam (figura 3 e 4), os bolsistas, juntamente com a supervisora do projeto, observaram, com um olhar criterioso, as discussões favoráveis a aprendizagem, analisando a forma como o jogo foi absorvido por eles. No final, foi aberto um debate com a sala.



Figura 3: Discentes jogando



Figura 4: Discentes jogando

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos apresentam várias possibilidades de aprendizagem, porque todas as suas etapas exigem um poder de concentração, de seriedade, utilização de estratégias, aquisição e aplicação do conhecimento (BRENELLI, 2008). A sua aplicação trouxe resultados positivos, uma vez que no debate feito após o seu desenvolvimento, os discentes relataram que a aplicação do mesmo foi de suma importância para sanar as dificuldades com o conteúdo. Percebeu-se que a utilização das atividades lúdicas nas aulas de química atraiu o interesse dos alunos, ajudou na compreensão do conteúdo e na construção do conhecimento, modificando a rotina das aulas tradicionais.

CONCLUSÃO

A realização deste trabalho nos levou a concluir que a utilização do jogo trouxe resultados positivos, uma vez que no debate feito após o seu desenvolvimento, os discentes relataram que a aplicação do mesmo foi de suma importância para sanar as dificuldades com o conteúdo.

REFERÊNCIAS

BRENELLI, R. S. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas.** 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2008.

LIMA, E. C. *et al.* **Uso dos jogos lúdicos como auxílio para o ensino da Química.** Centro Universitário Amparense – UNIFIA. Disponível em <http://www.unifia.edu.br/projetorevista/artigos/educacao/ed_foco_Jogos%20ludicos%20ensino%20quimica.pdf>. Acesso em 03: Jul. 2015.

LIMA, E. C. *et al.* **Uso dos jogos lúdicos como auxílio para o ensino da Química.** Centro Universitário Amparense – UNIFIA. Disponível em <http://www.unifia.edu.br/projetorevista/artigos/educacao/ed_foco_Jogos%20ludicos%20ensino%20quimica.pdf>. Acesso em 03: Jul. 2015.