

## O uso de Jogos Lúdicos como Ferramenta Mediadora para o Ensino de Química - A Experiência do PIBID do IF Farroupilha na Escola Estadual de Ensino Médio Poncho Verde de Panambi.

Camila Rosado da Silveira Ohlweiler (IC), Jenifer Hoffmann (IC), Leticia da Luz de Paula (IC), Marcela Martins Nunes (IC), Raquel Reusch (IC), Samuel Rodrigo Waechter (IC), Clarice Pedrolo (FM), Ricardo Machado Ellensohn (PQ).\*

\*([ellensohn@sercomtel.com.br](mailto:ellensohn@sercomtel.com.br))

*Palavras-Chave: Jogos Lúdicos, Ensino e Aprendizagem, Aprendizagem Significativa.*

**Área Temática:** Ensino e Aprendizagem – EAP.

**RESUMO:** APÓS 2 ANOS DO PROJETO PIBID - PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DO INSTITUTO FEDERAL FARROUPILHA CAMPUS PANAMBI - RS, RELATOU-SE A EXPERIÊNCIA VIVENCIADA PELOS BOLSISTAS. O PROGRAMA CONSISTE NA ELABORAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS PARA O ENSINO DE QUÍMICA E A APLICAÇÃO DOS MESMOS NAS ESCOLAS PÚBLICAS DE ENSINO MÉDIO CONVENIADAS AO PROJETO. O OBJETIVO DO TRABALHO É EXPOR A CONTRIBUIÇÃO DOS MESMOS PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DOS EDUCANDOS, BEM COMO, A IMPORTÂNCIA ATRIBUÍDA PELOS ALUNOS A ESTA EXPERIÊNCIA, POIS PARA ELES FOI POSSÍVEL, ATRAVÉS DAS PRÁTICAS, A CONSTRUÇÃO DE UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.

### Introdução

Sabe-se que o ensino de química atual, em geral, se caracteriza como um ensino tradicional, no qual os conceitos químicos são ensinados através de memorizações, repetições e aplicações de fórmulas, totalmente descontextualizados da realidade do educando. Nessa perspectiva, a disciplina torna-se maçante e monótona.

Para haver a consolidação de um ensino inovador e de qualidade, é necessário haver a quebra de paradigmas e, para isso, novas metodologias vêm sendo aplicadas, dentre elas, os jogos lúdicos. Segundo Kishimoto (1994)

[...] o jogo, considerado um tipo de atividade lúdica, possui duas funções: a lúdica e a educativa. Elas devem estar em equilíbrio, pois se a função lúdica prevalecer, não passará de um jogo e se a função educativa for predominante será apenas um material didático[...]

As atividades lúdicas estão se caracterizando como elementos motivadores e facilitadores para o processo de ensino e aprendizagem dos conceitos científicos. O jogo deve atuar como um instrumento capaz de proporcionar alegria, interação, prazer, diversão e, por meio destes, proporcionar ao educando aprendizagem significativa.

Nessa perspectiva, o projeto PIBID com a proposta “O lúdico como ferramenta mediadora para o Ensino de Química” vem ao encontro destas expectativas. O projeto está dividido em quatro momentos distintos: **Imersão**, **Criação**, **Aplicação** e **Análise**. O momento de **Imersão** teve como objetivo conhecer a escola, o perfil socioeconômico e as dificuldades encontradas no componente

curricular de Química pelos estudantes de Ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Médio Poncho Verde do município de Panambi – RS. Essas informações serviram como princípios norteadores para a construção de ferramentas lúdicas para mediar o ensino da disciplina nestas escolas.

Embasados nas informações levantadas no primeiro momento, o grupo iniciou a elaboração de jogos, o momento de **Criação**, que contribuiu para mitigar as dificuldades apresentadas pelos estudantes com relação aos conteúdos de Química. A construção dessa ferramenta de ensino seguiu algumas etapas pré-estabelecidas. Em um primeiro momento foram elencados e avaliados os conteúdos apontados como os de maior dificuldade, em seguida iniciou-se o processo de desenvolvimento de ideias e criação dos jogos. Neste momento, tornou-se primordial o trabalho colaborativo, a pesquisa e a criatividade dos bolsistas para a elaboração dos jogos.

Após a conclusão dos jogos, estes foram aplicados aos estudantes da escola Poncho Verde, em contra turno, pelos licenciandos. Sua temática vem ao encontro dos conteúdos trabalhados em sala de aula e conforme as necessidades apontadas pela professora supervisora do projeto. O objetivo deste resumo é destacar a percepção e a contribuição dos jogos como mediadores e facilitadores do aprendizado, bem como a recepção dos alunos ao uso de ferramentas lúdicas para a compreensão dos conceitos químicos abordados.

## Resultados e Discussão

O jogo aplicado para atender a necessidade deste grupo foi o dominó de Funções Inorgânicas (ácidos, bases, sais e óxidos). Ao final das atividades, aplicou-se um questionário, com questões abertas e sem a identificação do estudante. Algumas das questões foram: Você gostou do jogo? Ele contribui para seu aprendizado? O jogo correspondeu suas expectativas? Você considera o jogo atrativo?

Os resultados observados pelos bolsistas foram satisfatórios. Todos os estudantes responderam as perguntas e estes foram unânimes em citar a importância e a contribuição dos jogos para sua aprendizagem. Além disso, consideraram os jogos atrativos e de fácil compreensão, atendendo as suas expectativas, consolidando de forma divertida os conceitos trabalhados em sala de aula e, ao final, solicitaram a sua aplicação com mais frequência.

## Conclusões

Conforme Freire (1996): “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Portanto os jogos lúdicos proporcionam uma metodologia inovadora e atraente, para ensinar de forma prazerosa e interessante os conceitos químicos, sendo importantes na formação dos sujeitos, pois auxiliam o desenvolvimento cognitivo, sócio afetivo e psicomotor.

O lúdico atua como elemento facilitador e motivador no processo de ensino e aprendizagem, pois são nos momentos de maior descontração e desinibição que os sujeitos se desbloqueiam e descontraem o que provoca a interação entre grupos, fazendo com que a aprendizagem ocorra de forma significativa.

Há muito se vem discutindo a necessidade de alternativas para um ensino mais interativo, dinâmico e atrativo, superando a mera transmissão de conhecimento que caracteriza o ensino tradicional. Nessa perspectiva, a utilização dos jogos lúdicos como ferramenta mediadora de ensino está superando as expectativas, bem como atingido de maneira significativa e satisfatória o seu público alvo.

Além disso, o projeto proporcionou um conhecimento significativo aos bolsistas, aproximando-os da prática docente e permitindo-lhes enfrentar com maior tranquilidade o mundo do trabalho. Os momentos de interação e descontração durante a aplicação e criação dos jogos foram essenciais para o desenvolvimento do projeto e um encantamento pela química.

## Referencias



33º EDEQ

Movimentos Curriculares  
da Educação Química:  
o Permanente e o Transitório



FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.