CAÇA PALAVRAS E CRUZADINHA SOBRE QUÍMICA GERAL

Apresentação: Relato de Experiência

Keith Hellen Alves Martins¹; Daniella Sousa²; Stephanie Jedoz Stein³; José Antonio Avelar Baptista⁴; Renato André Zan⁵

Introdução

O ensino de química vem sendo um desafio para os professores no decorrer dos tempos por vários motivos, sendo a falta de um laboratório apropriado para as aulas práticas um dos problemas mais apontados para a prática da docência em química. A falta de estrutura adequada para essas aulas por vezes interfere no aprendizado dos alunos sendo que com essa os professores podem contextualizar o que foi explicado em sala de aula, onde muitas vezes essa falta de contextualização acaba desmotivando o aluno, que não conseguindo observar onde o assunto exposto enquadra-se. Algumas alternativas estão sendo propostas, para motivar os alunos e ajudar os professores na hora de planejar suas aulas, como a criação de jogos, que estimulem sua participação (SOARES,2008).

Esses jogos são propostos a partir dos conteúdos apresentados na sala de aula, como forma de mostrar para os estudantes que os conteúdos não são nenhum bicho de sete cabeças como a maioria pensa. Essa desmistificação em relação à matéria ajuda na interação entre professores e alunos (LIMA, et al), e pensando nisso foram propostos e aplicados dois jogos com os alunos do ensino médio de uma escola pública, que pode ser usado tanto para observa o conhecimento dos alunos, como meio de interagir de uma forma diferente com eles, assim mostrando o conteúdo de uma maneira diferente.

Relato de Experiência

Alguns autores defendem que a utilização de jogos pode ser uma maneira de despertar o interesse dos alunos para o conteúdo que esta sendo apresentado, e assim deixar de lado o vício de

¹ Graduanda em Licenciatura em Química, Instituto Federal de Rondônia, kehellenmartins@gmail.com

² Graduanda em Licenciatura em Química, Instituto Federal de Rondônia, daniellaesousa@gmail.com

³ Graduanda em Licenciatura em Química, Instituto Federal de Rondônia, stephaniejstein@gmail.com

⁴ Doutor em Química, Professor EBTT de Química, Instituto Federal de Rondônia, jose.antonio@ifro.edu.br

⁵ Mestre em Química, Professor EBTT de Química, Instituto Federal de Rondônia, renato.zan@ifro.edu.br

apenas decorar o conteúdo. Um dos defensores desta teoria é CHATEAU (1984), que propõe a implementação de jogos lúdicos, mesmo que não apresentem resultados imediatos, podem resultar em potenciais, através dos jogos propostos.

Para a realização dessa experiência foi inicialmente explicado aos alunos o conteúdo sobre os elementos presentes na tabela periódica e alguns conceitos básicos sobre química. Após a explicação os alunos foram orientados a formarem duplas, em seguida receberam folhas contendo um caça palavras, que para saberem quais palavras procurar, deveriam responder alguns questionamentos simples sobre química, e também foi entregue outra folha contendo uma cruzadinha onde deveriam a partir do símbolo encaixar o nome dos elementos no lugar correto.

Figura 1: Alunos resolvendo os jogos propostos. Fonte: Própria

Considerações

A partir desta aula diferenciada pode-se notar uma grande participação e interação por parte dos alunos, uma vez que eles puderam ver o conteúdo de uma maneira mais divertida, fazendo que seu interesse em sala aumentasse e perdessem em parte o medo da química. Além disso, pode ser observado nas aulas posteriores melhor rendimento dos alunos em sala, onde eles questionaram mais e conseguiram resolver os exercícios de forma satisfatória, onde pode se notar que eles realmente tentaram resolver as questões e não apenas copiaram do colega ou esperaram pra ser corrigido no quadro.

Referências

CHATEAU, JEAN. O Jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987

LIMA, E.C. 1; MARIANO, D.G. 1, PAVAN, F.M. 1, LIMA, A.A.2, ARÇARI, D.P.3 Uso de Jogos Lúdicos Como Auxílio Para o Ensino de Química. Unifia

SOARES, M.H.F.B- Jogos e atividades lúdicas no ensino de química: Teoria, métodos e aplicações, pg 4. UFPR, 2008. Curitiba.