

## **A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO COMO FERRAMENTA AUXILIADORA NO ENSINO/APRENDIZAGEM SOBRE A TABELA PERIÓDICA**

Souza,L.

*CEEP Professora Lourdinha Guerra*

*leocavalcanti27@gmail.com*

### **Justificativa**

O ensino de Química na maioria das escolas públicas, acaba entrando em um contexto no qual os discentes sentem-se desestimulados, devido à falta da utilização de ferramentas pedagógicas que auxiliam o docente, além de tornar a aula mais interessante e dinâmica. Visando esta problemática desenvolveu-se no CEEP Professora Lourdinha Guerra, localizada no município de Parnamirim/RN, um circuito químico sobre a tabela periódica, para alunos de 1ª série do ensino médio, a atividade foi realizada em 4 etapas e o rendimento foi satisfatório. Pois os discentes conseguiram compreender o assunto de forma simples e divertida. Logo, esta metodologia é adequada para o contexto escolar, uma vez que contribuem ainda mais para o ensino-aprendizagem do educando.

### **Objetivos**

A forma de ensinar Química nas escolas, é um assunto muito discutido, pois a disciplina é vista muitas vezes como “difícil para os alunos”, tornando-se, um problema para a educação, pois o discente não tem interesse em assistir aula, e nem a interagir com o professor, esse desinteresse interfere numa aprendizagem eficaz. Para isso surgem as atividades lúdicas como práticas privilegiadas para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal do aluno e a atuação em cooperação na sociedade. As dinâmicas realizadas para o ensino/aprendizagem, motivam, atraem e estimulam a participação dos discentes no processo de construção do conhecimento (LIMA et al.,2011). Esta atividade é uma ferramenta a qual o professor pode usufruir para desenvolver aulas de forma dinâmica e interessante, contribuindo para a formação do aluno, uma vez que os recursos didáticos possibilitam a socialização entre a turma, a contextualização do conhecimento e a criatividade para a aprendizagem (COSTA et al, 2010). Os jogos didáticos, tornam-se um instrumento de apoio, pois através deles pode-se desenvolver aulas que jamais serão esquecidas pelos alunos, porém essas ferramentas devem ser usadas adequadamente e sempre com um instrutor, para auxiliar passo a passo a atividade, uma vez que a competição será evidente, por

isso o professor deve estar preparado e sempre ressaltando que a competição não é o objetivo do jogo, mas sim o conhecimento que será repassado através do lúdico (FIALHO, 2008). O trabalho tem por objetivo ensinar a “Tabela Periódica”, para alunos do ensino médio de forma lúdica e interessante, através de um jogo químico, para mostrar aos discentes um ensino diferenciado do qual estavam acostumados, estimulando-os a participarem cada vez mais das aulas de Química.

## **Conteúdos Curriculares**

### Estrutura Atômica

- Evolução dos modelos atômicos
- A experiência de Rutherford (Modelo de Átomo nucleado)
- Modelo Atômico de Bohr
- Modelo clássico do Átomo
- Numero atômico, numero de massa.
- Elemento Químico
- Íons
- Isótopos, Isóbaros e Isótopos.

## **Metodologia**

O trabalho foi realizado Centro Estadual de Educação Profissional Professora Lourdinha Guerra localizada em Parnamirim/RN para alunos de 1ª série do médio. Pelo fato da Disciplina de Química na maioria das vezes se torna mal vista devido ao uso de termos de difícil interpretação, alguns alunos sentiam dificuldades com a disciplina. Com isso, desenvolveu-se o trabalho enfatizando a Tabela Periódica, pois está se tornando um “instrumento” do aluno. O desenvolvimento da atividade deu-se em etapas: 1ª etapa: aplicação do questionário contendo cinco perguntas fechadas pertinentes a disciplina de Química e as ferramentas pedagógicas. 2ª etapa: ministrou-se uma aula sobre a Tabela Periódica, discorrendo sua estrutura e características. 3ª etapa: aplicação do

circuito químico. No circuito desenvolveu-se quatro jogos (estourando o balão enchendo-o; estourando balão sentando na cadeira; procurando o elemento químico e caixa de característica da tabela). As turmas foram divididas em grupos de quatro pessoas. Foi realizado sorteio para saber qual equipe iniciava a dinâmica. A atividade iniciava e o cronometro era acionado, o 1º integrante enchia o balão até estoura-lo, e respondia a pergunta que estava ali. Ao responder corretamente corria até o 2º integrante para que este estourasse o balão, sentando em cima, após o feito, respondia outra pergunta e ia até o 3º participante, para este procurar na tabela um elemento que o mentor pedisse, ao encontra-lo informava o grupo e o período, para poder ir ao 4º participante, que precisava achar três características da tabela na caixa. A caixa não continha apenas palavras relacionadas ao conteúdo, após encontrar as características, o cronometro parava e dava início a outra equipe. 4ª etapa: ao termino da dinâmica, os alunos assinaram uma lista de frequência e davam uma nota de 0 à 10, relacionado com a aula e a dinâmica a desenvolvida.

#### **Adequação das propostas caso haja alunos com necessidades educacionais especiais – NEE**

Na quantidade de alunos que realizaram o trabalho não havia nenhum aluno com NEE.

#### **Avaliação**

Segundo Santos e Jesus (2014), a utilização de jogos lúdicos no ensino, oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos que ajudam no desempenho e raciocínio lógico, permitindo desenvolver atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade entre outros artefatos. Logo a implantação de dinâmicas nas aulas, mostra-se como método eficaz para a ampliação do conhecimento. Toda via, isso não ocorre na escola do município de Parnamirim/RN, podendo verificar através de um questionário relacionado a disciplina de Química e as ferramentas pedagógicas. As classificações das respostas podem ser analisadas através da figura 01, classificadas pelas siglas A1 até A5. Sendo A1 relacionado a afinidade com a disciplina; A2 se já estudou a tabela periódica; A3 acredita ser importante o estudo da tabela periódica; A4 algum docente já utilizou algum jogo ou dinâmica em sala e A5 se gostaria de ter aula de vez enquanto com a utilização de jogos lúdicos e/ou outras ferramentas. Através do circuito químico, pôde-se comprovar que essa ferramenta quando bem empregada, traz pontos positivos, uma vez que os discentes mostraram-se interessados em participar da dinâmica, pois era um ensino diferenciado. Segundo Silva et al (2009) a utilização de materiais didáticos de forma lúdica

facilitam a aprendizagem, devido aproximar o cotidiano do aluno ao conhecimento. Essa simbologia foi observada no momento da dinâmica “circuito químico”, pois os discentes começaram a ter uma visão diferenciada do assunto, relacionando com o meio em que estavam inseridos. Para exemplificar que o ensino foi gratificante, realizou-se uma lista a qual os alunos davam uma nota de 0 a 10 tanto para a aula, quanto para a atividade, este resultado pode ser analisado na figura 02.

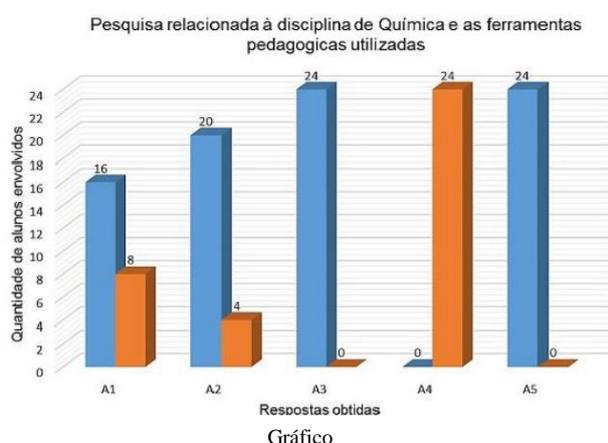
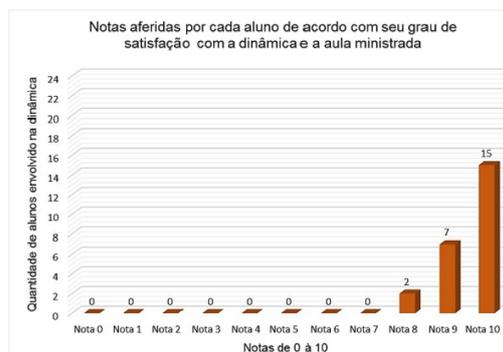


Fig. 02: Gráfico representacional das notas obtidas tanto para a aula.



Resposta do aluno após a aplicação do jogo:

*“gostei muito dessa proposta do bingo ,pois nos ajuda a ter uma melhor relação com os elementos químicos, mostrando suas propriedades e características”*

### Autoavaliação

Após análise do questionário (figura 01), e da nota que os discentes deram (figura 02), conclui-se que o uso do circuito químico como uma ferramenta pedagógica no contexto escolar, é de suma importância para o ensino- aprendizagem. Apesar da escola até aquele momento não possuir um professor de química, os alunos conseguiram desenvolver a dinâmica e responder as questões relacionadas a tabela periódica, sem ter muitos problemas. Um dos fatores que influenciou bastante no “querer aprender” dos alunos, foi a utilização de um ensino diferenciado, fugindo um pouco do ensino conteudista.

Esta fez com que os alunos enxergassem a tabela periódica como uma ferramenta e também servirá como um exercício prazeroso de memorização dos elementos, sua aplicação no cotidiano e suas propriedades periódicas..

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

COSTA, Aline; FARIAS, Patrícia; GONÇALVES, Cíntia; SOARES, Daniel; PEREIRA, Danielle; OLIVEIRA, Marcelo. Circuito químico-uma alternativa de avaliação nas disciplinas experimentais de química. In: V CONNEPI-2010.2010.

FIALHO, Neusa Nogueira. Os Jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: Congresso Nacional de Educação. Vol. 6. 2008. LIMA, E. C.;

MARIANO, D.G.; PAVAN, F.M.; LIMA, A.A.; ARÇARI, D.P . . Uso de Jogos lúdicos como auxílio para o ensino de química. Revista Eletrônica Educação em Foco, 2011.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo; JESUS, Basiliano do Carmo de. O lúdico no processo ensino aprendizagem. 2010. Disponível em: <[http://need.unemat.br/4\\_forum/artigos/elia.pdf](http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf)>. Acessado em 17/12/2016.

SILVA, Evellyn Ledur da; GIORDANI, Estela Maris; MENOTTI, Camila Ribeiro. As tendências pedagógicas e a utilização dos materiais didáticos no processo de ensino e aprendizagem. VIII Seminário Nacional de Estudos e Pesquisas: história, sociedade e educação no Brasil. Universidade Estadual de Campinas UNICAMP , p. 1-22, 2009