

BARALHO QUÍMICO: USO DO LÚDICO NO ENSINO DE SUBSTÂNCIAS E MISTURAS

Jemerson do Nascimento Lemos (1); Tácio Sebastião da Silva (1); Mirian Jandaira da Silva Coelho Gois (2); Carlos Daniel Feitosa Lopes (3); Cíntia Lopes (4)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – Campus Floresta
jaminholemosnascimento@gmail.com (1) taciosebasta2014@gmail.com (1) dlopes488@gmail.com (2)
jandaira.coelho@gmail.com (3) cintia.lopes@ifsertao-pe.edu.br (4)

Resumo: O presente trabalho busca abordar e apresentar a importância do lúdico como ferramenta de fixação no ensino de química. Visto que uma das maiores dificuldades dos educadores especialmente na área de química é despertar o interesse dos discentes no conteúdo em questão, por causa de vários fatores agravadores dessas dificuldades, como questões estruturais ou exteriores. Então foi realizado um pré-levantamento através de um questionário a priori na turma de 9º ano do ensino fundamental, turno vespertino, da escola Prefeito Francisco Ferraz Novaes (17 Alunos). Onde se analisou o grau de conhecimento dos mesmos com respeito ao assunto em questão (Substâncias e separação de misturas). O que resultou na produção da aula, levando em conta deficiências encontradas na análise feita anteriormente, onde na mesma buscou-se expandir a memória visual dos mesmos por meios de experimentos químicos, e em seguida aplicação do jogo (Baralho Químico) como método fixação do conteúdo. É notável que existam barreiras e preconceitos referentes aos conteúdos de química, o que muitas das vezes acaba repelindo os alunos. Mas quando há intervenção do lúdico no ensino, é visível como todos são beneficiados no processo de educar.

Palavras-chave: Lúdico, Química, Baralho, Jogo

INTRODUÇÃO:

É bem visível hoje no campo da educação as barreiras e dificuldades que os professores enfrentam ao produzir ou despertar o sentido de aprendizagem de seus alunos. Isso acontece de maneira constante na área da química, onde o conteúdo tem um aspecto mais prático, mas, ao mesmo tempo, o professor não encontra condições estruturais em sua escola para assim fazê-lo. Onde requer do professor grande habilidade em criar quadros mentais com seus alunos. Quadros esses que muitas das vezes são inúteis, porque os alunos naturalmente têm pouco poder de concentração, ou não tem interesse no que lhe é ensinado nas aulas de química, porque não vê a aplicabilidade do que lhe é ensinado. A maioria dos alunos

compartilha do conceito que os conteúdos de química são de difícil entendimento. O que acaba frustrando os esforços dos docentes e lhes tira a alegria de ensinar.

Tendo em mente tudo o que foi exposto anteriormente, surge a busca de métodos que ajude melhorar ou reverter essa realidade. Por isso a necessidade de criar maneiras alternativas para ensinar os conteúdos de química. Um desses métodos são os jogos ou formas lúdicas de ensinar. Os jogos são indicados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em momentos distintos, como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos (CUNHA; 2004).

E ainda 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.

Os jogos se caracterizam por dois elementos que apresentam: o prazer e o esforço espontâneo, além de integrarem as várias dimensões do aluno, como a afetividade e o trabalho em grupo. Então, vale ressaltar que o uso de atividades lúdicas no contexto anteriormente citado quando bem aplicada pelos professores tendem, a melhorar a arte de ensino do docente e a facilitar a aprendizagem dos alunos. Conforme Freire (2006) argumenta que o estudante precisa ser desafiado a pensar e não apenas memorizar o conhecimento. Tendo como base essa perspectiva, o decorrente trabalho tem como objetivo aperfeiçoar e estimular a aprendizagem do aluno, e naturalmente facilitar para o professor na hora de passar o conteúdo, e assim ter melhores resultados na área de química, especialmente no conteúdo: Substâncias e misturas. Busca expor o uso do lúdico (jogos) como ferramenta de aprimoramento educacional, especialmente voltado para os conteúdos de química.

METODOLOGIA:

Tendo em mente tudo que anteriormente foi abordado, apresenta-se a oportunidade de uma intervenção no meio educacional através do jogo BARALHO QUIMICO. O referido jogo trata-se de uma versão do baralho convencional (Pife). O mesmo traz características semelhantes ao comumente jogado por todas as pessoas em diferentes regiões, mas também

tem suas peculiaridades, pois provem de um conteúdo de química, e tem intuito educacional. O lúdico teve como público-alvo, alunos de 9º ano do ensino fundamental, conseqüentemente o jogo é proveniente do tema “soluções e separação de misturas”. Onde se apega as formas de separação mais usadas no dia a dia e no meio industrial. O baralho, como mencionado anteriormente segue as regras do baralho convencional, que se dá da seguinte forma: São no máximo 4 jogadores e no mínimo 2 para iniciar o jogo, cada jogador recebe 9 cartas, O jogador que conseguir criar sequências ou trincas ganha o jogo. A dinâmica do jogo é feita da seguinte forma: São entregues no máximo 36 cartas aos jogadores à mesa e o restante das cartas fica em um monte, Para iniciar o jogo, um dos jogadores pede uma carta ao monte e descarta outra ou a mesma, o segundo jogador pode optar em comprar uma carta ao monte ou pegar o descarte do jogador anterior, uma vez descartada a carta só poderá ser comprada por um jogado seguinte. Apenas a última carta descartada pode ser comprada, os jogadores continuam comprando e descartando cartas até que um destes tenha 3 trincas e a carta descarte, no total de 10 cartas. Portanto, o mesmo ganha ou “bate” a partida. O jogo não se encerra quando o primeiro jogador bater, após o mesmo bater, dar-se continuidade ao jogo até que apenas 1 jogador fique à mesa sem formar as trincas, se um dos jogadores tem duas trincas formadas e precisa de uma carta para formar as 3 trincas e fechar seu jogo, e esta carta é jogada ao descarte por outro jogador, mesmo que não seja o jogador seguinte, ele poderá pegar a carta jogada ao “lixo”, mas só poderá fazer isso antes que o jogador da vez não tenha pedido uma carta ao monte ou ao descarte. Formação das trincas: A trinca é formada por 3 cartas, sendo elas compatíveis com o conteúdo “Substâncias e misturas”, A trinca forma-se com 2 cartas representando componentes formando uma mistura e para completar a trinca 1 carta simbolizando seu método de separação. Quando o jogador achar que já formou as 3 trincas, joga as cartas à mesa e diz que “bateu” o jogo, caso o jogador não estiver com as 3 trincas formadas adequadamente, ele é automaticamente eliminado e paga uma prenda no final da partida, suas cartas irão para o descarte.

RESULTADO E DISCUSSÃO:

A aplicação da atividade lúdica se deu em quatro etapas, primeira etapa: visitamos a escola Prefeito Francisco Ferraz Novaes, localizada no município de Floresta-PE, turma de 9º ano do ensino Fundamental, alunos da tarde (17 alunos). Com o objetivo de fazer um levantamento prévio para sondar os conhecimentos dos alunos com relação ao conteúdo “substâncias e separação de misturas”, por meio de um questionário contendo 7 questões de caráter aberto.

Na segunda etapa, após a sondagem anteriormente citada foi preparada uma aula com o intuito de solucionar as dificuldades encontradas, com isso os alunos foram encaminhados ao IF Sertão, campus Floresta, para aplicação do projeto proposto, a atividade foi desenvolvida no auditório do referido campus onde foi explanado o assunto: “Substâncias e Separação de misturas”, onde foi feita com o auxílio de slide e experimentos químicos que demonstravam exemplos de separações de misturas comumente utilizadas no dia-a-dia.

A Terceira etapa, se seguiu com aplicação do jogo, que se deu com a divisão da turma em dois grupos para assim participar do lúdico e ponderar a relevância do mesmo como instrumento facilitador no ensino de química, que fora confeccionado pela equipe. Na quarta etapa foram realizadas as devidas considerações e discussões com respeito ao desenvolvimento do projeto em si, e aplicado um novo questionário para acarear e confrontar os dados encontrados na primeira etapa, o mesmo contava com 8 questões sendo que as 7 primeiras são idênticas as do questionário inicial, e a última questão adicionada era referente ao ponto de vista dos alunos acerca da legitimidade do lúdico com ferramenta pedagógica de ensino e aprendizagem.

CONCLUSÃO:

Contudo, conclui-se que o jogo “baralho químico” contribuiu para o bom entendimento dos discentes com relação ao conteúdo “substâncias e separação de misturas” e apresentou-se como instrumento de socialização dos mesmos, despertando o senso de competitividade. O lúdico aplicado de maneira sensata e coerente, influencia no aprendizado do aluno e também assume aspecto facilitador da prática pedagógica do docente em especial o professor de química. Tendo assim a capacidade de incitar o interesse dos educandos pelo tema em questão, onde demonstra que o entendimento é mais eficiente mediante a mudança de metodologia em sala, colaborando na construção do saber cognitivo do aluno, transformando a aprendizagem em algo significativo e dinâmico ao mesmo tempo, sendo assim um importante recurso didático para auxiliar aos professores em suas aulas.

REFERÊNCIAS:

CUNHA, M.B. Jogos de Química: **Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo.** Eneq 028- 2004

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

FELTRE, Ricardo. **Química: Química Geral. São Paulo: Moderna, vol. 1, 2002.**