

V SIMPÓSIO CATARINENSE EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS

STOP QUÍMICO: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA O ENSINO DE QUÍMICA

Camili Crispim

Licencianda em Química, Instituto Federal Catarinense, camilicrispim2@gmail.com

Esthefany Batista da Silva

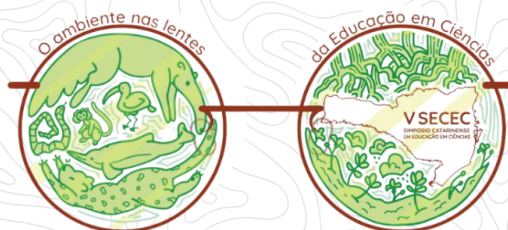
Licencianda em Química, Instituto Federal Catarinense, esthefanybatistasilva@gmail.com

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar o recurso didático "Stop Químico", desenvolvido nas disciplinas de Pesquisa e Processos Educativos III e IV (PPE) do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Catarinense, Campus Brusque, durante o ano de 2023. O jogo foi idealizado para enriquecer as aulas de Química no Ensino Médio, adaptando o jogo infanto-juvenil "Stop" ou "Adedonha" e fundamentando-se na premissa de que a diversão pode potencializar a aprendizagem. A utilização de recursos didáticos é essencial para motivar a participação dos alunos e desenvolver habilidades cognitivas, conforme Perovano et al. (2017). A abordagem lúdica transforma o ambiente escolar, tornando-o mais acolhedor e reduzindo a rigidez do ensino tradicional (Almeida, 2003). Luckesi (2005) e Vigotsky (2007) destacam que o lúdico promove avanços no desenvolvimento cognitivo, enquanto Piaget (1990) argumenta que o jogo é fundamental para a assimilação e transformação da realidade. Pereira (2022) ressalta a importância de alinhar os jogos aos objetivos pedagógicos, garantindo que proporcionem não apenas entretenimento, mas também eficácia no ensino. O "Stop Químico" foi elaborado com cartelas e uma roleta personalizada, utilizadas juntamente com um cronômetro e materiais de escrita. As cartelas, confeccionadas em papel A4, organizam-se em onze linhas e sete colunas, com a primeira linha indicando os temas e as demais destinadas ao preenchimento durante as rodadas. As temáticas abordadas incluem propriedades periódicas, como elemento, tipo de ligação, orbital de terminação, estado físico, aplicação e fórmula química, além da lacuna para pontuação. A roleta, feita em MDF e finalizada com papel adesivo, é dividida em famílias da tabela periódica. A execução do jogo envolve a divisão dos alunos em grupos, com o professor girando a roleta para determinar o tema e cronometrando o tempo para o preenchimento das cartelas. O jogo foi aplicado duas vezes: primeiro como um teste na Licenciatura em Química, coletando sugestões de melhorias, e depois com a turma do primeiro ano do Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio. A intervenção ao público-alvo foi estruturada em dois períodos, incluindo apresentação, revisão de conteúdos, formação de grupos, aplicação do jogo e encerramento com um questionário. Os resultados das cinco perguntas do questionário mostram uma relação positiva em favor do "Stop Químico" como recurso didático. O jogo destacou-se por sua eficácia no ensino-aprendizagem, tornando o processo mais envolvente e facilitando a compreensão dos conteúdos de química por meio da interação e participação ativa dos alunos. Sua aplicação foi satisfatória, respeitando o cronograma e promovendo discussões produtivas; com engajamento dos alunos e uso mínimo de celulares. Os resultados reforçam a eficácia do "Stop Químico" na melhoria do ensino de Química, pois a abordagem lúdica e a participação ativa contribuíram para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e a assimilação de conteúdos. O jogo educativo torna o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso, destacando a importância da relação significativa e da participação ativa no aprendizado. Por fim, esse recurso didático pode ser adaptado para outras aplicações, com algumas modificações, permitindo reflexões sobre seu uso na educação e em diferentes áreas.

Palavras-chave: Recurso didático, Química, Jogo educativo.

Referências



V SIMPÓSIO CATARINENSE EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 11. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna, Educação e Ludicidade, Ensaios 02; ludicidade o que é mesmo isso?, publicada pelo Gepel, Faced/Ufba, 2002, pág. 22 a 60. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acesso em: 08 jun. 2023.

PEREIRA, B. L. B. **Jogos Químicos**: a química através de jogos educativos. Monografia (graduação) - Instituto Federal de Ciência, Tecnologia e Educação da Paraíba, João Pessoa, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/2932>. Acesso em: 08 jun. 2023.

PEROVANO, L. P. et al. DOMINÓ INORGÂNICO: uma forma inclusiva e lúdica para ensino de química. **Revista Conhecimento Online**, [S.L.], v. 2, p. 37, 10 abr. 2017. Associação Pro-Ensino Superior em Novo Hamburgo. DOI: <http://dx.doi.org/10.25112/rco.v2i0.1088>. Disponível em: <[https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistaconhecimentoonline/article /view/1088](https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistaconhecimentoonline/article/view/1088)>. Acesso em: 24 maio 2023.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho; imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. Organizado por Michael Cole et al.; tradução de José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Psicologia e Pedagogia).