



34^o EDEQ
INOVAÇÃO NO ENSINO DE QUÍMICA:
METODOLOGIAS, INTERDISCIPLINARIDADE E POLITECNIA

UNISC
UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL

Utilização de jogo Quebra-Cabeças como forma lúdica de ensino

Pedro Rocha Da Rocha¹ (IC), Dezembrino Santos^{2,9} (IC), Gabriela Rosa de Farias^{4,9} (IC), Jéssica Inês Zanella^{5,9*} (IC), Márcia Teixeira Rodriguez^{6,9} (IC), Simone Peçanha Cunha^{8,9} (FM), Concetta Schifino Ferraro^{7,9} (PQ), Eduardo Laschuk^{3,9} (PQ)
pedro.rocha.001@acad.pucrs.br

Palavras-Chave: Jogos, Paineis, Educar.

Área Temática: Ensino e Aprendizagem - EAP

RESUMO: Tendo em vista que o professor deve utilizar diferentes estratégias de Ensino para motivar seus alunos, criou-se uma proposta diferenciada para se trabalhar e desenvolver os temas transversais descritos na LDB (Lei de Diretrizes e Bases). Com o intuito de auxiliar o professor numa abordagem que envolva o aluno e que através de atividades diferenciadas faça como que este perceba a importância dos temas trabalhados.

Introdução

Para fugir da rotina na sala de aula ou para despertar o interesse dos alunos em determinados conteúdos é necessário que o professor busque metodologias distintas das que usualmente utiliza em sala de aula. (Maldaner 2006). Segundo Piaget (1994, p.23) os jogos funcionam como uma oportunidade de conviver com regras, e este convívio não se limita à aceitação e a obediência, mas também leva à criação de uma normatização. Piaget (1971) enfatiza, também, como é importante a relação do aluno com seus colegas, pois a mesma, acontecendo individualmente, se tornaria difícil efetuar a formação da lógica, bem como os seus valores sociais e morais, uma vez que não ocorre o confronto de diferentes pontos de vista. Robaina (2008, p. 12) defende a utilização dos jogos pedagógicos, afirmando ser uma alternativa viável e promissora, já que podem ser confeccionados com materiais que fazem parte do ambiente de sala de aula ou que são descartados nas residências. O jogo é uma ferramenta didática importante porque promove a aprendizagem, disciplina o trabalho do aluno e inculca-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade. (Almeida 2003). A partir da aplicação individual ou coletiva do jogo é possível avaliar a aprendizagem por meio da observação das várias etapas que o envolve.

Metodologia

Realizou-se na Escola uma oficina sobre álcool para trabalhar e desenvolver este tema transversal tão importante. Utilizou-se um jogo de quebra cabeças, confeccionado pelos Bolsistas do PIBID-Química, com o intuito de explicar a história do álcool. Os alunos inscritos na oficina foram divididos em grupos e lhes foram entregues os jogos de quebra cabeças. Cada quebra-cabeças mostrava um pequeno texto com imagens explicando um pouco da história do álcool. As peças do quebra cabeças estavam embaralhadas e o objetivo dos alunos era montá-las corretamente e depois apresentar o texto contido no jogo aos colegas dos outros grupos. Para que os alunos conseguissem montar corretamente o jogo, lhes foi dado uma réplica do texto original montado para que eles utilizassem como guia. Após a montagem do jogo todos os grupos apresentaram o texto formado e discutiram sobre o assunto.

Resultados e Discussão

Os alunos demonstraram grande interesse sobre o tema, e durante a realização do jogo, todos demonstraram grande interesse e empenho em participar da atividade, nos mostrando o quanto é



34º EDEQ
INOVAÇÃO NO ENSINO DE QUÍMICA:
METODOLOGIAS, INTERDISCIPLINARIDADE E POLITECÍNIA

UNISC
UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL

importante à utilização de jogos pedagógicos no Ensino. Através do quadro abaixo (Quadro 1), se pode perceber a importância da utilização de estratégias diferenciadas no Ensino e como os jogos, principalmente a utilização de quebra-cabeças como atividade lúdico-pedagógica é eficaz no processo de aprendizagem.

Quadro 1: Resultado obtido na avaliação do Jogo Quebra-Cabeças

Afirmção	Média
1. Clareza das regras	4,5
2. Contribuição para aprendizagem	4,1
3. Participação da turma	3,9
4. Relevância do conteúdo	4,5
5. Confeção do material	4,3

Conclusões

A partir dos resultados obtidos chegou-se a conclusão de que a utilização do jogo quebra-cabeças no Ensino atendeu seu propósito, havendo o acréscimo de conhecimento acerca do assunto por boa parte dos estudantes submetidos à mesma. Ficam como propostas de prosseguimento do trabalho a atualização do conteúdo e aprimoramento das atividades com acréscimos de outras que trabalhem os demais aspectos cognitivos com dinâmicas que explorem outros sentidos dos alunos.

Referências

- MALDANER, O. A. **A formação inicial e continuada de professores de química: professores/pesquisadores**, 3º ed., Ijuí: Ed. Unijui, 2006.
4. ROBAINA, J. V. L. **Química através do lúdico: brincando e aprendendo**, Canoas: Ed. Ulbra, 2008, 480p.
- ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola. 2003.
- PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.