



A educação química em jogo...: resgate do processo de produção de uma ludoteca na região do Grande ABC (SP)

Luiz Afonso V. Figueiredo¹ (PQ)*, José Eduardo Florentino¹(IC)

Bruno Aparecido Fernando Gomes¹(IC), Marcos Vinicius Ramos Santana¹(IC/FM)

Toshiharu Condo¹ (PQ), Ricardo Pedro¹ (PQ)

¹Centro Universitário Fundação Santo André (FSA). Colegiado de Química (FAFIL). Grupo de Estudos e Pesquisas em Ensino de Ciências Naturais. Av. Príncipe de Gales, 821, Santo André (SP). CEP 09060-650. Fone (11) 4979-3373. lafonso.figueiredo@gmail.com

Palavras Chave: Formação inicial de professores, jogos didáticos, ludoteca.

INTRODUÇÃO

A educação química está em jogo. Essa é uma provocação para pensarmos nosso papel na formação de professores. Como poderemos atender novas demandas em época de alta dependência tecnológica, mesmismos, amarras teóricas e metodológicas e desestímulo à criatividade.

A busca de caminhos alternativos é fundamental, tendo em vista que esse componente curricular permite uma leitura mais ampla do mundo ao nosso redor. Nesse sentido, diversos recursos educacionais têm sido desenvolvidos e analisados, com destaque a partir dos anos 1980. Os jogos didáticos são recursos que vêm se modificando com o passar dos anos e algumas ferramentas tem sido inseridas no processo de criação lúdica, como os kits experimentais.¹

Para que o lúdico ganhe uma dimensão mais ampla é preciso sair da idéia do jogo pelo jogo e caminhar no sentido do jogo contextualizado, aplicado na construção de projetos temáticos.

O objetivo do trabalho foi analisar o processo de construção de jogos didáticos para o ensino de Química e resgatar o processo histórico de aplicação de uma estratégia de planejamento participativo.²

METODOLOGIA

O presente trabalho parte do resgate da produção de nosso grupo de pesquisa utilizando estratégias de relato autobiográfico, análise documental a partir do caderno de registro de aulas e dos documentos de planejamento anual, além dos relatórios dos projetos temáticos e acervo da LUDOTECA. Os sujeitos participantes desse processo são professores da disciplina Instrumentação para o Ensino de Química (IEQ), Prática de Ensino de Química, estudantes de iniciação científica, além dos alunos

dos 4^o. Anos do curso de Licenciatura Plena em Química do Centro Universitário Fundação Santo André. O tema central destacado foi “O Papel Socioambiental da Química”.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades foram desenvolvidas como proposta da disciplina IEQ, no período de 1998 a 2012, conduzidas por estudantes do curso de Licenciatura e Bacharelado em Química (matutino e noturno), de uma instituição universitária municipal da região do Grande ABC. Foram envolvidos aproximadamente 1.000 alunos, sendo que muitos dos quais já estão lecionando. Durante esse período foram produzidos mais de 50 jogos, com assuntos diversificados (meio ambiente, nutrição e alimentos, processos industriais, conceitos químicos e outros). As estratégias lúdicas foram: jogos de tabuleiro, de circuitos, baralhos, bingos, de estratégias e Role Playing Games (RPG). Destacaram-se também os jogos múltiplos, unindo aspectos lúdicos com kits experimentais. Os materiais foram produzidos e testados com estudantes de licenciatura ou jovens do ensino médio. Com base no potencial dos jogos produzidos, foram selecionados materiais que serão aplicados em oficinas para formação inicial e continuada de professores, verificando a relação entre conteúdos, temáticas e jogabilidade, visando seu uso no ensino médio. Essa foi sem dúvida a maior dificuldade enfrentada pelos graduandos.

CONCLUSÕES

Sabemos que esses instrumentos por si só não são suficientes para fortalecer o ensino de química, mas podem ser importantes coadjuvantes nesse processo. Os jogos demonstram que diversão também pode estar presente na aula de Química

e ser um recurso motivador de aprendizagem dos alunos, desenvolvendo suas habilidades e interesses. Possibilita a utilização de materiais de baixo custo e de fácil acesso, incentivando a reciclagem de materiais e, acima de tudo, desmistifica a Química, mostrando sua afinidade com o cotidiano vivenciado pelo educando e as possibilidades de quebrar as barreiras na interação professor-aluno.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos os alunos do 4º. Anos de Química que participaram dessa experiência.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

¹CUNHA, M. B. Jogos no ensino de Química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. *Química Nova na Escola*. v.34, n.1, p. 92-98, maio 2012.

²FIGUEIREDO, L. A.V.; SANTANA, V.S.; LIMA, E.C.C. O lúdico na química: jogos didáticos como estratégia para a formação inicial do professor de química. In: Encontro Nacional de Ensino de Química, 10, 2000, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre: SBQ/PUCRS, 2000.