
**UMA PROPOSTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO ESTUDO DE
HIDROCARBONETOS ATRAVÉS DO LÚDICO NO ENSINO MÉDIO**

Caline Vieira de Sena Tomé, IFPB - calinejosiel@hotmail.com

Gicelia Moreira, IFPB – gicelia.moreira@ifpb.edu.br

RESUMO

A elaboração de jogos lúdicos como um recurso didático para o ensino da química surge em meio as dificuldades apresentadas pelos estudantes em relação ao aprendizado de conteúdos da disciplina, onde, há uma grande preocupação em relação ao processo de ensino-aprendizagem dos estudantes em relação à disciplina. Uma alternativa para esse tipo de situação, por parte dos estudiosos da educação química, seria que, para sanar essa problemática, torna-se necessário desenvolver e apontar materiais didáticos, jogos e ideias que utilizem novas tecnologias para incrementar a metodologia das aulas ministradas por professores. Diante disto, o desenvolvimento e aplicação do jogo “bingo dos hidrocarbonetos” será utilizada em uma abordagem de ensino diferente. O jogo será aplicado em uma turma do 3º Ano do Curso Técnico em Informática e Meio Ambiente, ambos Integrado ao Ensino Médio, onde, o conteúdo selecionado para o desenvolvimento do trabalho deu-se pela primeira função orgânica, hidrocarbonetos, que será abordado e estudado a nomenclatura de hidrocarbonetos. Sendo assim, o principal objetivo do presente trabalho será ministrar o conteúdo de hidrocarbonetos e de uma forma lúdica agregar o jogo à aula, visando um desenvolvimento no aprendizado dos estudantes e ajudando na fixação do conteúdo estudado e abordado em sala de aula.

Palavras-Chave: ensino de química; hidrocarbonetos; jogo lúdico; aluno; ensino médio.

INTRODUÇÃO

As atividades lúdicas no ensino médio, são práticas necessárias para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal do aluno e a atuação na sociedade. No ensino de química o lúdico é um instrumento que motiva, atrai e estimula no processo de construção do conhecimento, podendo ser definida, de acordo com Soares (2004), como uma ação divertida, seja qual for o contexto linguístico, desconsiderando o objeto envolto na ação. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo. O estudo de química voltado para o ensino básico, consiste na transmissão de conhecimentos que muitas vezes não são compreendidos

pela maioria dos alunos, o que não é nenhuma surpresa quando se trata do ensino de ciências exatas, especificamente, o ensino de química. Com o intuito de estimular e resgatar o interesse dos estudantes pelas aulas de química, torna-se de suma importância que o professor busque novas metodologias diferenciadas e que essas metodologias venham favorecer o processo de ensino e aprendizagem do aluno em sala de aula e ao mesmo tempo o interesse pelo conteúdo (SOARES et al., 2003). Logo, surge uma preocupação entre os pesquisadores na área de ensino de química para que possam ser desenvolvidas novas metodologias de ensino que busquem levar aos estudantes um ensino mais dinâmico e nesse contexto, está inserida a utilização de atividades lúdicas que são fundamentais no desenvolvimento, na criatividade e no raciocínio lógico e intelectual do discente.

Uma atividade lúdica é uma forma de ensino de entretenimento que desperta o interesse do aluno e facilita a forma de ensinar por parte do professor. O conceito de atividades lúdicas está relacionado com o ludismo, ou seja, atividades relacionadas com jogos e com o **ato de brincar**. O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo, além de integrarem as várias dimensões do estudante, como a afetividade, o trabalho em grupo e das relações com regras pré-definidas. O mesmo deve ser inserido como impulsionador nos trabalhos escolares. Os jogos são caracterizados 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, avaliação de conteúdos já desenvolvidos e como revisão ou síntese de conceitos importantes (CUNHA, 2004).

A disciplina de química no ensino médio é vista, por vezes, com desinteresse pelos estudantes, apesar de possuir um conteúdo muito presente em nosso cotidiano. Pode-se relacionar o citado desinteresse dos alunos a diversos fatores, mas, no que tange aos métodos interativos de aprendizagem, o lúdico, quando devidamente aplicado, pode tornar-se um excelente método didático-pedagógico. A necessidade de inovar as práticas pedagógicas para facilitar aos alunos à aquisição de conceitos, bem como instigá-los a buscar o conhecimento, permite, também, que os docentes melhorem suas aulas, desabilitando o método totalmente tradicional e abraçando a aprendizagem decorrente do divertimento, podendo considerar a abordagem dos conteúdos através de atividades lúdicas, como jogos didáticos, peças teatrais, paródias onde o alunado deve ser priorizado com metodologias que reforcem o conteúdo trabalhado (BENEDETTI FILHO et al., 2020).

Neste contexto, desenvolveu-se a presente pesquisa com objetivo de proporcionar uma aprendizagem significativa referente ao ensino de química com ênfase na Função Orgânica Hidrocarbonetos, onde, tem por abordagem o ensino de nomenclatura de hidrocarbonetos, sendo ministrado inicialmente o conteúdo e posteriormente aplicação do jogo lúdico intitulado em “Bingo dos Hidrocarbonetos”. O objetivo didático pedagógico do presente trabalho é revisar os conteúdos anteriormente abordados pelo professor como estratégia facilitadora da compreensão dos estudantes sobre a estrutura química dos compostos orgânicos e especificamente a nomenclatura de hidrocarbonetos através da interação social e a participação ativa dos alunos no processo de ensino e aprendizagem. Assim, o presente estudo tem por meta relatar a experiência vivenciada pelos estudantes durante a aplicação do recurso didático pedagógico de natureza lúdica e analisar sua contribuição como estratégia facilitadora para a compreensão dos estudantes sobre o conteúdo abordado em sala de aula.

OBJETIVOS

- ✓ Desenvolver uma metodologia de ensino e aprendizagem através de jogos lúdicos para o ensino da função orgânica Hidrocarbonetos;
- ✓ Revisar os conteúdos anteriormente abordados pelo professor;
- ✓ Propor estratégias facilitadoras para compreensão dos estudantes sobre a estrutura química dos compostos orgânicos e especificamente à nomenclatura de hidrocarbonetos.

METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência, onde, será aplicado um jogo lúdico (Bingo de Hidrocarbonetos) durante as aulas de química orgânica em uma turma do 3º ano do Curso Técnico-integrado ao Ensino Médio em Informática do Instituto Federal da Paraíba, Campus Sousa, Unidade São Gonçalo. O jogo tem como finalidade buscar e compreender a teoria no Ensino de Química, o que se tem discutido e produzido de conhecimento referente ao lúdico na química do 3º ano, onde, desta forma, possa perceber que relacionar a ludicidade com o ensino na sala de aula permite aos estudantes relacioná-las com

à ideia do divertimento, uma vez que, o “bingo” trará ideias e percepções sobre situações já vivenciadas em sala de aula e até mesmo no dia a dia. Através do lúdico é possível inferir que esta forma de ensino e aprendizagem consiste em uma ferramenta que pode ser utilizada pelo professor para contribuir com o desenvolvimento e conseqüentemente com a aprendizagem dos estudantes, além disso, podemos atribuir ao lúdico a criação/organização, construção de conhecimento e interação com o objeto de estudo entre alunos-aluno, aluno-professor. Sendo assim, um somatório de reconhecimento que a ludicidade pode promover em vários aspectos como: a motivação, interação e até mesmo promover percepções, uma vez que para agir nas atividades temos de pensar sobre os atos que temos de realizar durante a participação na atividade.

RESULTADOS ESPERADOS

Com objetivo de facilitar à aprendizagem do conteúdo de química, espera-se que os alunos participem de maneira ativa e com empolgação das aulas iniciais de química orgânica. O espírito competitivo muitas vezes desperta o conhecimento que eles já tinham sobre o conteúdo, como também ajuda no trabalho coletivo, visto que o “bingo” será realizado em duplas. Através deste trabalho é possível entender a importância da utilização dos jogos no processo educativo, como instrumento facilitador da integração, da sociabilidade, do despertar lúdico, da brincadeira e principalmente do aprendizado, enfocando a necessidade de alguns cuidados que devem ser tomados ao levarmos um jogo em sala de aula e ressaltando a importância do conteúdo apresentado no jogo.

Para Cavalcanti e Soares (2009) a utilização de jogos lúdicos no ensino de química representa uma alternativa para minimizar as dificuldades dos alunos, atribuindo sentidos e significados por meio de uma atividade que envolve diversão, simulação do real e construção de significado. A utilização do jogo no campo do ensino e da aprendizagem proporciona também condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

REFERÊNCIAS

BENEDETTI, E.; BENEDETTI, L. P. S. **Emprego de atividades lúdicas no ensino de química**. Sorocaba: Editora Cidade, 2015.

CAVALCANTI, E. L. D.; SOARES, M. H. F. B. **O uso de jogos de roles (roleplaynig game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico**. Revista Eletrônica de Ensino de Las Ciencias. v. 8, p-255-282, 2009.

CUNHA, M. B. **Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula**. Química Nova na Escola, v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

FALKEMBACH, G. A. M. **O lúdico e os jogos educacionais**. In: **Mídias na Educação CINTED**, UFRGS, Rio Grande do Sul. 2007.

REIS, R. S.; SILVA, I. M.; LEÃO, M. B. C. Divulgação de Materiais Educacionais Suportados Pelas TIC para o Ensino de Química. **Revista Tecnologias na Educação**, n. 9, v. 23, p. 1-13, 2017.

SOARES, M. H. F. B. **O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química**. 2004. Tese de Doutorado. Universidade Federal de São Carlos.

VASCONCELOS, E. S.; ROCHA, I. F.; SILVA, J. P.; CEZAR, K. L.; SOARES, P. S.; MOREIRA, T. S.; LORENZO, J. G. F.; SANTOS M. L. B. **Jogos uma forma lúdica de ensinar**, Congresso Norte Nordeste de Pesquisa e Inovação, ed 7°, Palmas, 2012.