

JOGOS DIDÁTICOS: UMA FERRAMENTA COMPLEMENTAR PARA O ENSINO DE QUÍMICA

Larissa O. Santos *¹, Juliana A. Rodrigues², Camila B. Lopes³

1. Estudante de nível médio do curso Técnico em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – Câmpus Ji-Paraná - IFRO; *larisantos04@gmail.com
2. Estudante de nível médio do curso Técnico em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – Câmpus Ji-Paraná – IFRO
3. Professora de ensino Básico Técnico e Tecnológico do Curso de Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – Câmpus Ji-Paraná – IFRO

Palavras Chave: *Química, Jogos, ensino*

Introdução

O ensino e a aprendizagem de Química, muitas vezes são considerados pelos alunos como complexo e abstrato. De acordo com Oliveira (2004), o ensino de Química é em geral tradicional, centralizado na memorização e repetição de nomes, fórmulas e cálculos, sem aplicação no cotidiano. Com isso, percebe-se a importância de modificar a metodologia empregada em sala de aula para despertar o interesse dos alunos. Uma proposta que favorece a mudança do ensino tradicional, tornando a aprendizagem mais agradável e descontraída é a utilização de jogos como recurso pedagógico. Segundo Miranda (2001), o jogo em sala de aula pode trazer melhoramentos pedagógicos a aspectos diretamente vinculados à aprendizagem: percepção, socialização, estimulação e criatividade. Os jogos podem ser utilizados em vários momentos, como na apresentação, revisão ou avaliação de um conteúdo (CUNHA, 2012). O presente trabalho foi desenvolvido com o objetivo de observar e discutir o conhecimento dos alunos em relação à tabela periódica antes e após a aplicação do jogo como ferramenta de aprendizagem.

Resultados e Discussão

A pesquisa foi realizada no IFRO - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia Campus Ji-Paraná- RO com 30 alunos do primeiro ano do curso Técnico em Química integrado ao Ensino Médio. O estudo das classificações periódicas é sempre um desafio para os alunos, pois os mesmos têm dificuldade em entender como os elementos foram dispostos na tabela e como essas propriedades se relacionam para a formação das substâncias. Inicialmente apresentou-se uma breve revisão do conteúdo contido no jogo, juntamente com a explicação de regras e estratégias do jogo. Posterior a isso, os alunos foram divididos em grupos, para que pudessem se familiarizar com o jogo e suas regras. Antes e após os jogos os alunos responderam uma atividade avaliativa, a fim de diagnosticar o conhecimento dos mesmos sobre o conteúdo que foi trabalhado. Os jogos adaptados foram: “Dominó Químico” e “Jogo das caixinhas”, ambos têm como objetivo auxiliar na associação dos símbolos com os nomes característicos dos elementos químicos mais conhecidos da Tabela Periódica. Durante a aplicação do jogo pôde-se observar o envolvimento dos alunos no assunto trabalhado, a interação da turma, o entretenimento e ao mesmo tempo uma aula mais animada, tornando mais expressiva à aprendizagem. Conforme as respostas dos alunos na atividade avaliativa, verificou-se um aumento significativo

na melhora do conhecimento, isso pode ser observado no gráfico 1, no qual esboça o número de acertos na avaliação, pré e pós, os jogos trabalhados.

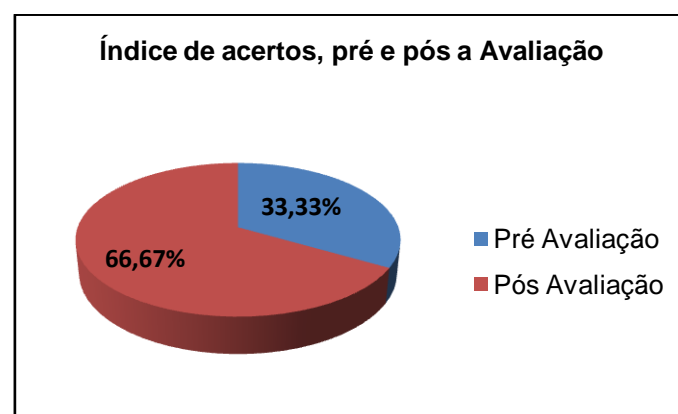


Gráfico 1. Número de acertos, pré e pós a Avaliação.

O gráfico retrata que os jogos foi uma importante ferramenta pedagógica, pois é possível verificar que os alunos superaram as dificuldades, efetivando assim, o processo de aprendizagem e o interesse pela Química.

Conclusões

A utilização e aplicação dos jogos “Dominó Químico” e “Jogo das caixinhas” como recurso complementar e facilitador na aquisição e acomodação do conhecimento, foi de grande relevância para os alunos, pois a aplicação do jogo proporcionou uma melhor compreensão dos conteúdos explorados.

Agradecimentos

Ao IFRO - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia.

Referências bibliográficas.

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

MIRANDA, S. No fascínio do jogo, a alegria de aprender. *Ciência Hoje*. Bauru-SP, v.28, p. 64-66, 2001.

OLIVEIRA, V. B. *Jogos de regras e resoluções de problemas*. Editora: Vozes, 2ª edição –2004.