

AVALIAÇÃO DE LICENCIANDOS NA ELABORAÇÃO E ESCOLHA DE UM JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO

Fábio Marques de Oliveira¹(IC), Mariana Moreno Azevedo¹(IC), Jorge Cardoso Messeder^{1*}(PQ).

1- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro / Campus Nilópolis – Rua Lúcio Tavares, 1045, CEP: 26530-060, Nilópolis, Rio de Janeiro. * E-mail: jorge.messeder@gmail.com

Palavras-Chave: jogos, materiais didáticos, ensino de química.

Introdução

Nos últimos anos, foi crescente a utilização de jogos e atividades lúdicas, com caráter didático. Isso pode ser comprovado pelo número de trabalhos apresentados nas Reuniões Anuais da SBQ e nos encontros regionais de ensino de Química.¹ Os jogos aplicados no estudo da Química ou de outras disciplinas devem ter regras, contribuindo para a autonomia do educando, de forma que incentivem os alunos a entenderem o que foi aplicado pelo professor.² Se o jogo, desde seu planejamento, for elaborado com o objetivo de atingir conteúdos específicos e de ser utilizado no âmbito escolar, este será denominado como jogo didático.³ O jogo elaborado nesse trabalho foi o *Química Educativa* para aplicação no Ensino Médio, a partir de uma avaliação prévia por licenciandos em Química. As idéias que originaram a proposição do jogo se justificam na sua aplicação didática, devido aos diversos enfoques na área de Química, facilitando a memorização de alguns conceitos químicos, ainda fazendo uma ligação entre a Química estudada na escola e a Química vivenciada no cotidiano do aluno. O objetivo geral dessa pesquisa foi conduzir os licenciandos em Química ao exercício dos conhecimentos adquiridos nas disciplinas do núcleo curricular básico, usando como metodologia estratégica, intervenções lúdicas, além de contemplar a execução da prática, como componente curricular, exigida aos cursos de licenciatura.⁴

Resultados e Discussão

O jogo exige o mínimo de conhecimento químico, como: propriedades periódicas dos elementos, conceitos de ácidos e bases, oxirredução, dentre outros. Composição do jogo: o tabuleiro usado é a própria Tabela Periódica, sendo as perguntas relativas ao elemento químico da casa em que o participante se encontra em cada jogada; pinos, dados, dinheiro (fictício) e cartões com perguntas e respostas. Instruções do jogo: Posicionar os pinos na parte superior do tabuleiro (localização do Hidrogênio); Os jogadores devem fazer lançamentos de dois dados e a ordem dos jogadores será dada pela maior numeração obtida no lançamento; Definir a ordem dos jogadores, o primeiro deve responder a primeira pergunta. Caso a resposta dada esteja correta, o jogador lançará os dois dados novamente e andará no tabuleiro quantas casas foram obtidas neste lançamento. Caso a resposta esteja incorreta o jogador ficará no lugar onde está e passará a vez

para o próximo; Cada pergunta tem um valor fictício em dinheiro, que o jogador vai acumulando durante o jogo; Quando o primeiro jogador chegar ao final do tabuleiro, que no caso é na casa de maior número atômico, o jogo termina, porém isso não significa que este será o ganhador. O grande vencedor do jogo será aquele que obtiver o maior valor, somando o número atômico da casa onde está com o montante de dinheiro obtido durante toda a partida. A elaboração e avaliação do jogo ocorreu na disciplina Pesquisa em Ensino de Química (PEQ), no curso de licenciatura em Química do IFRJ. Os futuros professores exercitaram o papel do educador em Química em seu momento de escolha de um material didático a ser usado em sua prática. De acordo com o desenvolvimento do jogo pode-se perceber que a atividade lúdica teve uma boa aceitação. Todos os 15 alunos da turma, após jogarem o *Química Educativa* deram depoimentos que o jogo seria bem aceito em suas aulas de estágio supervisionado. Ao final do jogo, o professor da disciplina PEQ pode avaliar a evolução dos alunos quanto à metodologia de ensino aplicada. De um modo geral, os professores de Química ficam presos aos conteúdos preconizados pelos PCN, e se esquecem da criatividade para novas alternativas no ensino de determinados assuntos.

Conclusões

Ao reconhecer a resistência e dificuldade de aprendizado por parte dos alunos em relação ao ensino de ciências, em especial o ensino de Química, este trabalho propõe um jogo didático mais dinâmico e interativo, tornando o aluno atuante na esfera do jogo levando-o à reflexão constante. O *Química Educativa* criado e proposto, contempla vários recursos à disponibilidade do professor que deseja tornar sua aula mais atrativa para os alunos, em especial os de Ensino Médio, contribuindo assim para o processo de ensino e aprendizagem, facilitando o fluxo de informações e a compreensão dos conteúdos expostos durante a disciplina de Química.

[1] SOARES, M. H. F. B. **Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química Teoria, Métodos e Aplicações**. XIV Encontro Nacional de Ensino de Química. Paraná: 2008.

[2] CAMPOS, L. M. L.; Bortoloto, T. M.; Felício, A. K. C. A **Produção de Jogos Didáticos Para o Ensino de Ciências: Uma Proposta Para Favorecer a Aprendizagem**. Departamento de Educação – Instituto de Biociências da UNESP. São Paulo, p. 1-14, 2002.

[3] KISHIMOTO, T. M. **O Brinquedo na Educação: Considerações Históricas**. Seção Idéias. Cap. 07, p.39-45. São Paulo: USP, 2007.

[4] CNE. Resolução CNE/CP 2/2002. **Diário Oficial da União**, Brasília, 4 de março de 2002. Seção 1, p. 9.