

JOGOS INTERATIVOS PARA O ENSINO DA QUÍMICA

Andressa Ferreira Mendonça* (IC)⁽¹⁾, Blyeny Hatalita Pereira Alves (PQ)⁽¹⁾, Lenilson Oliveira Paula Silva (IC)⁽¹⁾, Vanessa Freitas Santos (IC)⁽¹⁾

*andressa.mendonca@ibest.com.br

(1) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de GOIÁS, Campus Itumbiara, Av. De Furnas, nº 55, Village Imperial, CEP: 75524-000, Itumbiara – GO.

Palavras-Chave: Aprendizagem, jogos interativos, química.

Introdução e Metodologia

O atual ensino de Química, na maioria das vezes, prioriza a transmissão de informações, sem qualquer relação com a vida do aluno, impossibilitando o entendimento de uma situação-problema. A aprendizagem de Química deve possibilitar aos alunos a compreensão das transformações químicas que ocorrem no mundo físico de forma abrangente e integrada para que estes possam julgar, com fundamentos, as informações adquiridas na mídia, na escola e com pessoas. A aplicação de jogos é uma sugestão de estratégia de ensino que pode contribuir para melhoria na aprendizagem de Química. Eles podem ser utilizados para desenvolver os conteúdos de Química a fim de auxiliar na preparação de aulas mais criativas e atrativas, ajudando a motivar os alunos a participarem das aulas, tornando-as mais dinâmicas e, conseqüentemente, tendo como resultado uma aprendizagem mais significativa. O objetivo deste trabalho é demonstrar que os jogos incentivam os alunos a fixarem o conteúdo de uma forma atrativa e dinâmica. Dois jogos, direcionados aos alunos do Ensino Médio, foram elaborados utilizando materiais de baixo custo e de fácil aquisição. São eles: Tabela Periódica Direta e Palavras Cruzadas. Esse trabalho foi realizado por uma turma do 2º período de licenciatura em Química do Instituto Federal de Goiás - Campus Itumbiara, na disciplina de História da Química. A tabela Periódica Direta foi uma alternativa desenvolvida para interagir o aluno com a tabela periódica. Ele consiste em um tabuleiro representando a tabela periódica, onde o aluno vai retirar um papel de dentro de um saco contendo uma questão a ser respondida. O aluno acertando a questão adquire o direito de colocar um elemento na tabela periódica em seu respectivo grupo e período. O grupo ao qual tal aluno pertença adquire um ponto no grupo, no término dos espaços vagos na tabela, a equipe que obter o maior número de respostas certas é o ganhador. Palavras Cruzadas consiste em dinamizar o ensino da História da Química através de respostas que se encaixem nas lacunas

deixadas. A dupla de alunos que terminar primeiro, ou que obtiver o maior número de respostas certas é o vencedor.

Resultados e Discussão

Neste trabalho, observou-se a oportunidade de estudar o perfil de alunos do ensino superior, a fim de comprovar se a experiência com os jogos pode contribuir para a motivação na aprendizagem de Química. Notou-se que desse modo, os estudantes passaram a ver a sala de aula como algo mais que um local onde o conhecimento é um “pacote fechado” a ser transmitido mecanicamente a eles. Durante os jogos, observou-se também a integração e a participação dos alunos. A aula obteve maior interesse e interação por parte dos alunos que se interessaram bastante pelo tipo de questionamento feito, diferente de quando se expõe uma quantidade excessiva de informações. Obteve-se 90% de satisfação dos alunos com esse método de aprendizagem utilizado.

Conclusões

A aplicação de jogos no ensino da Química, a princípio é viável para a aprendizagem e participação do aluno durante as aulas. Estes jogos podem contribuir para a fixação do conteúdo de uma forma mais dinâmica, facilitando o trabalho do professor em sala de aula e fazendo os estudantes compreenderem que a Química não é uma ciência tão complicada como tem parecido.

Agradecimentos

Ao Instituto Federal de Goiás – Campus Itumbiara. Aos alunos e professores do 4º período (2010/1) do curso de Licenciatura em Química do IFG – Campus Itumbiara.

USBERCO, João. **Química Essencial** / João Usberco, Edgard Salvador _ 1, ed. _ São Paulo: Saraiva, 2001.
RUSSEL, John B. **Química Geral** _ Volume 1, 2ª ed. _ São Paulo: Makron Books