

## O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência na UFMT e o desenvolvimento de jogos didáticos para o Ensino de Química

Ana Laura da S. Martins\* (IC), Marcel Thiago D. Ribeiro (PQ), Mariuce C. Moraes (PQ), Gahelyka A. P. Souza (IC), Kaio V. Silva (IC), Mirian B. de Araujo (IC), Claudia R. S. Magnani (FM), Ana Paula A. Nobrêga (FM), Larissa K. Dantas (IC), Irene Cristina de Mello (PQ).

LabPEQ – Laboratório de Pesquisa e Ensino de Química – Universidade Federal de Mato Grosso

\*martins.analaura@hotmail.com

Palavras-Chave: Atividades Lúdicas, Conhecimento Químico, PIBID Química

### Introdução e Metodologia

Entre as preocupações referentes à formação inicial dos professores de Química na Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) está a sólida construção de conhecimentos teórico-didático-metodológicos. Contudo, alguns problemas tornam essa tarefa, muitas vezes, ineficiente e ou inadequada. Entre tais problemas podemos citar a forte tendência de um modelo baseado na racionalidade técnica, um currículo que por décadas propôs uma formação profissional que tende a separar o mundo teórico do mundo da prática, dentre outros. O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID) da UFMT, iniciado em 2008, procura entender o ensino como uma atividade complexa, que se desenvolve em cenários singulares, devidamente determinada pelo contexto, com resultados geralmente imprevisíveis e permeada por conflitos (Pérez-Gomez, 1992) de toda ordem. Além disso, o projeto se propõe oportunizar aos futuros professores de Química a possibilidade de construção de materiais didáticos a serem aplicados em contextos reais de ensino-aprendizagem, dentre os quais estão os jogos didáticos, que se apresentam importante e viável alternativa no auxílio da construção do conhecimento do estudante. A despeito de um modelo tradicional de ensino, que solicita dos alunos da educação básica a assimilação do conhecimento que lhe foi transmitido pelo professor, transformando a aprendizagem em um método mecânico, associativo, a tentativa é de se desenvolver estratégias de ensino diferenciadas, com recursos que auxiliem o aluno a efetiva aprendizagem. Nesse sentido, o subprojeto de Química do PIBID-UFMT, vem incentivando e orientando os bolsistas a fazerem uso dos jogos didáticos no ensino de Química, nas escolas participantes do projeto, partindo de estudos teóricos, construção dos jogos, aplicação e avaliação dos recursos produzidos. Esse trabalho acontece juntamente com os discentes de uma disciplina de Prática de Ensino de Química, do curso de Licenciatura Plena em Química da UFMT.

### Resultados e Discussão

A melhora na relação professor/aluno manifesta-se quando se usa jogos em sala de aula, pois com o jogo, acontece uma maior envoltura entre as duas partes, o professor acompanha de perto a atividade

sem transferir ao aluno uma posição de autoridade que ele exerce, geralmente em uma aula do tipo tradicional. Um dos jogos desenvolvido e aplicado era semelhante ao *Super Trunfo*, onde o objetivo principal era o aluno obter todas as cartas do jogo, além de avaliar os conhecimentos do aluno sobre os elementos químicos. Durante a aplicação do jogo em sala de aula, não houve respostas negativas por partes dos professores, pelo contrário, quase a totalidade considerou o jogo como extremamente motivador e propiciou espontaneamente o comportamento disciplinar. O jogo aplicado tinha uma característica corporativa na qual se pode avaliar o trabalho em equipe dos alunos, verificou-se ainda uma maior facilidade no entendimento das características dos elementos químicos bem como no aspecto de chamar a atenção dos alunos para a aula. Os alunos da educação básica, na sua maioria, demonstraram satisfação diante do material apresentado, e uma perceptível evolução ao demonstrarem habilidades e entendimento quando aplicaram corretamente os conceitos químicos mediante os jogos por eles já estudados.

### Conclusões

O resultados permitem perceber que o lúdico pode se tornar um trabalho divertido que atinge aspectos intelectuais envolvendo o licenciando no processo de ensino-aprendizagem. Os resultados obtidos nessa proposta de trabalho tem incentivado o desenvolvimento de outros jogos didáticos para o ensino, a serem aplicados em salas de aula na construção e/ou assimilação de conceitos químicos. Porém, os estudos com os bolsistas do PIBID tem levado ao entendimento de que, as atividades lúdicas não devem ser aplicadas como única forma de ensino, mas como uma ferramenta auxiliar do processo de ensino-aprendizagem. Acredita-se, portanto, que os jogos em si não carregam a capacidade de desenvolvimento conceitual, porém considera que eles acabam suprimindo certas necessidades e funções vitais ao desenvolvimento intelectual e conseqüentemente, da aprendizagem, como nos ensina Soares (2008).

### Agradecimentos

CAPES, pelo apoio financeiro.

SOARES, Márlon. Jogos para o Ensino de Química: teoria, métodos e aplicações. Guarapari: Ex Libris, 2008.  
PÉREZ-GÓMEZ, A. O pensamento prático do professor: a formação do professor como profissional reflexivo. In: Nóvoa, A.

(org.). Os professores e sua formação. Lisboa: publicações Dom Quixote, 1992.