

O uso dos Jogos Didáticos como ferramenta de apoio ao trabalho docente: Novidade, Diversão, Ensino e Aprendizagem mútua.

Joana R. S. Martins¹(IC) e Rosebelly N. Marques²(PQ). rosebelly@power.ufscar.br

¹ Depto de Química – UFSCar – São Carlos – SP, ² Depto de Metodologia de Ensino – UFSCar – São Carlos – SP.

Palavras Chave: Jogos Didáticos, Ensino Lúdico, Formação de Professores.

Introdução

A disciplina de Pesquisa Química, oferecida pelo Departamento de Química, tem como objetivo proporcionar ao licenciando o estímulo à pesquisa, seu envolvimento com questões pertinentes, buscando entendê-las ao longo do estudo. Esta Pesquisa envolveu como foco central *O uso dos Jogos Didáticos como recurso didático em sala de aula*, de forma a contribuir tanto para a formação inicial quanto a continuada. A idéia de utilizar jogos didáticos como um recurso facilitador no processo de ensino e aprendizagem é muito atraente, pois se destaca em despertar nos alunos o interesse pelo assunto abordado e proporcionar através do trabalho em grupo a interação social, porém valorizando a construção do conhecimento e não somente a diversão^{1,2}. Embora a proposta seja válida, o professor deve estar ciente de que a utilização da atividade lúdica não supõe a substituição dos conteúdos pelos jogos. Portanto o objetivo principal desta pesquisa foi propor ao professor o trabalho com Jogos Didáticos, investigando-se quais os aspectos relevantes para a continuidade ou não do uso em sala de aula.

Resultados e Discussão

A pesquisa envolveu 10 professores da rede pública da Diretoria de Ensino de São Carlos/SP, atuantes em salas de 1º ano do Ensino Médio. A metodologia adotada para esta pesquisa envolveu duas etapas: 1) Estudo prévio sobre Jogos Didáticos, que contam com a referencial teórico, confecção e aplicação destes em sala de aula e 2) Trabalho junto ao professor da Educação Básica, propondo o uso dos Jogos e acompanhando seu desenvolvimento, e resultados. A escolha dos conteúdos químicos abordados nos Jogos (Tabela A) ficou a critério do professor, pois os jogos não substituiriam os conteúdos a serem trabalhados, e sim auxiliariam na fixação dos mesmos. Sendo assim, o conteúdo principal escolhido foi a Tabela Periódica, por apresentar, na opinião dos alunos e professores, a maior dificuldade no programa de Química do 1º ano do Ensino Médio. Na confecção dos jogos utilizou-se material de baixo custo, simples, fácil de reproduzir e acessível aos professores. Isto devido ao relato dos professores sobre a falta de recursos financeiros para 31ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química

confeccionar materiais alternativos para as suas aulas.

Tabela A: Jogos utilizados e conteúdos abordados

	Nome	Conteúdo desenvolvido
Jogos Didáticos trabalhados em sala de aula, com os professores	Bingo Químico	Tabela Periódica
	Caminho da Química	
	Detetive Químico	
	Quebra-cabeça Orgânico	Funções orgânicas

Todos os jogos utilizados discutiam-se com os professores antes da aplicação deste na sala de aula. Fez-se isso, pois o primeiro ponto importante sobre o trabalho com Jogos, é o conhecimento sobre suas regras gerais e seu funcionamento. Testaram-se esses jogos com uma turma de Licenciandos em Química e também em cursos de formação de professores de Ciências Naturais.

Conclusões

Sem dúvida, pelos resultados desta investigação, os Jogos Didáticos ainda são pouco difundidos entre os professores da educação básica. Apesar disso, a metodologia foi bem aceita e utilizada posteriormente pelos professores. Ressalta-se aqui, a relevância de atuar no contexto desses professores, buscando, em parceria, ouvir seus problemas e propor soluções, trazendo o envolvimento da universidade e a realidade escolar. Outro ponto favorável é à busca do professor por um recurso didático que facilite a aprendizagem do aluno, mas também promova algo que deixe sua estima elevada, trazendo maior prazer em ministrar suas aulas.

Agradecimentos

Em especial, a Profa. Dra. Clélia M. P. Marques, pela colaboração durante todas as etapas da disciplina de Pesquisa Química e ao professor Ubyrajara Aquino de Castro, pela disponibilidade e contribuições na pesquisa realizada.

¹ KISHIOMOTO, Tizuko Mochida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 9ª Edição. São Paulo: Cortez, 2006.

² MISUKAMI, Mª da Graça Nicoletti. Ensino: As abordagens do Processo. São Paulo: EPO, 1986.