

Jogos didáticos – Ferramenta facilitadora da aprendizagem.

Ana Paula Bernardo Santos^{1*} (PG), Adriana Kniaeff Gomes¹ (IC), Bruna Azevedo de Oliveira Mendes¹ (IC), Joab Trajano Silva¹ (PQ).

anabernardo@iq.ufrj.br

¹ Instituto de Química, Centro de Ciências da Matemáticas e da Natureza, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

Palavras Chave: Jogos didáticos, pré-vestibular, rendimento.

Introdução

Os jogos didáticos têm sido recomendados como promotores da aprendizagem, pois estimulam a curiosidade, a iniciativa, a autoconfiança e favorecem a socialização entre os alunos¹. Dentre as vantagens de sua utilização estão a introdução, fixação e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão e a produção de estratégias para resolução de problemas. Além disto, os jogos permitem que o professor identifique os erros de aprendizagem e as dificuldades dos alunos².

Os jogos didáticos podem ser inseridos em cursos pré-vestibulares para tornar as aulas mais interessantes e menos desgastantes. Assim, este trabalho teve como objetivo avaliar a eficiência da utilização de jogos didáticos no processo de compreensão e interpretação do conteúdo de química dos estudantes do Curso Pré-vestibular de Nova Iguaçu/UFRJ (CPV-NI).

Resultados e Discussão

O trabalho foi realizado por três professoras estagiárias de química, com 180 alunos em 12 turmas do CPV-NI distribuídas por 3 unidades de ensino. Os jogos foram realizados logo após a introdução do conteúdo abordado em sala de aula. Foram utilizados os jogos: Bingo dos Elementos da Tabela Periódica, Jogo da Memória das Funções Orgânicas, Jogo do Tabuleiro (revisão do semestre), Baralho das Substâncias Ácidas e Jogo da Memória de Compostos Inorgânicos.

Antes e depois da aplicação dos jogos os estudantes realizaram exercícios com questões de vestibular para medir a eficiência dos jogos sobre a aprendizagem do conteúdo.

Tabela 1: Rendimento do jogo do baralho das substâncias ácidas.

Jogo didático	Unidade	Turma	Rendimento antes (%)	Rendimento depois (%)
Baralho das substâncias ácidas	Douglas Brasil	110	45	50
		111		75
		112		90
	Júlio Rabelo	107	45	50
		108		75
		109		50

O rendimento, na Tabela 1, indica o percentual médio de alunos que responderam corretamente cada uma das questões objetivas e discursivas.

Na Tabela 2 estão representados os rendimentos obtidos com um exercício de correlação (nome da 31ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química

substância versus fórmula molecular), aplicado antes e 15 dias após o jogo. Os resultados foram classificados em excelente (de 20 a 24 acertos), bom (de 15 a 19 acertos) e regular (de 7 a 14 acertos).

Tabela 2: Rendimento do Jogo da memória dos compostos inorgânicos.

Jogo didático	Unidade	Turma	Rendimento antes (%)		Rendimento depois (%)	
			Exc.	Bom	Exc.	Bom
Jogo da memória dos compostos inorgânicos	Rubens Falcão	101	Exc.	65	Exc.	80,8
			Bom	25	Bom	12,9
			Reg.	15	Reg.	6,3
		102	Exc.	87,2	Exc.	92,4
			Bom	12,5	Bom	7,6
			Reg.	0	Reg.	0
	103	Exc.	67,7	Exc.	76,5	
		Bom	19,4	Bom	17,6	
		Reg.	12,9	Reg.	5,9	

Exc.=excelente, Bom=bom, Reg.=regular



Figura 1: Fotos dos alunos jogando os jogos apresentados.

Conclusões

Os jogos didáticos aumentaram a capacidade de compreensão e interpretação dos estudantes, configurando-se um facilitador do aprendizado dos alunos do CPV-NI/UFRJ.

Agradecimentos

A Prefeitura de Nova Iguaçu, CPV de Nova Iguaçu e PR-5 UFRJ.

¹ GIORDAN, M. 1999. O papel da experimentação no ensino de ciências. *Química Nova na Escola*, n.10, p.43-49.

² GRANDO, R. C. 2001. O jogo na educação: Aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática.