

O uso de Jogos no Ensino de Química: uma oficina de aplicação para professores e alunos do curso de licenciatura em Química da UESC.

Eliana Moraes de Santana¹(PG)*, Daisy de Brito Rezende²(PQ)

**eliana_quimica@hotmail.com, dbrezend@iq.usp.br*

¹Programa Interunidades de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, USP

²Departamento de Química Fundamental, Instituto de Química, Universidade de São Paulo

Palavras Chave: Jogos, atividades lúdicas, ensino de química,

Introdução

Os jogos são baseados em modelos de situações reais e, como quaisquer modelos, simplificam a realidade, recortando-a segundo perspectivas e fins determinados. Assim, os jogos e atividades lúdicas oferecem tanto um espaço de vivência e apreciação da realidade modelada, quanto de experimento e reflexão sobre ela, através de um contato simulado. A dinâmica e o universo lúdico do próprio jogo fazem com que a apreensão desses modelos através dos jogos seja distinta daquela devida à leitura ou ao estudo convencionais.

Logo, torna-se necessário que o professor que irá aplicar o jogo também se envolva na ação, ou seja, também jogue, pois poderá efetivamente se envolver no universo do aluno. Assim, o presente trabalho relata nossa experiência na aplicação de uma oficina de jogos trabalhada com um grupo de 30 alunos e professores do curso de Licenciatura em Química da UESC (Universidade Estadual de Santa Cruz) em Ilhéus na Bahia.

Essa atividade permitiu obter a visão dos docentes e futuros docentes quanto ao emprego de jogos e atividades lúdicas no ensino de Química. Alguns dos trabalhados durante a oficina já haviam sido aplicados para alunos dos Ensinos Fundamental e Médio, com o objetivo de verificar o papel dessas dinâmicas como elementos para o resgate de lacunas na aprendizagem desses alunos e como recurso mediador/facilitador da construção do conhecimento pelos sujeitos envolvidos no processo.

Resultados e Discussão

Após uma explanação oral feita pela ministrante a respeito do projeto e de alguns jogos, ocorreu uma demonstração dos jogos. Em seguida, os participantes foram separados em grupos de quatro pessoas e distribuíram-se os jogos. Enquanto o jogo se desenvolvia, os participantes faziam algumas anotações que foram utilizadas na segunda parte da oficina.

Um fator interessante, que chamou a atenção, foi observar aqueles professores e futuros professores

jogarem como se fossem realmente alunos e colegas de uma mesma turma. Foi pedido que os mesmos fizessem uma avaliação por escrito a respeito do uso desses jogos como recurso didático. Os dados obtidos dessas respostas encontram-se na Tabela 1.

Tabela 1 Professores e alunos de Licenciatura em Química que usariam os jogos como recurso didático.

Respostas	Quantidade de Professores (%)
Sim	80
A depender do assunto e do tempo em sala de aula	20
Não	0

A avaliação feita foi positiva. Muitos fizeram críticas positivas e sugestões que serão adotadas posteriormente e como mostra a Tabela 1, embora 100% dos participantes concordem com o uso de jogos, alguns ainda estão preocupados com o tempo disponível para o desenvolvimento de conteúdo específico. Eles concordaram que, através do jogo, a aula fica mais motivante facilitando o desenvolvimento de habilidades e conseqüentemente, propiciando o aprendizado.

Conclusões

O jogo oferece estímulo e o ambiente necessários para propiciar o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos além de permitir que o professor amplie seus conhecimentos sobre técnicas ativas de ensino e desenvolva suas capacidades pessoais e profissionais, estimulando-o a recriar sua prática pedagógica (Brasil, 1999).

A partir dos resultados obtidos pode-se afirmar que a introdução de jogos no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos e também frente aos professores, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

¹ BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnologia, Ministério da Educação. Ciências da Natureza, Matemática e suas

Sociedade Brasileira de Química (SBQ)

Tecnologias. In: Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio. Brasília, 1999.