

Avaliação da utilização dos Jogos de Química no Ensino Médio em Escolas Públicas da Cidade do Recife.

Thayná Katharyne Pereira Alves¹ (IC)*, José Edson G. de Souza^{1,2} (PQ), Liliana F. B. L. Pontes² (PQ)

*tainacatarine@hotmail.com

¹ Universidade Católica de Pernambuco
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco

Palavras Chave: *Aprendizagem, Ensino, Jogos de Educativos, Química.*

Introdução

A busca por métodos mais eficazes de ensino-aprendizagem tem levado vários pesquisadores a investigar ferramentas didáticas que proporcione um ensino voltado ao cotidiano dos estudantes. Apesar dos diversos trabalhos publicados na literatura, o atual ensino de Química ainda tem priorizado a transmissão de conhecimentos e é centralizado na memorização e na repetição de nomes, fórmulas e cálculos, sendo desvinculado do cotidiano e da realidade em que os alunos se encontram. Contrapondo-se a essa posição, os Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino Médio (Brasil, 2001) entendem que a Química, como disciplina escolar, deve ser vista como um instrumento de formação humana, a qual dá subsídios para a interpretação do mundo e a interação com a realidade.

Desse modo, um dos desafios atuais do ensino de química é fazer uma ligação entre o conhecimento ensinado e o cotidiano do aluno. Nesse contexto, a abordagem lúdica no ensino de química por meio de jogos educacionais vem sendo muito utilizada como ferramenta pedagógica, facilitando a aprendizagem porque motiva os alunos e torna a aprendizagem prazerosa. Para Soares (2008) o lúdico é integrador de várias dimensões do aluno, como a afetividade, o trabalho em grupo promovendo a construção do conhecimento cognitivo, físico e social.

Neste trabalho descrevemos a aplicação de jogos de química no ensino médio com alunos de uma escola pública do Recife.

Resultados e Discussão

O trabalho foi desenvolvido em turmas do 1º ano do Ensino Médio, de uma escola pública da rede estadual do Recife. A aplicação dos jogos em sala utilizou grupos contendo quatro componentes. Uma abordagem prévia dos conteúdos teóricos abordados nos jogos foi realizada pelo professor de Química. Após a análise dos conteúdos teóricos, três tipos de jogos foram aplicados: Memoquímica, Brincando com Cátion e Ânions e Dominó Químico. Terminada a aplicação do jogo, foi entregue a cada aluno uma ficha de avaliação contendo perguntas referentes à atividade desenvolvida (Figura 1).

34ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química

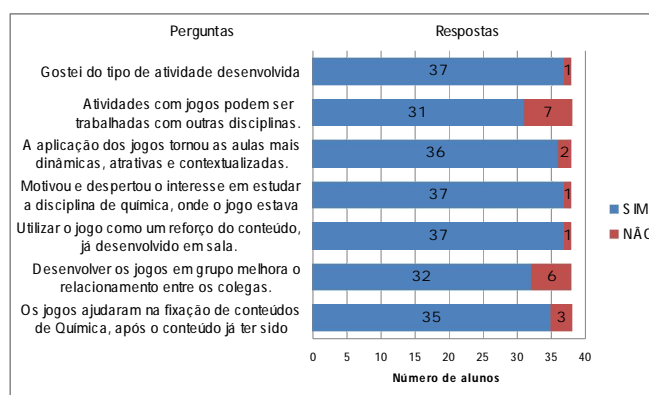


Figura 1. Resultados do questionário aplicado aos alunos.

É importante salientar que o jogo aguçou a curiosidade dos alunos a respeito dos elementos químicos e seus símbolos tornando mais significativa a aprendizagem.

Ao final do trabalho os alunos afirmaram que os jogos sanaram algumas dificuldades que eles tinham em relação à disciplina e a determinados conteúdos de química, tornando o aprendizado mais atraente, interessante e divertido.

Conclusões

A utilização de jogos na sala de aula, torna mais interessante e diferentes as aulas, facilitando a compreensão dos assuntos de forma mais clara, prendem a atenção dos alunos, motivando-os, promovendo uma melhor aprendizagem.

¹FIALHO, Neusa Nogueira. Jogos no Ensino Médio de Química e Biologia. Curitiba: Ibpex, 2007.

BRASIL, PCN's Parâmetros Curriculares Nacionais. MEC- Ministério da Educação – Secretária de Educação Fundamental e Ensino Médio-Brasília, 2001

SOARES, Marlón. Jogos para o Ensino de Química: Teoria, Método e Aplicações. Guarapari-ES. Ex Libris, 2008.