

Jogos didáticos: uma alternativa para dinamizar o Ensino de Química.

¹ Livia M. S. Oliveira (IC), ² Susie T. Gameleira (IC), ³ Mariana M. C. Souza (IC), ⁴ Rodrigo V. Nascimento (PQ), ⁵ Oberto G. Silva (PQ), ⁶ Ulysses V. S. Ferreira* (PQ).

1, 2, 3, 4, 5, 6 Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

*ulysses.vieira@ifrn.edu.br.

Palavras Chave: Ensino de Química, jogos didáticos, aprendizagem.

Introdução

O ensino de química esteve preso a simples transmissão de conhecimentos, essa prática foi chamada por CHASSOT (1993) de ensino ASSÉPTICO, uma vez que se mantém “limpo” das contaminações da realidade e da abordagem do conhecimento escolar¹. Este tipo de ensino ancora-se na exposição verbal da matéria e na demonstração, oferecendo ao aluno uma grande quantidade de informações, que devem ser memorizadas, é o que FREIRE define como educação bancária². Na tentativa de reverter esse quadro em que se encontra o ensino de química, apoiando-se nas idéias defendidas por VYGOTSKY, quando diz que os jogos estimulam a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança³, foram desenvolvidos neste trabalho jogos didáticos durante a realização da 1ª Semana de formação para a vida, meio ambiente, arte, cultura e desporto no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – *Campus* Pau dos Ferros, em uma oficina ministrada pelos alunos do grupo de pesquisa PARENKLISIS do curso de Licenciatura em Química, aos alunos dos cursos técnicos integrados de nível médio do próprio *Campus*.

Quatro jogos foram produzidos pelos alunos durante a realização da oficina, o domínio periódico, a tabela periódica animada, o jogo da distribuição eletrônica e o ludo atômico. Ao final os próprios alunos participaram das brincadeiras.

Resultados e Discussão

Durante o desenvolvimento da oficina percebeu-se um maior nível de envolvimento e concentração dos alunos participantes da oficina, uma vez que os mesmos, sob a orientação dos ministrantes, confeccionaram os jogos, como mostra a figura 1.



Figura 1. Alunos produzindo e brincando com os jogos.

34ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química

O brincar, tanto para educadores como para os alunos, constitui uma atividade humana promotora de muitas aprendizagens e experiências de cultura. É parte integrante do processo educativo, devendo ser incentivada, garantida e enriquecida. Os jogos pedagógicos aliam o aprendizado de determinados conteúdos à atividade lúdica, despertando o interesse dos alunos no assunto abordado, propiciando uma aprendizagem eficaz, divertida e empolgante.

Tabela 1. Percentuais de acertos nos questionários aplicados antes e depois da confecção e aplicação dos jogos.

	Atomismo	Tabela Periódica	Configuração Eletrônica
Antes	48	62	18
Depois	72	78	42

Antes e após a oficina foi aplicado um questionário com questões envolvendo os assuntos que seriam abordados durante a aplicação dos jogos. A análise mostra que houve um aumento de 20% no acerto das questões respondidas, Tabela 1. Mesmo que o aluno não tenha um desempenho extraordinário durante a aplicação do jogo, é preciso considerar o que ele aprende durante a atividade, pois o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e resolução de problemas, pois como é livre de pressões, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções.

Conclusões

Os resultados obtidos durante a produção e execução dos jogos, mostram que o processo de aprendizagem aconteceu de forma agradável e proveitosa, que contribuiu com o trabalho em equipe e com a disseminação do conhecimento.

Agradecimentos

Ao IFRN - *Campus* Pau dos Ferros pelo apoio financeiro.

¹ Chassot, A. Ijuí, UNIJUÍ, *Coleção ensino de 2º grau* 1993.

² Freire, P. *Rio de Janeiro: Paz e Terra*, 1985, p.66.

³ Vygotsky, L.S. São Paulo: Martins Fontes, 1989.