

SOFTWARES EDUCATIVOS: UMA ALTERNATIVA FACILITADORA DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA QUÍMICA.

Amaury F. B. Barbosa^{1*} (IC), Thaissa L. Silva¹ (IC), Vinicius Del Colle¹ (PQ)

¹ Universidade Federal de Alagoas – Campus Arapiraca, Av. Manoel Severino Barbosa, S/N, Bom Sucesso, 57309-005, Arapiraca - AL

*amauryfranklim@hotmail.com

Palavras Chave: Softwares Educacionais, Tabela Periódica, Ensino de Química.

Introdução

O uso de jogos lúdicos como ferramenta no ensino é tema de estudo amplamente discutido na literatura e com excelentes resultados¹. Baseado nessa perspectiva é conveniente estimular o uso de softwares educacionais com o intuito de melhorar a qualidade de ensino, para que este sirva de apoio para se obter um melhor aproveitamento no aprendizado dos alunos.

O presente resumo tem por objetivo desenvolver um software composto de três jogos tradicionais, entre eles o jogo da memória, onde adaptou-se os conteúdos referentes à Tabela Periódica, para que o ensino-aprendizagem da mesma se desse de maneira mais dinâmica, empolgante, atrativa, interativa e com recursos visuais que possibilitem maior compreensão e entendimento dela.

Resultados e Discussão



Figura 1. A) Interface inicial do software. B) Aplicação do software *in locu* com alunos do ensino médio

O software contendo os jogos educativos foi testado com alunos do 1º ano do ensino médio da Escola Alternativa, estabelecimentos da rede privada localizada na cidade de Arapiraca-AL. Os alunos foram avaliados ao longo de todas as etapas do trabalho, pela participação em equipe, socialização do conhecimento e pelo interesse demonstrado durante a experiência didática. Observou-se uma melhora na qualidade e no rendimento das aulas ministradas nessa instituição de ensino, sendo que os alunos foram despertados para um aprendizado mais prático da Química, em detrimento do

34ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química

conteúdo puro e simples ministrado nas aulas tradicionais, mostrando mais uma vez que esse tipo de recurso aplicado à prática pedagógica alavancou mudanças significativas que poderá ser levado em consideração na elaboração do próximo projeto pedagógico da escola. Considerando que estes resultados se deu em função do trabalho lúdico, pode-se afirmar que o software desenvolvido foi eficiente no auxílio ao ensino da Tabela Periódica. Como o software foi desenvolvido a partir de jogos tradicionais e conhecido entre a maioria dos alunos, a relação aceitação-adaptação se procedeu de forma eficaz, onde eles demonstraram grande interesse, motivação e satisfação com os jogos levados para sala de aula.

Conclusões

Com base nas informações que foram coletadas durante a aplicação do software em sala de aula com os alunos do ensino médio, conclui-se que a utilização de jogos educativos, com fins lúdicos, favoreceu de maneira significativa o aprendizado de disciplinas que normalmente são desprezadas pela forma massiva e tradicional em que são transmitidas. Também, atua na formação cidadã do aluno uma vez que ele aprende a compartilhar suas idéias e seus conhecimentos com outros de sua turma que talvez se encontre em estágios inferiores de aprendizado. Faz com que o docente proponha novos caminhos que favoreçam a aprendizagem por parte dos alunos, e conseqüentemente melhore sua sensibilidade para auto avaliar-se tendo como base o desempenho dos alunos. Este software não deve ser usado como meio único de ensino da Tabela Periódica, mas como ferramenta complementar do processo de ensino-aprendizagem dela.

Agradecimentos

Os alunos Amaury e Thaíssa são bolsistas do Programa de Educação Tutorial (PET-Química-Campus Arapiraca).

¹ NEVES, L. O. R. Artigo: O lúdico nas interfaces das relações educativas. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico.htm>, acesso em 22 de setembro de 2010.