

PIBID/QUÍMICA-UECE: Jogos Didáticos para o Ensino de Química.

Solange da S. Meneses³(FM), Silvana M. da S. Santos²(FM), Aline Guedes¹(IC), Ana P. V. Ribeiro¹(IC) e Marco A. V. Romero¹(PQ), marcoventuraromero@gmail.com

¹Universidade Estadual do Ceará-Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central (Quixadá, CE), ² EEM Coronel Virgílio Távora (Quixadá, CE) e ³EEEP Maria Cavalcante Costa (Quixadá, CE)

Palavras-Chave: Jogos didáticos, aprendizagem, ensino.

Introdução

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Ensino Médio, “O aprendizado de Química pelos os alunos de Ensino Médio implica que eles compreendam as transformações químicas que ocorrem no mundo físico de forma abrangente e integrada e assim possam julgar como fundamentos as informações advindas da tradição cultural, mídia e da própria escola e tomar decisões autonomamente, enquanto indivíduos e cidadãos¹.” Para que este aluno possa tomar decisões de forma crítica sobre situações do dia a dia que poderão ser impostas, vários fatores são responsáveis pela sua formação, como, por exemplo, o ambiente escolar, o currículo a ser adotado, a interação entre alunos e professores. A escola tem um grande papel diante de tremenda missão “Aprendizagem” e essa deve ocorrer de forma espontânea e livre de qualquer pressão. É aí que entram os jogos educativos, dos quais o próprio nome já revela sua função.

Resultados e Discussão

O jogo na sala de aula pode ser um rico recurso de aprendizagem, explorado de maneiras diferenciadas de acordo com as situações e objetivos almejados, favorecendo os processos de ensino-aprendizagem. E quando se trata de jogos imaginam-se jogos prontos, porém neste caso o Projeto Aprendendo Brincando se focaliza na construção de jogos, arquitetado pelos os próprios alunos, levando-os a aprender a trabalhar em equipe, assim como montar seu jogo a partir de outros já existentes ou até mesmo criar novos jogos. No caso da disciplina de Química da EEPMCC a professora estimulou os alunos, em forma de trabalho em equipe, para que os mesmos montassem os seus jogos e os apresentassem. Poderia ser construído qualquer jogo, só que as regras do jogo criado teriam que conter conteúdos estudados pelos os mesmos. O material de construção dos jogos ficou a critério de cada equipe, lembrando que os jogos criados pelos mesmos ficariam na escola para uso em comum e que o material utilizado teria que ser resistente. Após um mês e meio começamos a fazer as apresentações dos trabalhos. Surgiram os seguintes jogos: Amarelinha Educativa, A guerra de Química, Trilha de Química, Xadrez de Química, Jogo da Memória, Roleta Química, Tabuleiro de Químico, Quimic-oh, Monoquímica e outros. A construção de

materiais pedagógicos, de preferência com plena liberdade pelo aluno em construir jogos da escolha dele, traz um alicerce muito mais sólido de aprendizagem, guiado pelos conteúdos aprendidos e plenamente compreendidos, além disso, precisa levar em conta que a tarefa do professor não se restringe à atuação no âmbito da sala de aula, mas inclui aspectos de gestão e de manejo de relações humanas no contexto da escola, tendo em vista o caráter social e socializados da educação escolar. Os jogos educativos tanto computacionais como outros são, com certeza, recursos riquíssimos para desenvolver o conhecimento e habilidades se bem elaborados e explorados. São uma estratégia de ensino podendo atingir diferentes objetivos e áreas do conhecimento. Vários jogos forma desenvolvidos pelos alunos e verificou-se que tanto na confecção, como no desenvolvimento do jogo, aspectos ligados às aulas de química eram exigidos, exigência traduzida na proposta correta do jogo, por exemplo, a proposta de perguntas e o conhecimento das respostas. Estimulando-se o domínio do conhecimento químico para a confecção e para permitir-se a participação.

Conclusões

Este Projeto se consolidou apresentando uma reflexão teórica sobre o uso de jogos na educação, suas possibilidades como estratégias de ensino, onde podem ser utilizados com o objetivo de construir conhecimentos, treinar habilidades já estudadas, aprofundar questões importantes e desenvolver estratégias de raciocínio lógico. Jogos educativos além de serem divertidos dando destaque ao lúdico, quando usados pedagogicamente, auxiliam os educando na criação e familiarização de conhecimentos, possibilitam interação entre os jogadores e/ou trabalho em equipe.

Agradecimentos

CAPES-PIBID.

¹BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros curriculares nacionais: ensino médio**. Brasília: MEC / SEMTEC, 1999. 4v.
PACHECO, A. **Aprenda Química Brincando**, SEDUC, Fortaleza, 2006.