

Utilização do Jogo A Química é Show como ferramenta para uma aprendizagem significativa

Jéssika Hellen Teixeira Oliveira de Sousa^{*1}(IC), Edna Pessoa da Costa¹(IC), Luana Fernandes da Silva¹(IC), Maria Raquel Andrade Félix¹(IC), Jorge Gonçalo Fernandez Lorenzo¹(PQ), Sérgio Ricardo Bezerra dos Santos¹ (PQ), Márcia de Lourdes Bezerra dos Santos¹ (PQ)

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Coordenação do Curso de Licenciatura em Química, Campus I, Av. Primeiro de Maio, 720 – Jaguaribe, João Pessoa (PB), CEP: 58015-430.

*jess.i.kahellen@hotmail.com

Palavras-Chave: *jogo, ensino-aprendizagem, cooperação.*

Introdução

A utilização de jogos como ferramenta de ensino-aprendizagem vem crescendo gradativamente graças a sua importante contribuição no processo de construção do conhecimento (ALMEIDA, 1998). O jogo A Química é Show, segue os padrões do programa de perguntas e respostas, Show do Milhão, apresentado na televisão na década de 90. A versão didática foi desenvolvida com o objetivo de envolver os alunos no processo de construção da aprendizagem, de uma forma criativa, estimulando a cooperação entre os alunos da turma (ANTUNES, 2008), na busca de um objetivo comum, responder todas as questões e vencer o jogo, uma situação desafiadora.

Resultados e Discussão

O jogo, A Química é Show, foi aplicado nas três turmas do 1º ano do ensino médio da Escola Estadual Cônego Luiz Gonzaga de Oliveira, abordando os estados físicos da matéria, densidade, substâncias puras, misturas e processos de separação de misturas. Durante duas aulas, os alunos se divertiram muito com o jogo, à medida que respondiam corretamente as questões, estabeleciam relações entre o que já sabiam e o que estão estudando atualmente. Neste jogo, questões de múltipla escolha são lidas, o jogador deve escolher a alternativa correta, e para isto pode recorrer ao auxílio: das placas (os alunos escolhem através de placas qual a alternativa está correta), dos convidados (com o auxílio do livro didático tentarão identificar qual a alternativa está correta) e das cartas (que podem excluir as respostas erradas).



Figura 1. Aplicação do jogo

Além disto, o jogador pode pular a pergunta passando para a questão seguinte com mesmo nível de dificuldade. Como ferramenta de ensino foi

possível resolver as questões, com o auxílio dos diversos recursos do jogo e principalmente com a colaboração dos demais participantes. Diversas vezes os alunos debateram sobre qual das alternativas oferecidas estava correta. Quando um aluno perdia o jogo, imediatamente outro aluno se propunha a ocupar o seu lugar e reiniciar a partida.



Figura 2. Materiais confeccionados para a aplicação do jogo

Durante o jogo, em média dois alunos de cada turma alcançaram o prêmio máximo de “mil reais”, e pelo menos 65% das questões do jogo foram respondidas corretamente.

Conclusões

As práticas tradicionais do ensino de química às vezes se tornam ineficazes à medida que não permitem ao aluno participar ativamente do processo de construção do conhecimento. Por isto se faz necessário buscar novas ferramentas que acompanhem o ritmo dinâmico de informações que envolvem o jovem em seu cotidiano. Diante dos resultados fica confirmada a importância da utilização do lúdico como ferramenta indispensável no processo de construção do conhecimento.

Agradecimentos

A Capes, ao PIBID e a toda comunidade escolar do Cônego Luiz Gonzaga de Oliveira.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos*. 11ª ed. São Paulo: Loyola, 1998.

ANTUNES, Celso. O jogo e o Brinquedo na escola. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org). *Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008, p. 37-42.