

O último químico: Proposta de um jogo para preencher as lacunas do ensino tradicional de Química.

Amanda Lira dos Santos^{1*}(PET); Thiago da Silva¹(PIBID); Vinicius Del Colle¹ (PET-PQ); Laura Cristiane de Souza (PIBID-PQ)

* amanda_lira2008@hotmail.com

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

Palavras-Chave: Ensino de química, jogos lúdicos, avaliação.

Introdução

Por muito tempo o ensino de química se manteve voltado apenas à transmissão de definições, fórmulas e equações, sem nenhuma conexão com a realidade dos alunos. Nos últimos anos, novas metodologias têm sido propostas com o objetivo de promover uma educação problematizadora e uma maior contextualização dos conteúdos. Para este fim, a inserção de atividades lúdicas no ambiente escolar vem obtendo sucessos significativos. Durante a execução de tais atividades, os alunos têm uma participação ativa no processo de ensino-aprendizagem e podem dialogar e trocar experiências entre si e com o professor para encontrar soluções para determinados problemas. De modo geral, a utilização de jogos no ambiente escolar desperta o interesse na maioria dos alunos, pois é um instrumento que provoca a aprendizagem, devido ao desafio que ele impõe ao aluno. O estudante desafiado busca com satisfação a superação de seu obstáculo, pois o interesse precede a assimilação¹. Fundamentando-se nisto, desenvolveu-se o jogo intitulado “O último químico”, para proporcionar uma nova visão na prática de ensino, além de promover a interação da turma entre si, e com o professor.

Resultados e Discussão

Este é um jogo de perguntas e respostas, baseado no game “o último passageiro”. Sendo a sala dividida em três grupos, com três cores distintas, tendo o professor como mediador. O jogo inicia-se sorteando-se a ordem de jogada dos grupos, para o primeiro participante do grupo escolhido faz-se uma pergunta de múltipla escolha, se este acertar, sairá do jogo, e o grupo continua com direito de resposta, caso erre a vez é concedida ao próximo grupo, quando restar apenas um participante de um dos grupos este responderá a uma última pergunta, e acertando-a, chega-se ao último químico, caso erre o jogo continua com o outro grupo. O último químico, deve escolher uma carta, na qual pode estar escrito a palavra **química** (carta premiada) ou se estiver em branco a vez de jogar é concedida ao próximo grupo, e assim por diante, até que um dos grupos encontre a carta premiada encerrando-se o jogo. O número de cartas de cada grupo corresponde a quantidade de membros que restam na equipe mais uma carta extra. O jogo foi aplicado

em uma turma de segundo ano, numa escola pública de Arapiraca, durante o horário da aula. Os resultados foram considerados satisfatórios, visto que o objetivo do jogo foi alcançado, pois ao mesmo tempo em que toda a turma se reuniu para executar uma única atividade (figura 1), pode-se ainda verificar as dificuldades dos alunos em relação à apropriação dos conteúdos discutidos. A avaliação da aprendizagem foi baseada não somente nos acertos, mas principalmente nos erros cometidos, pois a cada resposta, era indagado ao aluno o porquê de sua colocação, levando-o a relembrar seus conhecimentos acumulados. Durante este processo, foi possível relacionar a química discutida em sala de aula ao cotidiano dos alunos. Com isso observou-se que, mesmo com o bom desempenho da turma, havia certa dificuldade na compreensão de alguns conceitos básicos, como por exemplo, na diferenciação entre fenômenos químicos e fenômenos físicos.



Figura 1. Momento de aplicação do último químico.

Conclusões

A aplicação de jogos no cotidiano escolar exerce grande influência no processo de ensino-aprendizagem, preenchendo lacunas, muitas vezes deixadas em aberto, durante uma aula tradicional. É válido ressaltar que o jogo aqui apresentado pode ser utilizado para trabalhar diferentes conteúdos em diversos níveis de dificuldade, além de ser adequado à utilização mesmo em escolas carentes de recursos, uma vez que não utiliza materiais complexos ou de elevado custo.

Agradecimentos

À SESu/MEC e à Capes pelas bolsas concedidas.

¹ Filho, Edegar Beneditte; Fioricci, Antônio Rogério; Beneditte, Luzia Pires dos Santos; Carveiro, Jéssica Alves. Palavras cruzadas como recurso didático no ensino de teoria atômica. Química Nova na Escola. Vol.31, n. 2, p. 88-90, 2009.