



INTRODUÇÃO

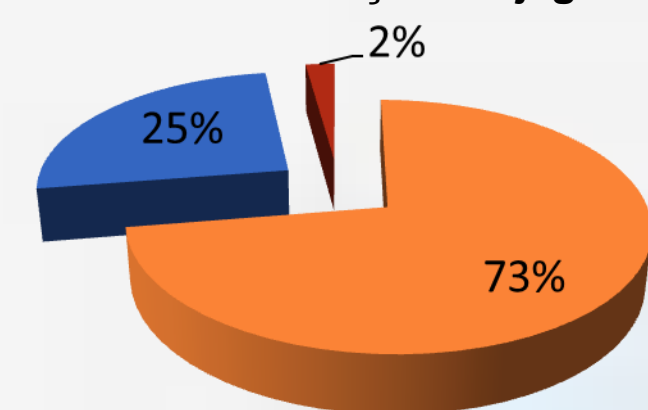
A utilização de jogos e outras atividades lúdicas em sala de aula propõe mudanças no ensino tradicional. Os jogos são elementos motivadores e facilitadores do processo de aprendizagem de conceitos científicos, pois com isso o aluno não apenas memoriza os assuntos abordados, mas raciocina, reflete e constrói seu conhecimento.

Os jogos computacionais possibilitam um melhor ambiente de aprendizagem. Permitem um ajuste de nível de dificuldade, conforme as habilidades do jogador, dão aos jogadores um *feedback* claro e imediato, possibilitando-lhes escolhas e controle sobre suas ações. Despertam a curiosidade, além de oportunizar a colaboração, a competição e a socialização dos jogadores.

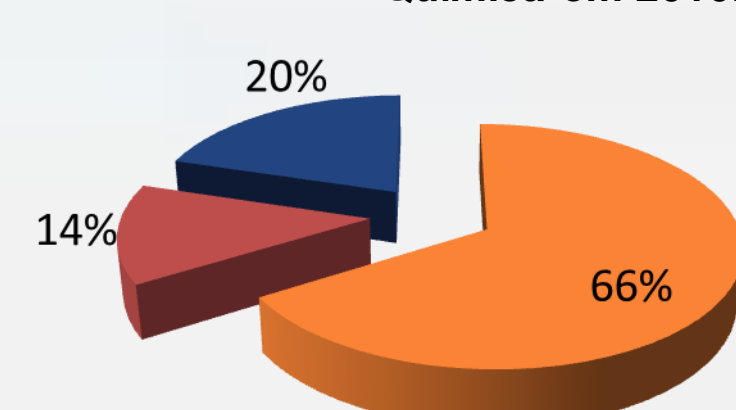
RESULTADOS

Os jogos se mostraram bastante eficientes e ficou explícita a motivação dos estudantes em construí-los. A empolgação dos alunos pode ser comprovada pela criatividade e diversidade dos jogos desenvolvidos por eles, que resultou em um manual de simples compreensão. Os jogos ainda mostraram-se eficazes como instrumentos de avaliação, melhorou o rendimento e o interesse pela disciplina de Química. Esses resultados apontam para a eficiência da utilização de jogos em sala de aula.

Opinião dos alunos em relação à nova etapa do projeto com o desenvolvimento e utilização de jogos computacionais.



Média final dos alunos no 1º ano do ensino médio na disciplina de Química em 2010.



Opiniões dos alunos em relação ao uso dos jogos em sala de aula.

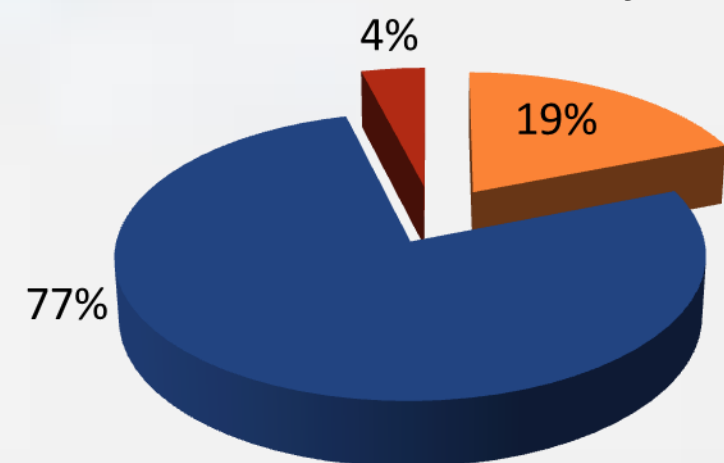


Figura 01: Respostas ao questionário aplicado.

METODOLOGIA

O projeto que utiliza os jogos como recurso facilitador do processo ensino aprendizagem foi iniciado no ano de 2010, sendo intitulado jogos didáticos e em 2011 foi dada continuidade em jogos computacionais. O projeto foi realizado em três etapas: primeiramente, os conteúdos de Química foram explanados pela professora; em seguida, foi pedido aos alunos que realizassem um trabalho em grupo como avaliação parcial que consistia na elaboração de um jogo computacional com os assuntos abordados em sala de aula e a terceira etapa consistiu na apresentação de grupos de alunos.

O jogo selecionado para esse trabalho foi o "RPG Salada", uma grande aventura, na qual um dos participantes, o narrador chamado Mestre, conduz a partida do jogo, descrevendo o ambiente e interpretando personagens que os jogadores encontrarão pelo caminho. O mestre organiza as questões das regras a serem testadas, mas são os jogadores que decidem o que seus personagens irão fazer. O jogo foi criado no *RPG maker*. Esse programa facilitou a montagem do jogo. Finalmente foi feita uma enquete com os alunos para saber sua opinião sobre o uso dos jogos.

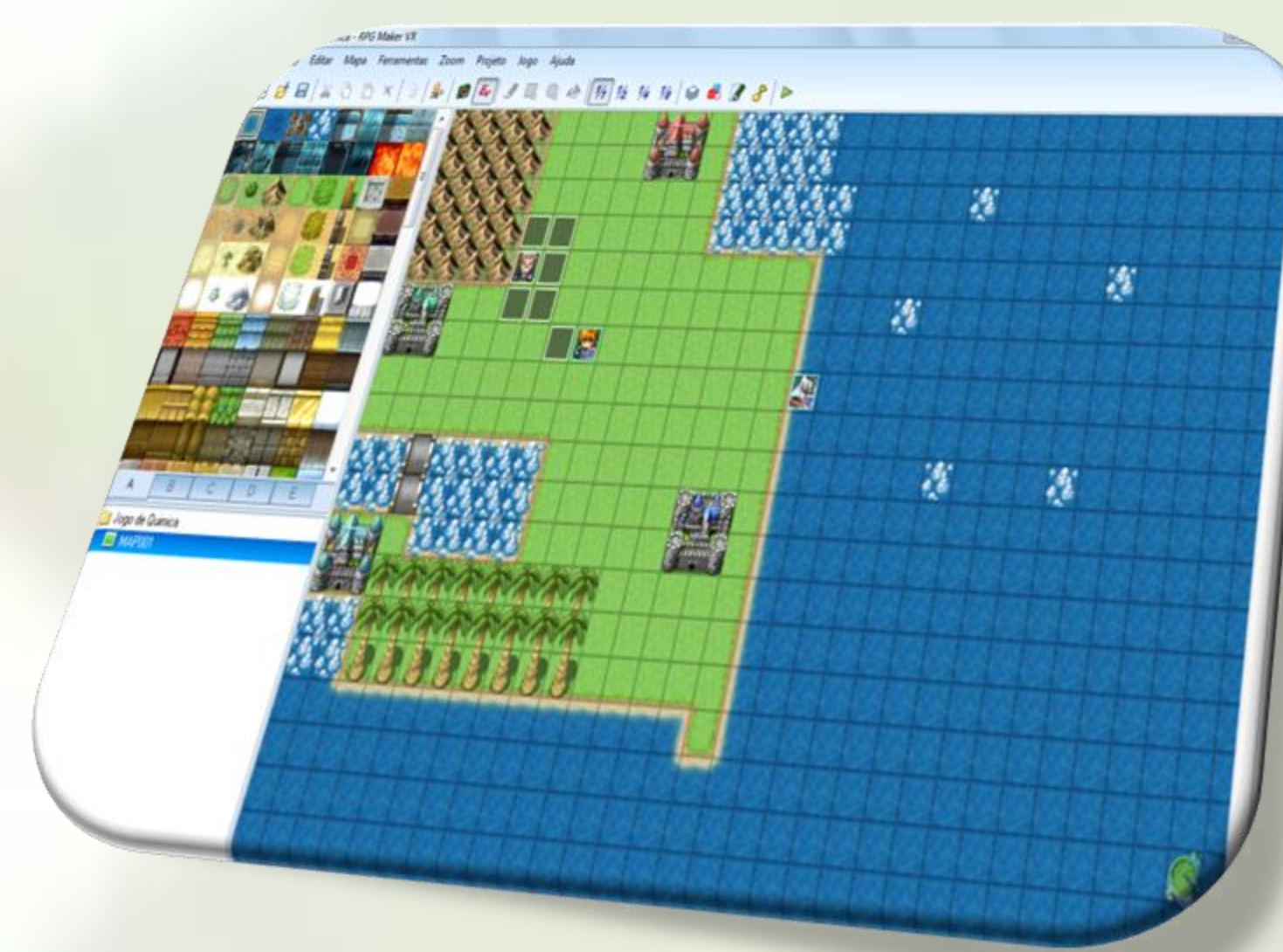


Figura 02: Imagem do jogo "RPG Salada"



Figura 03: Imagem do jogo "Resposta Correta"

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos serviram como motivação no processo de ensino e aprendizagem de conceitos científicos, enfatizando que o objetivo do jogo não se resume apenas à facilitação da memorização do assunto pelo aluno, mas o induz ao raciocínio, à reflexão e, conseqüentemente, à reconstrução do seu conhecimento.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**, 4ª edição. São Paulo: Cortez Editora, 1996.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através dos jogos**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

FELTRE, R. **Química: Química geral**, v. 1, 6ª edição. São Paulo: Editora Saraiva, 1995

SOUSA, C. R. **O uso de jogos no ensino de Química**. 2011. 77fls. Monografia (Graduação em Licenciatura em Química) - Centro de Ciências - Universidade Federal do Ceará, 2011.

CONTATO