

Jogo lúdico para formação de professores e aprendizagem do aluno: Aprendiz de Química

Nayara S. Melo*(IC)¹, Josevânia T. Guedes(PQ)², Lenalda D. dos Santos(PQ)³

1) Laboratório de Pesquisa e Investigação em Ciências e Ensino de Química (LAPICEQ) - Faculdade Pio Décimo- Aracaju- SE. Av. Tancredo Neves, 5555
nsiqueiramelo@bol.com.br

Palavras-Chave: jogo lúdico, formação-professores e ensino-aprendizagem.

Introdução

Vários estudos e pesquisas mostram que o Ensino de Química é, em geral, tradicional, centralizando-se na simples memorização e repetição de nomes, fórmulas e cálculos, totalmente desvinculados do dia-a-dia e da realidade em que os alunos se encontram. A Química, nessa situação, torna-se uma matéria maçante e monótona, fazendo com que os próprios estudantes questionem o motivo pelo qual ela lhes é ensinada, pois a química escolar que estudam é apresentada de forma totalmente descontextualizada.

Uma proposta que contribui para a mudança desse ensino tradicional é a utilização de jogos e atividades lúdicas. O uso dessas atividades no Ensino de Ciências ou de Química é recente tanto nacional como internacionalmente. Vários autores têm apresentado jogos e destacado sua eficiência para despertar o interesse dos alunos pela Química. (RUSSEL, 2000)

Objetivos

O presente jogo tem como objetivo testar o conhecimento do aluno sobre o conteúdo dado pelo professor regente através do jogo, mas como uma ferramenta construtivista de atividades lúdicas na formação do aprendizado do aluno. Utilizar jogos lúdicos na formação de professores especificamente no ensino de Química.

Descrição

O aprendiz de Química é um jogo lúdico desenvolvido por uma aluna do ensino superior da Faculdade Pio X que tem como proposta testar o conhecimento do aluno sobre os assuntos dados pelo professor ou quanto na formação de professores este jogo deve ser trabalhado especificamente na serie 1º ano Ensino Médio. O aprendiz de Química é constituído por um tabuleiro que contem 31 casas, um dado e quatro bonecos de cores diferentes e as perguntas. No jogo algumas casas apresentam cores diferentes, isso quer dizer se o aluno com seu boneco cair em umas das casas terá a surpresa significa: que para ele o jogo termina por ali. Se o aluno com seu boneco cair na casa biblioteca terá que estudar, pois ele foi pego

colando. Mas para que o aluno prossiga todas as casas ele terá que responder as perguntas desde que ele acerte. Outra proposta do jogo não é apenas passar por passar, mas uma ferramenta lúdica no processo de aprendizagem do aluno. A figura abaixo nos mostra esse jogo.

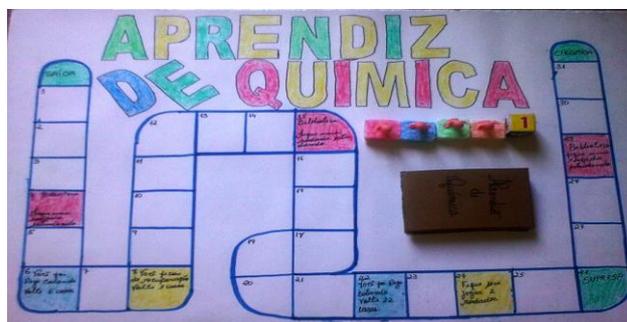


Figura 1: Foto do Jogo aprendiz de Química.

Agradecimentos

A todos os meus colegas, professores e colaboradores do LAPICEQ.

RUSSELL. J. V. Using games to teach chemistry- an annotated bibliography. *Journal of Chemical Education*, v.76, n.4, p.481, 1999.