

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

BENEFÍCIOS DOS JOGOS NO ENSINO DE QUÍMICA

Amanda Luiza Lima Homeniuk¹
Andre Luis Neves dos Santos¹
Robsson Pereira Dias¹
Lígia Mara Cardoso¹

Resumo: Jogos e brincadeiras fazem parte da vida de todos. São importantes para o desenvolvimento das crianças, seja físico ou intelectual. Por meio destes, as crianças formam conceitos para a vida. Dessa forma, jogos e brincadeiras se mostram estratégias pedagógicas úteis para o ensino de adolescentes e jovens com atividades voltadas para o tema a ser estudado. Química é uma ciência complexa, mas não precisa ser difícil. Nesse artigo será mostrado como o uso dos jogos traz benefícios a estudantes e professores por tornar a transmissão e absorção de conhecimentos mais fácil e rápida.

Palavras-chave: Jogos. Aprendizagem. Compreensão. Química.

Introdução

Atualmente acredita-se que a qualidade do ensino não está na repetição dos conteúdos, mas sim no interesse do estudante. Dessa forma, o trabalho do professor se tornou mais desafiador, tendo como função, além de transmissor de conhecimentos, a de estimulador. Por essa mudança de conceitos, o uso de jogos didáticos tem se tornado bastante comum na área de química. Porém é indispensável que sejam utilizados de forma consciente dentro da proposta pedagógica, para isso os educadores precisam compreender a importância de uma educação lúdica para que esta seja mais bem aproveitada por alunos e pelos próprios professores nas aulas.

636

Desenvolvimento

Aristóteles sugeria que a educação das crianças ocorresse por intermédio de brincadeiras que imitassem a vida adulta. Assim, aprenderiam sem pressão.

Segundo Valenzuela (2005), a antropologia mostrou que muitos aspectos do saber são adquiridos por meio de brincadeiras e práticas informais. E, por isso, as novas pedagogias incitam o uso de atividades lúdicas como meio de educação, aprendizagem e amadurecimento.

O uso de brincadeiras para a educação era comum em muitas sociedades. Na Idade Média havia a crença de que educação devia ser disciplinadora e que aqueles que brincavam estavam pecando. Somente no século XIX surgem novas formas de

¹Pontifícia Universidade Católica do Paraná

pedagogia e os jogos passam a ser parte da educação (de forma pouco influente). No século XX, passou-se a utilizar os jogos de forma mais ponderada pelos professores.

Os jogos devem manter um equilíbrio entre a liberdade e a função didática que apresentam no conceito educativo, com regras bem definidas e claras. Garófano e Caveda (2005) mostram como o professor deve atuar atualmente no ensino/aprendizagem:

“...é necessário que o adulto/educador considere o seu papel de mediador entre o aluno e as novas aprendizagens, devendo preparar um ambiente que favoreça a predisposição ativa da criança para a aprendizagem, proporcionando materiais potencialmente significativos para tanto e adaptando-os aos diferentes níveis de desenvolvimento, interesse e motivação e apresentando-os de forma adequada” (GARÓFANO, CAVEDA, 2005, 61).

Quando bem aplicados provocam mudanças no comportamento dos alunos, tais como: aprendizagem de conceitos que ocorre de forma mais rápida; motivação dos estudantes, por acreditarem que se divertirão; socialização; absorção de conhecimentos de forma divertida e sem pressão.

Dessa forma, sua utilização extrapola os limites didáticos e se aplica na vida do estudante, sendo esta a sua relevância para a educação.

637

Aplicação no Colégio Estadual Santa Cândida

A aplicação dos jogos ocorreu em três turmas do primeiro ano do ensino médio. O assunto a ser estudado era tabela periódica. Foi pedido aos alunos que criassem jogos didáticos para serem usados nas aulas de química. Eles deviam criar os materiais, as regras, explicar sua aplicação. Na data determinada, os estudantes trariam os jogos prontos e fazer uma demonstração na sala de aula para a turma e a professora. Após a apresentação, as atividades foram trocadas entre os alunos para que todos jogassem.

Terminadas as partidas, os alunos responderam a um pequeno questionário para avaliar a efetividade dos jogos em sua aprendizagem.

No geral a atividade foi bem recebida e bem aproveitada pelos alunos.

As respostas mais comuns foram que os jogos incentivaram o aprendizado por exigirem uma pesquisa mais aprofundada para a elaboração e tornaram a matéria mais fácil de ser aprendida. Também foi dito pelos estudantes que os jogos poderiam ser aplicados em outras matérias por serem divertidos e dinâmicos. Porém as respostas mais interessantes e que mostram que parte do objetivo foi alcançado foram aquelas em que o

aluno dizia não gostar de química mas que conseguiu compreender, aprender ou decorar a matéria graças aos jogos.

Ainda não houve tempo de aplicar uma avaliação para observar se a compreensão dos assuntos foi real, mas o fato de os alunos terem se interessado por química e entendido parte da matéria já torna os jogos alternativas válidas para o ensino.

Conclusão

Conclui-se que a utilização dos jogos, quando bem feita, estimula o aluno e torna a compreensão da matéria mais rápida, simples e eficaz se quando comparado ao uso do tradicional quadro e giz.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Marcia Borin da. Jogos no Ensino da Química: Considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. Química Nova na Escola. v. 34, nº 2, P. 92-98, maio 2012.

GARÓFANO, V. V.; CAVEDA, J. L. C. O jogo no currículo da educação infantil. In: MURCIA, J. A. M. et col. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005. p.59–87.

POTT, Anelise Belão; TANCREDI, Regina Maria S. Puccinelli. **OS JOGOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA: POSSIBILIDADES DE DINAMIZAÇÃO DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**. Portal dos Professores. p 1-2. Data de publicação: 26/08/2009.

VALENZUELA, A. V. O jogo no ensino fundamental. In: MURCIA, J. A. M. et col. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005. p.89-107.