

UMA PROPOSTA DE UTILIZAÇÃO DO JOGO BARALHO ATÔMICO PARA O ENSINO DA QUÍMICA

GERMANO, Rosália Luzia Pontes de Vasconcelos¹; GAMA, Jorge Armando Espíndola da²; ANJOS, José Ayron Lira dos³

¹ Licenciada em Química - UFPE, Campus do Agreste; email: vasconcelos21@yahoo.com.br

² Licenciado em Química - UFPE, Campus do Agreste; email: jorge.armando.gama@hotmail.com

³ Docente da UFPE, Campus do Agreste; email: ayronanjos@gmail.com

PALAVRAS CHAVE: Ensino de Química; Jogos Didáticos; Ensino-aprendizagem.

1. Introdução e justificativa

A utilização de jogos didáticos tornou-se uma ferramenta bastante utilizada no ensino da química, oportunizando uma aprendizagem mais significativa como também possibilitando maior rendimento com relação ao conteúdo trabalhado (MATIAS; NASCIMENTO; SALES, 2017; SOARES, 2013; MESSEDER NETO 2016).

Desse modo, pode-se dizer que essa ferramenta facilita a aprendizagem, rompendo com a visão de um ensino pautado na exclusiva transmissão-recepção-reprodução dos conteúdos, que detém-se ao quadro e ao livro como os únicos recursos didáticos.

A proposta desse trabalho é a utilização do jogo Baralho Atômico, abordando sobre modelos atômicos propiciando aos estudantes uma situação didática dinâmica (favorecendo a mobilização de seus conhecimentos) e interativa (fomentando a discussão e negociação de entendimentos com os demais participantes).

Sua utilização auxilia os estudantes no processo de construção do conhecimento, buscando compreender os conceitos dos modelos atômicos, para que o ensino não se limite apenas à memorização dos conceitos mais sim a apropriação significativa dos mesmos.

2. Objetivos

Esse trabalho tem como objetivo dinamizar as aulas, tornando-as mais atrativas, assim como busca aprimorar a compreensão de conteúdos químicos, sendo de uma importância ímpar no processo de ensino-aprendizagem.

3. Metodologia

O jogo “Baralho Atômico” é um jogo de cartas adaptado para o ensino do conteúdo de modelos atômicos, direcionado para estudantes o 1º ano do Ensino Médio, o mesmo serviria para consolidação dos modelos a partir de uma abordagem diferenciada.

Caracteriza-se como um jogo de associação, podendo ser jogado entre 2 a 4 pessoas, individualmente ou em duplas, se aplicado numa sala de aula com vários alunos, dividiria a sala em diversos grupos.

A interação entre os participantes começa quando o jogador mostra suas teorias formadas, socializando com os demais participantes indicando quem propôs. Caso não esteja correto, os demais terão a chance de corrigi-lo e também de construir a teoria correta e indicar quem propôs. A ideia é que os participantes realizem essa interação e que consigam formular as teorias corretamente.

4. Resultados e discussões

O jogo Baralho Atômico proporciona inúmeras contribuições para o ensino da química, permite aos alunos a reflexão das teorias abordadas, as características de cada modelo atômico, assim como também interação entre os participantes possibilitando a troca de conhecimento auxiliando no processo de ensino-aprendizagem. O propósito do jogo é trazer aos estudantes uma proposta de atividade interativa, onde possam se divertir e aprender. Vale salientar que esses fatores devem se complementar para que consiga um resultado satisfatório e que o jogo torne a aprendizagem mais significativa.

5. Considerações finais

Assim, nota-se a importância em utilizar um jogo como ferramenta de ensino, facilitando o processo de ensino-aprendizagem, instigando os estudantes a aprender os conteúdos mais facilmente, despertando a vontade de participar, interagir e competir com os colegas, devido ao caráter divertido e dinâmico que o jogo proporciona.

Além disso, é importante certificar que o jogo possua caráter educativo, esse fator pode ser alcançado através da mediação docente, instigando os estudantes a expressar seus entendimentos e aos demais grupos interagir justificando a concordância ou discordância das proposições apresentadas.

6. Referências

MATIAS, F. S.; NASCIMENTO, F. T.; SALES, L. L. M. Jogos Lúdicos como ferramenta no Ensino de Química: Teoria versus Prática. Revista de Pesquisa Interdisciplinar, Cajazeiras, n. 2, suplementar, p. 452-464, set. de 2017.

MESSEDER NETO, H. S. Alvos em busca de flechas: Possíveis caminhos para serem trilhados na pesquisa do lúdico no ensino de Química. REDEQUIM, v.2, n.2 (esp), p.86-92, set. de 2016.

SOARES, M. H. F. B. O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química. 2004. Tese de Doutorado. Universidade Federal de São Carlos. _____. Jogos e atividades lúdicas para o Ensino de Química. Goiânia: Kelps, 2013.