

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DIDÁTICOS NO PIBID COMO ESTRATÉGIAS DE SUPERAÇÃO NO ENSINO DE QUÍMICA

*OLIVEIRA, Jaqueline Souza Barros de; Instituto Federal de Pernambuco -Campus
Vitória de Santo Antão;*

jaquelinesb2019@gmail.com;

*SILVA, Áurea Vitória Pereira de Aguiar; Instituto Federal de Pernambuco- Campus
Vitória de Santo Antão; aureavitoria2016@gmail.com*

*NASCIMENTO, Maria Grasielly da Silva; Instituto Federal de Pernambuco- Campus
Vitória de Santo Antão;
mariagrasielly2019@gmail.com;*

*PERREIRA, Manoel Cassiano; Escola ETE José Joaquim da Silva Filho
quimicassiano@hotmail.com*

*PERDIGÃO, Cláudio Henrique Alves; Instituto Federal de Pernambuco- Campus
Vitória de Santo Antão;
Claudio.perdigao@vitoria.ifpe.edu.br*

Palavras-chave: Jogos didáticos; Ensino de química

1. INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

O Ensino de Química assim como as demais disciplinas, é muito importante para a formação dos estudantes, tanto para vida profissional quanto para a vida social. Porém, o Ensino de Química continua acontecendo de modo tradicional pelos professores, em muitos cenários, fazendo com que os estudantes tenham menos interesse pela disciplina. Desta forma, os docentes devem procurar novas metodologias de ensino para facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

Os jogos didáticos são uma ferramenta que além de facilitar o ensino e aprendizagem fazem com que os estudantes os tenham mais interesse e curiosidade sobre a disciplina. Para (ALMEIDA, 2012) o jogo utilizado em sala de aula como recurso didático é diferente das atividades tradicionais de ensino que os alunos estão acostumados, e isso pode ser um aspecto positivo, pois desperta nos alunos uma curiosidade e desejo de participar dessa nova estratégia de ensino aprendizagem.

O jogo é uma ferramenta que tem como objetivo de melhorar o ensino-aprendizagem, além disso, faz com que os estudantes tenham mais prazer de aprender podendo despertando aluno a criatividade, desenvolvimento e se socializar melhor através dos jogos em equipe.

É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo [...] (LOPES, 2001, p. 23).

Portanto, é preciso que os professores sempre estejam buscando novas metodologias para facilitar o Ensino de Química. Os jogos didáticos são ferramentas que, além de facilitarem a aprendizagem do estudante, fazem com que eles trabalhem mais em equipe, podendo conviver melhor uns com os outros.

2. OBJETIVO

O objetivo geral é analisar os jogos didáticos como uma ferramenta para facilitar o processo de ensino-aprendizagem de Química.

3. METODOLOGIA

Este trabalho teve como características da pesquisa qualitativa. Foi realizado âmbito do PIBID, desenvolvido no Instituto Federal de Pernambuco, *campus* Vitória de Santo Antão, e aplicado na escola parceira *ETE* José Joaquim da Silva Filho com os estudantes de química do 1º ano do Ensino Médio. Foram realizados jogos didáticos para observar se esta ferramenta poderia facilitar o processo de ensino-aprendizagem de Química.

Foram feitos dois jogos, o primeiro jogo foi a Roleta Atômica, constituído por duas roletas, na qual uma era formada pelos nomes dos cientistas: Dalton, Thomson, Rutherford e Bohr. Na segunda foi formada com os números de 1 a 10, que seriam as perguntas que a equipe deveria responder. Por exemplo, se a roleta aparecesse no nome de Dalton e a segunda no número 8(oito), a equipe iria responder a pergunta de número oito de Dalton.

O jogo funcionou na seguinte forma:

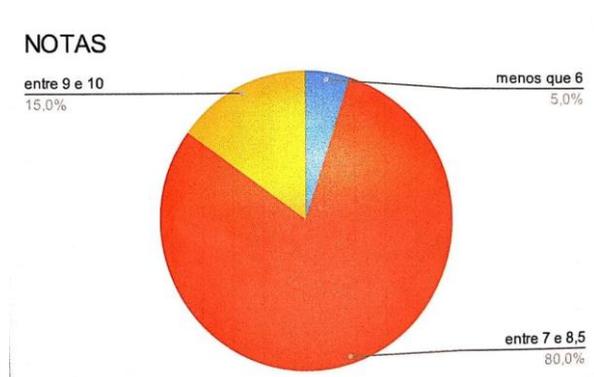
- 1- A turma se dividiu em equipes de cinco pessoas;
- 2- Após sortearmos a ordem que as equipes jogaram;
- 3- Após a definição da ordem do jogo giramos a primeira roleta para ver qual o cientista iria cair, depois a segunda roleta, para ver qual o número parou a roleta, se a equipe acertasse a pergunta que caiu em relação ao modelo atômico feito pelo o cientista eles ganhariam ponto, porém se errasse passava a vez para a equipe seguinte;
- 4- A equipe que acertou mais perguntas ganhou o jogo.

Para fazer as duas roletas foi através do site roletas aleatória.

O segundo jogo foi feito sobre o assunto distribuição eletrônica, através do aplicativo Kahoot!

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

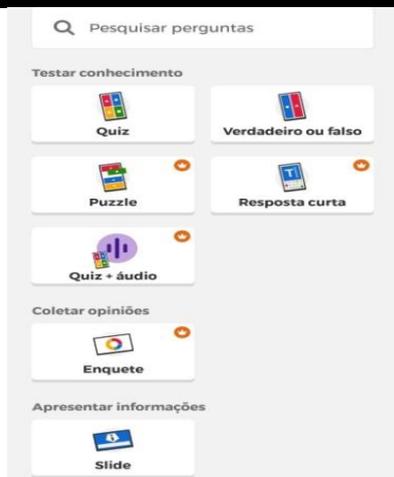
Segundo os dados obtidos pelos jogos aplicados e a empolgação dos estudantes foi muito satisfatório. O jogo mostrou com dados que é uma ótima ferramenta a ser utilizada para a facilitação dos conteúdos, a maioria dos estudantes pôde melhorar os seus conhecimentos durante a aplicação dos jogos. Investigando-se os resultados das avaliações dos estudantes, percebe-se uma evolução clara das suas notas, o que pode está relacionado com melhoras de aprendizado. Antes, da utilização dos jogos as notas eram mais baixas, havendo uma melhoria perceptível. Após os jogos as notas ficaram na maioria compreendidas de 7 (sete) e 10 (dez), sabendo que poucas ficaram abaixo da média. O gráfico a seguir demonstra isso:



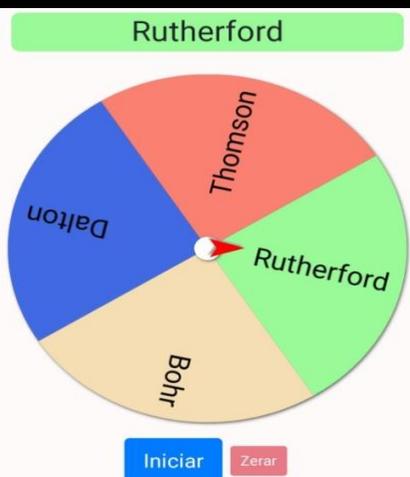
Os alunos puderam, através dos jogos, aprenderem com mais leveza. Ressalta-se, contudo, que os jogos tem como objetivo de facilitar o ensino e aprendizagem e não apenas deixar as aulas menos chatas.

Ao questionarmos aos estudantes sobre as suas percepções sobre o uso dos jogos, que ele acharam o jogo, a maioria, mais de 75% falaram que gostaram bastante do jogo, uma parte, 15% gostaram, mas afirmaram que deveria ter sido mais organizado; e 5% falaram que deveriam melhorar as regras.

Imagens dos jogos que foram aplicados



Fonte: própria



Fonte: própria



Fonte: própria

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos jogos didáticos podemos transformar o ensino-aprendizagem, facilitando a compreensão dos estudantes na disciplina de Química. Podemos observar que através desta metodologia os estudantes tiveram mais interesse pelos conteúdos, deixando de lado uma disciplina teórica e tradicional para uma disciplina mais interativa e participativa.

Os professores de Química têm que se desenvolver junto com as gerações que estão surgindo, na qual, devem sempre buscar novas metodologias e formas diferentes de aplicar os assuntos, já que todos aprendem de uma forma diferente.

Os jogos didáticos, além de ser uma metodologia que chama atenção dos estudantes, conduzem os alunos a participar e se envolver mais nas atividades e discussões sobre o assunto abordado, os jogos, também, faz com que o estudante passe a ser mais ativo em sala de aula. Ressalta-se, Portanto, que os professores devem sempre buscar novas metodologias

de ensino para que possa facilitar a aprendizagem do estudante, além disso, os professores precisam ter uma formação contínua.

6. REFERÊNCIA

7.

CUNHA, M. B. **Jogos no ensino de química: Considerações teóricas para sua utilização em sala de aula.** Química Nova na Escola, v.34, p. 92-98, 2012.

LISBOA, Monalisa. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos.** [s/d], Disponível em: <http://brinquedoteca.net.br/?p=1818> acesso em 23 de março 2017.

MARATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Universidade Federal do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2003.

(Roleta Aleatoria) <https://pt.piliapp.com/random/wheel/>