



Os Jogos no Ensino das Funções Inorgânicas

APRENDER BRINCANDO

Fernanda Monteiro BARBOSA¹; Aurilia Tranquilino MOUSINHO²; Carlos Antônio Camilo SANTOS³; Carla Cristina Nunes de Souza⁴; Francisco Ferreira Dantas FILHO⁵

¹ Departamento de Química, Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, Campus I, Campina Grande.

² Departamento de Química, Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, Campus I, Campina Grande.

³ Departamento de Química, Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, Campus I, Campina Grande.

⁴ Departamento de Química, Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, Campus I, Campina Grande.

⁵ Departamento de Química, Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, Campus I, Campina Grande.

Atualmente verifica-se, a existência de diversas inovações tecnológicas e pedagógicas desenvolvidas para aperfeiçoar e auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, entretanto, o professor ainda procura alternativas de motivação dos estudantes. Percebemos que o ensino de Química é na maioria das vezes, enfatizado no aspecto representacional, constituído pela observação, compreensão e interpretação da teoria proposta, ou seja, ensinado na forma de repetições e memorizações, com atividades desarticuladas causando muitas vezes a falta de interesse por parte do aluno. Sendo assim, a utilização de jogos lúdicos incentiva o pensamento interdisciplinar e o acesso a questões que podem contribuir imensamente, para a construção do conhecimento de forma mais eficaz. Nesta perspectiva, percebeu-se que o uso de jogos lúdicos em sala de aula pode possibilitar uma aprendizagem significativa, uma vez que os jogos se caracterizam por dois elementos que apresentam: o prazer e o esforço espontâneo, além de integrarem as várias dimensões do aluno, como a afetividade e o trabalho em grupo.



Assim, acredita-se que a inclusão de jogos no ensino básico é uma ferramenta que pode mudar os índices de insatisfação sentida pelos alunos na disciplina. Nesta perspectiva foi realizado um estudo a partir do jogo dominó de modo a possibilitar uma didática inovadora em sala de aula, tanto para o aluno como para o professor. Evitando assim a mecanização das aulas. Para isso se utilizou de recursos como; madeira provenientes de áreas reflorestáveis, adesivos e verniz. Para a confecção desde material a principal preocupação foi em elaborar, o jogo de forma interativa e dinâmica, além de poder ser efetuada em tempo hábil em sala. Assim foi pensado em fazer um jogo químico similar ao dominó, sobre si. A elaboração desta proposta partiu dos seguintes pressupostos: a) auxiliar os professores na abordagem de funções inorgânicas; b) auxiliar os alunos a fixar e compreender o assunto de maneira mais prazerosa; c) ser confeccionado com materiais alternativos, de baixo custo e de boa durabilidade e d) chamar a atenção para as diversas possibilidades, de realizar aulas diferentes, com materiais simples. A referente proposta encontra-se pronta para ser aplicada com alunos do 1º ano do ensino médio, com o intuito de proporcionar uma maior interação entre aluno-aluno, aluno professor, favorecer o crescimento crítico e social do estudante, além de possibilitar a aprendizagem dos mesmos.

Palavras-Chave: Funções inorgânicas, Jogo lúdico e Inovação.
