

## A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS: PROMOVENDO A DINAMIZAÇÃO NO ENSINO DE QUÍMICA

Cayo Albuquerque Prohaska Moscatelli<sup>1</sup>; Sebastião Lucas de Farias<sup>2</sup>; Magadã Marinho Rocha de Lira<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal de Pernambuco - Campus Vitória de Santo Antão, Cayoprohaska@gmail.com  
<sup>2</sup>Instituto Federal de Pernambuco - Campus Vitória de Santo Antão, s.lucas100alvirubro@hotmail.com  
<sup>3</sup>Instituto Federal de Pernambuco - Campus Vitória de Santo Antão, magada.lira@vitoria.ifpe.edu.br

### INTRODUÇÃO

Hoje em dia, muitas das práticas de ensino das ciências da natureza utilizam de moldes tradicionais: como aulas expositivas onde apenas os professores detém todo o conhecimento e esse conhecimento deve ser copiado pelo aluno ou o professor, de maneira esporádica, replica um experimento sugerido pelo livro, mas não faz o diálogo do experimento com as aulas ministradas, tais moldes podem não satisfazer os alunos da atual geração, como foi observado pelo estudantes em uma das visitas a escola que participou da intervenção. Muitos dos alunos presentes em sala de aula relataram que sabiam da importância dos assuntos abordados pelo professor, porém não se sentiam interessados pela forma como estes eram ministrados.

Outro motivo pelo qual os alunos podem ter perdido o interesse nas aulas, é que os mesmos vivem sendo bombardeados por diversas informações e acabam perdendo o foco da aula por ela não ser tão interessante e chamativa quanto um vídeo que o estudante viu na internet, e esse desinteresse pelo conteúdo faz com que os alunos muitas vezes acabem com o conhecimento fragmentado vindo assim a não entender o conteúdo. Muitas vezes os alunos possuem uma aversão quando se trata de certas matérias como a Química, pois eles atribuem uma complexidade elevada a seus assuntos. Esta aversão pode vir a se tornar um catalizador de dificuldades no ensino e influenciar o não aprendizado do aluno causando ainda mais aversão (WANDERLY, 2007).

Segundo Vygotsky (1987), através da experiência adquirida pela prática é demonstrado também a dificuldade de ensinar conceitos de forma apenas expositiva, caso um professor tente conseguir isso de maneira tradicional conseguirá da criança apenas verbalizar sem fundamentos, uma simulação de conhecimento dos conceitos expostos, mas a verdade é que esse verbalismo do

aluno apenas cobre um vácuo no seu aprendizado.

Por esse motivo química é vista como uma matéria cansativa e desinteressante pelos olhos de muitos estudantes do ensino médio, mesmo ela possuindo diversas práticas laboratoriais com experimentos variados, impressionantes e chamativos, porém essa matéria precisa de algo mais para conquistar os estudantes da atual geração tendo em vista que eles possuem acesso à internet que possui milhares informações de maneira rápida e fácil o que permite a muitos deles já terem o contato, seja através de vídeos ou sites de química, com algum experimento que o professor venha a trazer em futuras aulas, fazendo com que muitas das práticas laboratoriais percam o interesse do aluno.

Com o objetivo de diversificar ainda mais o ensino de química é proposto que além da utilização de experimentos e as aulas expositivas, também seja utilizado jogos didáticos, pois eles parecem captar melhor a atenção dos alunos por possuírem naturalmente uma parte lúdica. De acordo com Kishimoto (1994), os jogos didáticos possuem duas funções: uma lúdica e uma educativa, que devem estar em equilíbrio, pois se a função lúdica prevalecer, não passará de um jogo e se a função educativa for predominante será apenas um material didático.

O professor deve ter cuidado ao equilibrar ambos os lados com a intenção de promover uma aula dinâmica, divertida e educativa, tirando do aluno a ideia de que a química é uma matéria chata, complicada e difícil pois o aluno se diverte enquanto aprende, o que auxilia o aluno a construir o seu conhecimento a respeito do assunto ministrado na aula.

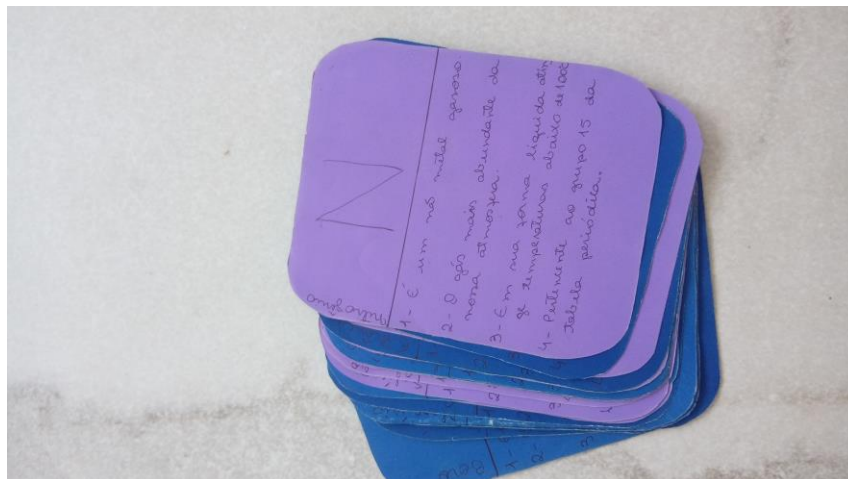
O conhecimento verdadeiro é aquele que possui utilidade e é construído de forma pessoal, é o resultado final de um processo interior e de pensamento onde indivíduo analisa várias informações e noções coordenando-as entre si, e a elas dando um significado que se encaixa em um conhecimento prévio. De forma que esse conhecimento é único e pessoal (BUSQUETS, 2000).

## **METODOLOGIA**

O trabalho foi realizado por estudantes de licenciatura em química– IFPE-CVSA, bolsistas do Programa Institucional de Iniciação à Docência – PIBID, em uma Escola de Referência em Ensino Médio, na região de Carpina - PE com participação de 2 turmas do 3<sup>a</sup> ano do ensino médio com 40 alunos em cada uma das salas.

Essa intervenção possui três momentos, o primeiro foi uma breve discussão sobre a própria intervenção bem como a explicação das regras do jogo, que é uma versão do jogo Perfil Químico idealizado por Eduardo Luiz Dias Cavalcanti (2007), com algumas alterações nas regras. Antes de

iniciar o jogo a sala foi dividida em grupos, de preferência 2 ou 3 grupos, a segunda parte da intervenção é a aplicação do jogo, o mesmo possui 24 cartões cada cartão possui o símbolo e o nome de um elemento químico junto com 4 dicas enumeradas de 1 a 4 como demonstrado na (figura1).



(Figura 1)

Onde o um dos grupos irá escolher uma das dicas, caso acerte o elemento do cartão o grupo marcará 1 ponto caso erre é hora do próximo grupo pode escolher outra das três dicas restantes e assim o jogo segue até o final quando acabar os cartões, os grupos não poderão utilizar de material de apoio tais como livros, tabela periódica, cadernos ou internet para responder, o grupo que marcar mais pontos será declarado vencedor se por um acaso mais de um grupo marcarem mais pontos o jogo terminará com um empate. Posteriormente no terceiro momento é aberta uma discussão com os alunos, principalmente para ouvir o que eles acharam da intervenção.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

No início da intervenção os alunos acreditavam se tratar apenas de um jogo qualquer para passar o tempo, porém por não ser possível a utilização de material de apoio os alunos se viram obrigados a se concentrarem e lembrar dos seus conhecimentos prévios sobre o assunto, em um momento das discussões um dos alunos perguntou se o jogo era algum tipo de revisão do conteúdo, pois todas as dicas eram lidas novamente e em voz alta quando se acertava o elemento, para que todos na sala pudessem ouvir e entender porque aquele elemento era a resposta correta.

Durante as discussões vários alunos disseram que gostaram do jogo e que queriam mais jogos do tipo e vários alunos disseram que alguns assuntos poderiam ficar mais divertidos se fossem ensinados em forma de jogos entre os assuntos foram citados radioatividade, funções orgânicas,

soluções e misturas entre outros. Um dos alunos sugeriu até um jogo da memória com o assunto de nomenclatura de funções orgânicas onde o par de cartas era formado por uma cadeia e a outra carta teria o nome da cadeia.

## **CONCLUSÕES**

Conclui-se que os jogos didáticos podem ser utilizados para dinamizar a forma como um professor de química pode trabalhar em sala de aula, sempre tomando cuidado para manter o equilíbrio entre o lúdico e o educativo, pois essa sincronia garante uma forma de construção de conhecimento bastante precisa e que foge do padrão de aulas tradicionais muito utilizada normalmente pelos professores desta área.

É interessante também sempre deixar claro para os alunos que se trata de uma fermenta educativa, pois os mesmos podem ter dificuldade de entender o objetivo da pratica prejudicando assim a aprendizagem ou levando-os a entender que se trata apenas de uma atividade recreativa.

Levando em conta o comportamento dos alunos durante a intervenção é possível concluir também que eles careciam de atividades desse gênero, e que muitos passaram a ver a matéria de uma forma mais amigável o que permite uma aproximação maior do aluno com os conteúdos ministrados em sala

## **REFERÊNCIAS**

VIGOTSKI, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, p.59, 1987

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

QUÍMICA, **Águas de Lindóia. Anais...**, São Paulo, 2007. Disponível em: <[sec.s bq.org.br/cdrom/30ra/resumos/T0565-1.pdf](http://sec.s bq.org.br/cdrom/30ra/resumos/T0565-1.pdf)>. Acesso em: 7 Set. 2017.

WANDERLY, K. A. **Pra gostar de química: um estudo de motivação e interesse dos alunos da 8º série do ensino fundamental sobre química**. In: Congresso Norte-Nordeste de Química, 1, 2007. Pernambuco. Resumo... Pernambuco, 2007.

BUSQUETS, M. D. **Temas transversais em educação: base para uma formação integral**. 6º ed. São Paulo: Ática, 2002, p.39