



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

AVALIAÇÃO DE UM JOGO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO AUXILIAR PARA A COMPREENSÃO DE CONCEITOS DE QUÍMICA ORGÂNICA COM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO.

Lidiane Gomes de Araújo¹

Graduanda do curso de Lic. em Química / Bolsista do PIBID- Subprojeto Química-UEPB
lidianegomes@hotmail.com

Thiago Pereira da Silva³

Mestre em Ensino de Ciências Naturais e Matemática/ Professor do Dep. de Química-UEPB
thiagoellisson@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

O jogo didático é uma ferramenta que motiva a aprendizagem de conhecimentos de maneira motivadora e atrativa, pois é capaz de despertar o interesse dos alunos, contribuindo para promover uma maior interação em sala de aula. Desde a época do filósofo Platão (427-348 a.C), já se discutia sobre a importância de “ aprender brincando”. A partir do século XVI percebe-se o valor educativo dos jogos, deixando de ser objeto de reprovação e sendo incorporado à vida de jovens e adultos tanto para diversão como para fins educativos. Já o século XX foi caracterizado por discutir o papel do jogo na educação (CUNHA, 2012).

Para Soares (2008), o jogo promove interações linguísticas diversas em termos de características e ações lúdicas, ou seja, as atividades lúdicas implicam no prazer, no divertimento, na liberdade e na voluntariedade, contendo um sistema de regras claras e explícitas. Na visão de Kishimoto (1996), um jogo é considerado educativo quando possui 2 funções: a lúdica e a educativa. A primeira está voltada ao caráter da diversão e prazer, que o jogo poderá proporcionar aos alunos. Já a segunda, se refere a forma como o conhecimento, habilidades e saberes deve ser apreendido.

Portanto, a presente pesquisa tem como objetivo avaliar um jogo didático para auxiliar na compreensão do estudo das funções orgânicas oxigenadas com alunos do 3º ano do Ensino Médio de uma escola pública do Município de Campina Grande-PB.

METODOLOGIA

O presente estudo apresenta características de uma pesquisa exploratória que, de acordo com Gil (2002, p.41), “pesquisas exploratórias tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

explícitos ou a construir hipóteses, incluindo levantamento bibliográfico e entrevistas”. Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa, que segundo Oliveira (2002), este tipo de pesquisa possui a facilidade de poder descrever a complexidade de uma determinada hipótese ou problema, buscar analisar a interação de algumas variáveis, além de compreender e classificar processos dinâmicos experimentais por grupos sociais, buscando apresentar contribuições no processo de mudanças, criação ou formação de opiniões de um determinado grupo e permitir interpretar particularidades nos comportamentos ou atitudes dos indivíduos.

Nesse sentido, foi aplicado o jogo Atomlig Educação 77, em uma turma contendo 12 alunos do 3º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Dr. Hortêncio de Souza Ribeiro (PREMEN) na cidade de Campina Grande-PB.

Inicialmente os alunos eram divididos em três equipes de quatro pessoas. Em seguida, os alunos eram convidados a sortear 3 nomenclaturas referentes as funções oxigenadas (éter, ácido carboxílico e cetona). Ao terminar de montar a estrutura, eles deveriam trocar entre si os compostos de modo que as 3 equipes montassem as 3 estruturas sorteadas. Em cada etapa foi atribuído uma pontuação para cada equipe. Logo, quem terminasse primeiro a realização da prova, ganharia 10 pontos, a segunda equipe 5 pontos, a terceira (e última) não seria contemplada com pontuação. Por fim, são somadas as pontuações obtidas pelas equipes através das 2 rodadas que serão trabalhadas no jogo. Cada rodada corresponde ao sorteio de 3 estruturas diferentes, onde a equipe vencedora será aquela que conquistar uma maior pontuação no final da 2 rodadas. Na segunda rodada do jogo, foram introduzidas as funções álcool, cetonas e aldeídos.

Após a realização das atividades, foi aplicado um questionário contendo 4 questões, com o intuito dos alunos avaliarem a metodologia empregada.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Á seguir serão apresentados os resultados obtidos através da aplicação do questionário com os alunos para avaliação da proposta executada pelos pesquisadores no espaço escolar.

Em um primeiro momento, os alunos foram questionados como eles avaliam o jogo didático que foi aplicado em sala de aula. A figura 1 apresenta os resultados obtidos a partir do questionário apresentados aos sujeitos:

Figura 1. Avaliação do Jogo Didático pelos alunos

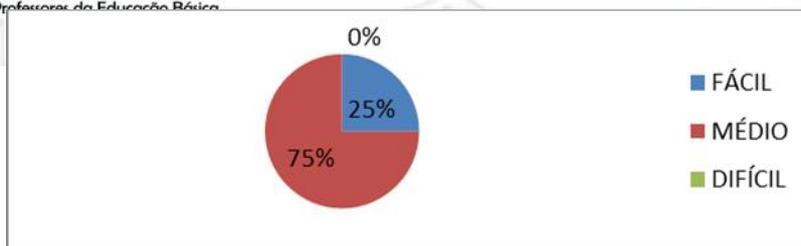


IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

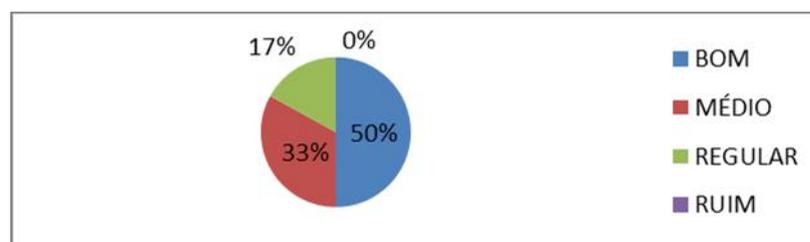
II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica



Os resultados acima descritos apontam que 25% dos alunos consideraram o jogo fácil. Já 75% consideraram médio, revelando que os alunos apresentaram algum tipo de resistência, já que talvez não estejam habituados com a inserção frequente desta metodologia em sala de aula. Segundo Cunha (2002) o uso dos jogos direciona as atividades em sala de aula de forma diferenciada das metodologias baseadas na transmissão - recepção utilizada por muitos professores de Química. Nesse sentido, os jogos vêm atuando como instrumentos didáticos, sendo cada vez mais valorizados nas escolas que buscam inserir em seus planejamentos uma abordagem de ensino construtivista ou abordagens ativas e sociais.

Em seguida, os alunos foram questionados como eles avaliam o seu aprendizado em relação à proposta de ensino apresentada pelo professor-pesquisador. A figura 2 apresenta os resultados:

Figura 2. Avaliação da aprendizagem pelos alunos



Como se pode observar 50% dos alunos conseguiram assimilar bem o conteúdo explorado no jogo didático. 33% e 17% apresentaram algum tipo de dificuldade na aprendizagem de alguns dos conceitos explorados.

Neste sentido, como os alunos não estão acostumados com essa estratégia, conseqüentemente sentirão dificuldades para aprender alguns conceitos, já que o jogo didático tem como objetivo induzir o raciocínio do aluno a reflexão, o pensamento e conseqüentemente a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor, além do desenvolvimento de competências e habilidades necessárias para o indivíduo se posicionar criticamente, exercendo a sua cidadania através da aprendizagem de conceitos químicos. (GUIMARÃES, 2006).



IV ENID

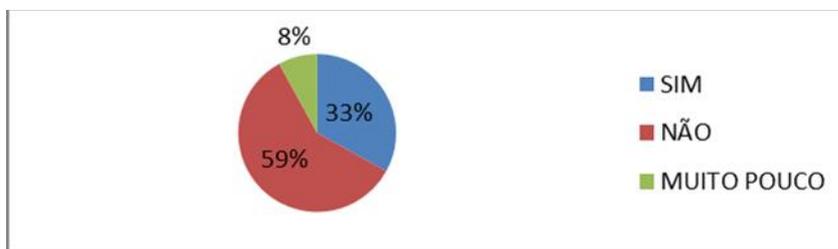
IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

Em seguida, os sujeitos foram questionados se esta estratégia já havia sido incorporada nas aulas de Química Orgânica. A figura 3 apresenta os dados obtidos:

Figura 3. Incorporação da estratégia nas aulas de Química Orgânica.



Como se pode observar, a utilização de jogos didáticos já vem sendo utilizadas em alguns momentos em sala de aula pelos professores de Química da referida escola. Segundo Silva et al (2013), os jogos lúdicos têm ganhado seu espaço no campo da didática e é reconhecido por vários autores como um método que favorece a construção do conhecimento científico, assim como outras habilidades de interação sociais e afetivas atuando como recurso didático no ensino de química, logo tem sido uma eficiente ferramenta de auxílio muito adotada pelo professor em sala de aula.

Na questão 4, os alunos foram questionados se consideram importante o uso destes materiais e se devem ser mais utilizados nas aulas de Química. Vejamos algumas respostas atribuídas pelos estudantes:

“Sim, pois nos faz desprender da aula de sempre e nos ajuda a aprender de forma mais prática e divertida.”

“Sim, por que é melhor de aprender, além de ser mais divertido. E traz uma certa realidade ao que só vemos no papel.”

Miranda (2001) revela que a utilização de jogos em sala de aula pode trazer benefícios pedagógicos a fenômenos diretamente ligados à aprendizagem dos alunos: cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo didático proporcionou aos estudantes, motivação para aprendizagem dos conceitos da Química Orgânica, melhorando o seu rendimento na disciplina. Os sujeitos conseguem perceber a importância dos jogos didáticos nas aulas de Química e avaliam positivamente a estratégia adotada pelo professor-pesquisador. No entanto, observa-se algumas dificuldades referentes a aprendizagem, o que



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

merece ser investigado com maior profundidade, a fim de compreender melhor o problema.

REFERÊNCIAS

CUNHA, M.B.de. **Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula.** Revista Química Nova na Escola. Vol. 34, Nº 2, Maio 2012.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4ª .ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUIMARÃES, O. M. **Caderno Pedagógico: Atividades Lúdicas no Ensino de Química e a Formação de Professores.** Projeto prodocência . MEC/SESU-DEPEM, UFPR. 2006.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil.** In: _____. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1996.

MIRANDA, S.de. **No fascínio do jogo, a alegria de aprender.** Ciência hoje. V.28, n.168. Jan/fev. 2002.

OLIVEIRA, S. L. de. **Tratado de Metodologia Científica: projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

SILVA, T. P. da.; FERREIRA, E.A; ALMEIDA, R.V. **Trabalhando os jogos lúdicos como recurso didático nas aulas de Química: Um auxílio para a formação de professores de Química.** Anais do ENID / UEPB - Volume 1, Número 1, ISSN 2318-7379, 2013.

SOARES, M. H. F. B .**Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química: Teoria, Métodos e Aplicações.** In: Encontro Nacional de Ensino de Química (ENEQ),14, Curitiba: UFPR, 2008.