

DESCOBRINDO OS ELEMENTOS: A ELABORAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO ALTERNATIVA DE ENSINO

LUCAS QUEVEDO PINTO ¹

RESUMO

Descobrir os Elementos: a elaboração de jogos didáticos como alternativa de ensino Lucas Quevedo Pinto/lukasquevedo.72@gmail.com/IFTM Joyce Pereira Takatsuka/IFTM Eixo Temático: Processos de Ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. Resumo O trabalho do professor de ensinar seus alunos é uma constante e complicada tarefa que envolve muita técnica e desenvoltura em sala de aula. Uma das estratégias utilizadas para auxiliar o ensino e a fixação de conteúdo é a aplicação de jogos didático-pedagógicos, pois eles podem abranger um ramo diverso de assuntos, envolvendo de forma lúdica o aluno durante sua aprendizagem. Mediante isto, aumentar o acervo de jogos didáticos de uma instituição de ensino se faz benéfico, pois com uma diversidade de jogos é possível desenvolver a aprendizagem de diversas áreas do conhecimento e auxiliar os graduandos em licenciatura nas suas práticas de estágio ou de projetos de ensino, como o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Além disso, algumas matérias possuem um grau de dificuldade maior por apresentarem um conteúdo mais abstrato, como a química, que aborda temas como a atomística e interações químicas, que parecem distantes demais para a compreensão imediata pelo aluno. Em situações assim, assumir uma proposta de aula diferenciada pode ser interessante para uma melhor aceitação e aprendizagem do conteúdo por parte dos alunos. A aplicação dos jogos no ensino de química aparece como uma alternativa para facilitar a aprendizagem em sala de aula, uma vez que eles conseguem estimular, no aluno, a sensação de significado, o que muitas vezes não é alcançado em uma simples aula expositiva, além de envolver diversão, socialização e até mesmo uma contextualização mais adequada da matéria (CAVALCANTI e SOARES, 2010). Um fator que influencia a aprendizagem dos estudantes que estão interagindo com o jogo didático é o equilíbrio entre as partes pedagógica e lúdica, pois se o jogo for lúdico demais, não ocorre aprendizagem, e se for educativo demais, não desperta o interesse dos alunos (OLIVEIRA; SOARES; VAZ, 2015). Além do mais, a aplicação dos jogos didáticos não deve ser realizada apenas como um instrumento avaliativo, mas sim como uma forma que leve o aluno a refletir sobre o que foi aprendido, com um feitiço divertido e atrativo (CAVALCANTI e SOARES, 2008). Nessa situação, livre de pressões e com uma metodologia avaliativa que foge da memorização de conceitos, o professor tem a

possibilidade de encontrar os sinais de quanto os alunos realmente aprenderam no decorrer das aulas (GUIMARÃES, 2009). O procedimento de montagem do jogo "Descobrindo os Elementos" ocorreu durante o segundo período do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal do Triângulo Mineiro - campus Uberaba (IFTM) na matéria de Práticas Pedagógicas II, onde, como objetivo final, os alunos deveriam apresentar modelos didáticos com a temática de jogos. A elaboração do projeto de Práticas Pedagógicas do Componente Curricular (PPCC) de Química Básica foi realizada em referência ao jogo Perfil® (GROW). Esse é um jogo de tabuleiro de trilha, onde cada jogador é representado por uma peça e seu objetivo é ser o primeiro a chegar ao final da trilha. A cada rodada, um dos jogadores se torna um mediador da partida, que escolhe uma carta aleatoriamente e começa a dar dicas sobre o item daquela carta para os jogadores. Aquele que acertar a identidade da carta anda x casas na trilha - sendo x igual ao número de dicas que não foram usadas - enquanto o mediador anda um número de casas equivalente à quantidade de dicas que ele forneceu aos jogadores. Para contextualizar o jogo Perfil® à matéria de química, o tema escolhido foi "Tabela Periódica" e o jogo foi nomeado de "Descobrindo os Elementos", pois cada carta representava um elemento da tabela periódica e possuía 10 dicas sobre cada elemento. Entre as dicas, estavam desde curiosidades sobre os elementos até informações da própria tabela periódica, pois cada jogador pode permanecer com uma tabela periódica para se guiar. Desta forma, o jogo se mostra capaz de fazer com que os alunos que estejam jogando aprendam de forma dinâmica e descontraída a ler e entender a tabela periódica. A confecção do tabuleiro foi realizada com uma caixa de MDF, a trilha foi pintada no verso da tampa da caixa e em seu interior foram colocados todos os materiais necessários para o jogo, como as peças para representar o jogador, o livro de regras e as tabelas periódicas para consulta. Ao final do processo, o jogo foi apresentado em sala de aula durante a avaliação final do semestre. O tabuleiro ficou atrativo, com cores e desenhos chamativos, o que desperta a atenção do aluno e estimula seu interesse. O jogo revela uma extensa versatilidade de uso, podendo ser aplicado em um momento prévio ao conteúdo, com caráter introdutório, ou mesmo após a sua abordagem, quando então, sua função seria de fixar o conteúdo visto em sala de aula. Dentre as possibilidades de aplicação, sua utilização se faz viável tanto na educação básica quanto na superior. De um ponto de vista institucional, o jogo foi capaz de aumentar o acervo de jogos didáticos do laboratório de práticas pedagógicas do IFTM, o que se faz muito útil, visto que a instituição integra cursos de licenciatura em biologia e química, possibilitando novas práticas de ensino para os momentos em estágio ou mesmo dentro do PIBID. De um aspecto geral, alternar as metodologias utilizadas em sala pode favorecer muito a aprendizagem dos alunos, assim como o trabalho do professor. A confecção de jogos atrativos traz significado para a aprendizagem do aluno além de desenvolver outras habilidades, estimulando a interação e a competição sadia. Palavras-chave: Tabela Periódica, Metodologia de Ensino, Química, Jogo didático. Referências: CAVALCANTI, E. L. D.,

SOARES, M. H. F. B. O ludismo e avaliação da aprendizagem: possibilidades para o ensino de química. In: XV Encontro Nacional de Ensino de Química, 2010, Brasília. Disponível em: Acesso em: setembro de 2018. GUIMARÃES, C. C. Experimentação no ensino de química: caminhos e descaminhos rumo à aprendizagem significativa. Química Nova na Escola, v. 31, n. 3, p. 198-202, 2009. Disponível em: Acesso em: setembro de 2018. OLIVEIRA, J. S., SOARES, M. H. F. B., VAZ, W. F. Banco Químico: um jogo de tabuleiro, cartas, dados, compras e vendas para o ensino do conceito de soluções. Química Nova na Escola, v. 37, n. 4, p. 285-293, 2015. Disponível em: < <https://repositorio.bc.ufg.br/xmlui/handle/ri/15808>> Acesso em: setembro de 2018.

Palavras-chave: .

¹,;