

UTILIZAÇÃO DO JOGO “PERGUNTADOS”, ATRAVÉS DO PIBID COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE QUÍMICA NA ESCOLA ESTADUAL JOÃO MANOEL PESSOA NA CIDADE DE ITAJÁ – RN

Edgar José da Silva Melo ¹
Manoel Messias Lemos da Silva ²
Débora Daiane da Silva ³
Jéssica Nicolle Matias ⁴
Carlos Antônio Barros e Silva Júnior ⁵

INTRODUÇÃO

Por meio do lúdico, pode ocorrer aprendizagem significativa, que é um processo onde o indivíduo assimila o que já havia aprendido anteriormente com os novos conteúdos. Para que isso ocorra, se faz necessária a existência dessas novas formas de aprendizagem com as já existentes, buscando o despertar de novas curiosidades.

Com isto, o uso de jogos pode ser visto como ótimo recurso estratégico, que podem ser utilizados, afim de diferenciar o modo como as atividades escolares são realizadas. Sendo bem elaborados e explorados, contribuindo para o processo de construção. “Com o cuidado no uso por parte dos educadores, os jogos podem acrescentar-se a educação como mais um agente transformador, enriquecendo as aulas de uma forma mais divertida e mais dinâmica, pois é brincando que também se aprende” (Ramos et al., 1995; Grubel et al., 2006).

No campo social, os jogos permitem que crianças estabeleçam relações de trocas, em que aprendem a esperar sua vez, que se acostumem a lidar com regras, conscientizando-se de que podem ganhar ou perder (Ramos et al., 1995).

Com a evolução tecnológica, a aprendizagem considerada “móvel”, ganhou mais ênfase no decorrer do tempo, visto que estes meios de acesso se tornam cada vez mais acessíveis, contribuindo para o enriquecimento do conhecimento em duas partes: seja acadêmico, ou no próprio dia a dia de cada um.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Química do IFRN – *Campus* Ipanguaçu, edgar.melo13@outlook.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Química do IFRN – *Campus* Ipanguaçu, manuelmesyas2@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Química do IFRN – *Campus* Ipanguaçu; deborabey@hotmail.com;

⁴ Mestrado do Curso de Ciências Naturais na UFRN – *Campus* Mossoró, nicollemattias@gmail.com;

⁵ Professor orientador: Mestre em Educação, Universidade Estadual UERN – *Campus* Pau dos Ferros, carlos.junior@ifrn.edu.br.

Nos dias atuais, jogos gratuitos disponíveis em *smartphones* e *tablets* apresentam inúmeras funções como: entreter, divertir, além de ser um bom instrumento de auxílio para a realização das atividades acadêmicas, visto que estes se encaixam perfeitamente no perfil educativo. Enquanto uns são destinados apenas para diversão e entretenimento, outros são produzidos de forma que sua utilização seja uma forma diferenciada de aprendizagem.

O “Perguntados” é um claro exemplo disto. Lançado no ano de 2013, o jogo nada mais é do que um Quiz, com perguntas e respostas destinadas a temas específicos estudados em qualquer ensino, seja fundamental, médio ou superior.

Apesar de todos os benefícios que o jogo proporciona, fazendo com que os participantes estudem conteúdos de diversas áreas de conhecimento de maneira mais interativa e lúdica, o mesmo não é utilizado como parte de atividades extracurriculares. Pensando nisso, o objetivo deste artigo é realizar uma análise, a partir de uma pesquisa online realizada com usuários do jogo “Perguntados”, para verificar a eficiência do jogo para o ensino e aprendizagem em diversas áreas do conhecimento, entre elas, a química.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

De início, foi realizada uma ação por bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) na Escola Estadual João Manoel Pessoa, em Itajá/RN. Esta ação objetivava auxiliar os alunos nos exercícios da disciplina de Química que foram repassados pelo professor em sala de aula. A partir daí, foi feita uma reformulação do jogo, para que a ação se tornasse mais dinâmica possível. O que antes abrangia diversas áreas, foi readaptado para questões voltadas a disciplina em questão.

A segunda etapa foi a elaboração do questionário online para a obtenção dos dados necessários para a análise.

A terceira e última etapa foi a interpretação e análise dos dados obtidos. Da produção de gráficos, obteve-se a avaliação de cada participante do jogo.

DESENVOLVIMENTO

Utilizada como uma estratégia para estimular a construção do conhecimento humano, as atividades lúdicas influenciam diretamente na progressão das habilidades de caráter operatório, tornando-se então uma ferramenta muito importante para o progresso pessoal e objetivos institucionais de qualquer indivíduo (SANTOS, 2010).

Estes jogos permitem que a educação e a aprendizagem estejam presentes em seu desenvolvimento, por oportunizar o indivíduo a adquirir conhecimento e, conseqüentemente, compreensão do universo em que se encontra (SANTOS, 2010).

Essa dualidade existente entre a diversão e aprendizagem na atividade lúdica se faz bem importante, por estimular o aluno a aprender de forma mais dinâmica.

Segundo Bruner, apud Brougère, (1998, p. 193)

“A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção.”

Diversas pesquisas voltadas para o ramo da educação mostram que jogos eletrônicos possuem um potencial educativo considerável, justamente por considerar várias características, sendo elas: interatividade, influenciando nas relações interpessoais e ao elemento lúdico, seguindo regras já pré-estabelecidas, possibilitando assim a aprendizagem por resoluções de problema (MANTILLA; ALVES, 2016).

Lançado em 2013, o jogo Perguntados, disponível gratuitamente para telefones e tablets, é um aplicativo de perguntas e respostas, que aborda algumas áreas específicas do conhecimento, como ciências (química, física e biologia). O jogo também permite uma interação com quem joga, visto que os participantes interagem uns com os outros.

Buscando a interatividade, a partida só se inicia quando ocorre a escolha de um oponente, girando em seguida uma roleta onde se encontram as áreas de conhecimento onde as perguntas estarão categorizadas. Ao iniciar a rodada, deve-se prestar bastante atenção as perguntas, pois, se responder de maneira incorreta, o adversário ganhará o direito de resposta. “Para vencer, um dos oponentes deve obter todos os seis personagens que representam cada categoria de perguntas” (MANTILLA; ALVES, 2016, p. 5).

É de grande importância identificar se estes jogos podem ser utilizados como ferramenta auxiliadora para o ensino e se estes influenciam positivamente seja de forma direta ou de forma indireta, na aprendizagem dos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante das pesquisas realizadas, buscou-se compreender se a ferramenta de jogo intitulado "Perguntados" seria uma boa alternativa ao ensino de crianças, jovens e adultos de maneira lúdica. De forma holística, a análise da pesquisa teve o intuito de identificar quem foram os participantes e a faixa etária destes que responderam ao questionário on-line. Os primeiros resultados mostraram que, a idade média dos internautas que jogam o “Perguntados”.

Cerca de 58% dos que jogam ou já jogaram este jogo alguma vez, estão dos 16 aos 20 anos de idade, seguido pelo segundo maior público (26%) que varia dos 21 aos 25 anos e, subsequente os mais jovens (13%) e os mais adultos (acima dos 30 anos) com 3% dessa parcela.

Quando o assunto se torna o nível de ensino em que o participante do jogo se encontra, no questionário foi identificado que este possui um destaque maior na pesquisa realizada (47,83%), seguido do ensino médio (39,13%) e o ensino fundamental (13,04%). Isto pode ser justificado em decorrência do conteúdo que o jogo proporciona, por estar diretamente voltado a conteúdos mais específicos.

Quando questionados sobre o nível de dificuldade do jogo, a maioria das respostas (65,21%) foi destinada ao nível de dificuldade média. Isso pode ser relacionado com o gráfico 2, pois, como a maioria dos participantes que responderam ao questionário são de ensino superior, os conteúdos se mostram de forma mais específica, podendo torná-lo mais complexo para os outros níveis identificados na pesquisa. A mesma justificativa se aplica aos que consideraram o jogo difícil ou muito difícil (11,59% e 18,85%, respectivamente).

Assim como os que jogam virtualmente podem avaliar os jogos disponíveis nas plataformas digitais, também foi atribuída uma nota para saber se os que jogam ou já jogaram, gostaram do “Perguntados”. O jogo obteve uma média de 3.4, considerada razoável para uma escala que vai até 5 pontos.

Também sendo utilizada a avaliação por nota, foi perguntado, no questionário, o nível de conhecimento acadêmico que os participantes tinham em relação as disciplinas escolares antes da descoberta deste jogo, e qual nível eles se consideraram após a experiência com o mesmo, visto que as perguntas eram destinadas as áreas de conhecimento.

Na média das notas, antes de se ter conhecimento do jogo, a nota para o nível de conhecimento era de 2,9, passando a 3,8 após o mesmo. Diante desses dados, é notório os benefícios adquiridos através de “Perguntados”, pois estimula quem o joga a sempre adquirir mais conhecimento sobre diversos assuntos, além de trabalhar as relações interpessoais, por lidar com pessoas de diversos lugares. Analisando de maneira prática, isso não se torna um problema, pois, apesar de não haver a relação direta do jogo com a metodologia de aprendizagem dos alunos, o mesmo pode se tornar uma importante ferramenta de auxílio, visto que os conteúdos são repassados de maneira bem mais dinâmica e interativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os resultados obtidos, pode-se concluir que o jogo “Perguntados”, disponível nas plataformas digitais proporciona ganhos proveitosos e significativos para as

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

peessoas que o jogam, pois, além de aguçar a curiosidade, fazendo com que o participante seja sempre desafiado a realizar mais conquistas, acertando um maior número de questões para isso, estimula o participante a estudar um pouco mais para estar “apto” para resolver as questões e modifica a forma de ensino e aprendizagem de maneira positiva, tornando-a mais dinâmica e menos monótona.

Levando em consideração a ação aplicada por bolsistas do PIBID na Escola Estadual João Manoel Pessoa em Itajá, e os resultados obtidos na aplicação do questionário online, pode-se concluir que esse formato, o jogo “Perguntados” pode ser utilizado em várias adaptações sem perder o seu objetivo principal que é entreter e fazer com que quem o joga desperte novas formas de estudo. Esta alternativa pode se fazer muito útil para aulas de química, sendo adaptado as necessidades dos alunos em aprender.

Palavras-chave: Perguntados, atividades lúdicas, ensino e aprendizagem, importância.

REFERÊNCIAS

Grübel, J. M. & Bez, M. R. (2006). Jogos Educativos. *Novas Tecnologias na Educação - CINTED-UFRGS*, 4 (2), 1-7. Disponível em <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14270/8183>. Acesso em: 16 jan. 2019.

MANTILLA, Samira Pirola Santos; ALVES, Nathalia Costa. Potencial Educativo do Jogo Perguntados. **Revista Científica em Educação A Distância**, Rio de Janeiro, p.100-110, 07 fev. 2016. Disponível em: <http://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/298>. Acesso em: 16 jan. 2019

Ramos, C. A. L. & Weiduschat, I. (1995). Jogar e Brincar: representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua própria personalidade. Disponível em <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev01-07.pdf>. Acesso em: 16 jan. 2019.

RIBEIRO, Rafael João et al. Teorias de Aprendizagem em Jogos Digitais Educacionais: um panorama brasileiro. **Renove: Novas Tecnologias na Educação**, Paraná, v. 1, n. 13, p.1-10, jul. 2015. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/57589/34562>. Acesso em: 13 fev. 2019.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM**. 2010. 8 f. Dissertação (Mestrado), Universidad Tecnológica

Intercontinental, 2010. Disponível em: need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf. Acesso em: 16 jan. 2019.