



IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

O PIBID E OS JOGOS LÚDICOS COMO METODOLOGIA ALTERNATIVA DO ENSINO-APRENDIZAGEM DA QUÍMICA NO NÍVEL MÉDIO: JOGO DAS TRÊS PISTAS

Aline dos Santos Silva (UFCG); Gerlândia Estevam do Nascimento (UFCG); Israel Lázaro Manguiera Tavares (UFCG); Franklin Kaic Dutra Pereira (UFCG); Aline de Lima Araújo (UFCG); José Leonardo Costa Raulino (UFCG); Rodrigo Silva Matias (UFCG); Marciano Henrique de Lucena Neto (UFCG); Frank Madson Araújo de Melo (Escola Estadual Professor Lordão).

RESUMO: O PIBID tem como objetivo incentivar os graduandos a lecionar no ensino médio através do desenvolvimento de projetos voltados a áreas específicas, além de inseri-los no cotidiano escolar tornando-os capacitados para identificar e superar problemas no processo de ensino-aprendizagem. A tendência por novas metodologias que insiram os alunos e promovam maior interação entre eles e o professor, vem sendo muito discutida entre os profissionais da educação. Nestas tendências os jogos lúdicos são uma das metodologias que despertam curiosidade e interesse entre os professores como uma das estratégias de ensino-aprendizagem. Ensinar química, na maioria das vezes é pautado em abstrações de partículas que se movimentam, interagem, transformam-se. O desafio do professor é buscar alternativas que busquem o aprendizado de seus alunos. Este trabalho tem como objetivo trazer uma das alternativas que está sendo inserida como metodologia de ensino nas escolas: os jogos lúdicos. Abordamos, assim, o Jogo das Três Pistas como metodologia contextualizada e diferenciada.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos lúdicos; ensino de química; método de ensino.

INTRODUÇÃO

No decorrer do tempo vemos grandes mudanças com relação às práticas educativas nas escolas. Desde concepções tradicionais a tendências mais recentes, alunos e professores passaram necessariamente por um processo de reformulação e de uma consequente readaptação dos métodos de ensino de acordo com suas respectivas necessidades. Isto é, foram-se vendo necessárias abordagens mais interativas, métodos que envolvessem negociações de significados, formas de mostrar ao aluno uma ampliação de seu universo cultural. Para isso, o ensino passou por uma série de



IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

transformações.

Dentro das possibilidades de trabalhar os objetivos do programa PIBID são desenvolvidos projetos que visam auxiliar os alunos para uma melhor compreensão dos assuntos abordados nas diversas disciplinas do seu cotidiano escolar. Em nosso trabalho utilizamos projetos relacionados à Química para desenvolver estratégias que possibilitem aos alunos vivenciar outros tipos de metodologias.

A busca por novas metodologias e estratégias de ensino para a motivação da aprendizagem, que sejam acessíveis, modernas e de baixo custo, é sempre um desafio para os professores (Rosa e Rossi, 2008; Brasil, 2006). Com isto, surgem os jogos didáticos como opção na qual, através destes, os alunos são incentivados a trabalharem em grupos e assim provocando uma melhor interação aluno-professor.

Os jogos didáticos são de grande importância no ensino e aprendizado de forma ágil e divertida, tanto para o aluno que aprende como também para o mediador que ensina. Ambos atingem certa relação na aula de aplicação dos jogos, que provavelmente não teriam em uma aula comum do cotidiano escolar.

Os jogos lúdicos são típicos da metodologia de ensino por descoberta, na qual, dá ênfase a pesquisa, já que, através desses jogos didáticos, o aluno sente a necessidade de consultar o livro didático, olhar a tabela periódica, pesquisar na internet, entre outros recursos para que, com isso possa obter a resposta correta. Tais jogos também auxiliam no desenvolvimento de raciocínio e habilidades do aluno e facilitam os seus aprendizados dos conceitos.

De tal modo, outros trabalhos realizados através dos jogos didáticos, com a finalidade de ensinar de ciências ou química, relatam que houve melhoria tanto na compreensão dos conteúdos trabalhados em aula, como também na interação alunos-professor. Esses avanços podem ser atribuídos à eficiência dos jogos em despertar o interesse dos alunos, o que reflete em um aumento da disciplina (Romero e cols., 2007; Zanon e cols., 2008).



IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

METODOLOGIA

O público alvo desta aplicação foram alunos de quatro turmas do 1º Ano do ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Lordão da cidade de Picuí no estado da Paraíba, onde cada turma possui, em média, 40 alunos.

Os jogos foram criados com o objetivo de ajudar os alunos com relação aos assuntos da tabela periódica, tais como: símbolos, propriedades e história dos elementos químicos, além dos nomes dos principais cientistas ligados à tabela periódica.

Para que não houvesse desorganização em sala durante a aplicação dos jogos, foram criadas regras inspiradas no jogo das três pistas já conhecido em um programa de TV. As turmas foram divididas em equipes, como ilustrado na figura 2, onde a cada pergunta, era selecionado um aluno representando cada equipe respondendo as perguntas.

O jogo contém fichas e cada ficha contém três pistas, como mostrado na figura 1 abaixo, no qual a primeira pista vale 10 pontos, a segunda vale 9 pontos e a terceira vale 8 pontos.

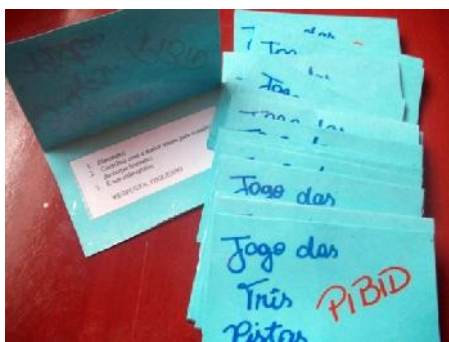


Figura 1: Jogo das três pistas.



Figura 2: Aplicação do Jogo das três pistas.

A equipe ganha a pontuação de acordo com a ordem que acerta a resposta. Caso o aluno que tem a oportunidade da última pista não acerte ou não souber a resposta o seu oponente também terá a chance de responder e se este também não souber ninguém pontua. Por fim, a equipe que obtiver maior pontuação ao final do jogo será a vencedora.



IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

RESULTADOS E DISCUSSÕES

No decorrer da aplicação do jogo proposto, pudemos observar que os alunos mostraram grande interesse pelo jogo e, assim ocorreu uma participação da maioria dos alunos. Foi observado, ainda, que esta atividade promoveu uma grande interação entre os alunos que discutiam entre si os conteúdos, tiravam dúvidas uns com os outros e assim aumentou-se a curiosidade e o interesse pelo assunto. Além disso, os alunos também desenvolvem o bom senso aprendendo a respeitar as regras, as opiniões de seus colegas, seus professores, a escola, mantendo, desta forma, um ambiente bem estruturado.

De maneira geral considera-se de suma importância esclarecer que os jogos didáticos não substituem as outras metodologias e “não pode ser vista como solução para os problemas do seu ensino” (CUNHA, 2012), mas trata-se de “uma ideia que precisa ser mais bem vivenciada e estudada por parte de professores e de pesquisadores da área de Educação Química” (CUNHA, 2012), já que propicia um retorno positivo na maioria dos casos, e se apresentam como uma ferramenta auxiliar/complementar no processo de ensino-aprendizagem, dando suporte ao professor e motivação ao aluno e, é claro, trata-se da inserção dos alunos de licenciatura em sala de aula através do PIBID.

CONCLUSÃO

Na execução dos jogos pudemos chegar à conclusão de que os alunos foram motivados pelo método que utilizamos na abordagem dos jogos na forma de competição, o qual estimula os alunos a participarem da atividade lúdica buscando a vitória e, desta forma, um dos objetivos da proposta dos jogos é alcançado. Além disso, a finalidade do PIBID de inserir os graduandos e de estimulá-los a trabalharem em novas estratégias renovadoras foi obtida por intermédio dos jogos lúdicos. É possível concluir também que a inserção desta tática merece uma grande atenção por parte dos aplicadores, pois o jogo quando mal elaborado e aplicado sem objetivos definidos,



IV ENCONTRO DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA DA UFCG

Linguagens, Diversidade e Docência no PIBID - UFCG

torna-se algo sem sentido para os alunos que são o público alvo desta metodologia.

REFERÊNCIAS

CUNHA, M. B. da; **JOGOS NO ENSINO DE QUÍMICA: CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS PARA SUA UTILIZAÇÃO EM SALA DE AULA**; Química Nova Na Escola; Vol. 34, N° 2, p. 92-98, MAIO 2012. Disponível em: http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc34_2/07-PE-53-11.pdf Acesso em: 12 de junho de 2013.

REZENDE, E.M., SANTANA, D. de B.; **O USO DE JOGOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE QUÍMICA: UMA VISÃO DOS ALUNOS DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**; XIV Encontro Nacional de Ensino de Química (XIV ENEQ); Disponível em: <http://www.quimica.ufpr.br/eduquim/eneq2008/resumos/R0125-1.pdf>. Acesso em: 12 de junho de 2013.

SCHNETZLER, R, P. **CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO E ENSINO DE CIÊNCIAS**. Em Aberto, Brasília, ano 11, n°55, jul./set.1992.

SILVA, C. K. O; SOUZA, H. Y. S. **DADOS ORGÂNICOS: UM JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE QUÍMICA**. HOLOS, Ano 28, Vol. 3, pag.107-121, 2012.