

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO – APRENDIZAGEM EM QUÍMICA NO ENSINO MÉDIO

Janaine A. Neto¹, Milene A. Marreiros², Gizelle A. B. Vieira³, Mônica D. de S. Almeida⁴.

¹ Janaine Almeida Neto – janainy_almeida@hotmail.com

² Milene Alves Marreiros – milemarreiros@hotmail.com

³ Gizelle Angela Barroso Vieira- gizelleangelavieira@gmail.com

⁴ Mônica Dias de S. Almeida- monica.dias@ifsertao-pe.edu.br

RESUMO

No decorrer da história, observamos que o jogo fez parte de várias classes sociais influenciando positivamente no desenvolvimento afetivo, físico, social e moral daqueles que jogam, sendo, portanto um importante fator de socialização entre os povos. Surge com Platão a idéia mais importante de “aprender brincando”, e é essa ideia, a base deste trabalho, que tem por objetivo apresentar e relatar as atividades e resultados obtidos durante a intervenção com a utilização do jogo: “dados das ligações” em uma turma de 1º ano do turno matutino de uma escola estadual da cidade de Petrolina-PE. A turma era composta por 21 alunos, sendo três deles surdos que dispunham do auxílio de um intérprete. Foi feito um breve resumo do assunto seguido da explicação do jogo. Posteriormente a turma foi dividida em duas equipes onde cada uma recebeu dois dados. Para cada equipe, um dos dados apresentava grupos da tabela periódica de valências positivas e o outro, valências negativas. Cada rodada era sorteada dois grupos e os alunos escolhiam, com o auxílio da tabela periódica, os elementos de cada grupo, anotavam seus respectivos números atômicos, distribuição eletrônica e definiam o tipo de ligação química existente entre os dois elementos escolhidos. Quem obtivesse mais acertos ganhava o jogo. Ao final, foi feito um questionário para avaliação da metodologia composto por 4 questões, em que obteve-se as informações dos alunos com relação a já terem participado de alguma aula com a utilização de jogos, se eles concordavam que a utilização dos jogos auxilia no processo de aprendizagem do conteúdo, a contribuição da atividade desenvolvida e a opinião dos mesmos com relação a metodologia. Os resultados obtidos foram mais do que o esperado. A princípio, foi observado uma recepção muito boa dos alunos para desenvolver a atividade e através dos dados obtidos pode-se concluir que a maioria dos alunos já havia participado de aulas abordando tal metodologia e foi validado pelos mesmos, que a utilização dos jogos contribui não somente para uma melhor compreensão do assunto, mas também, na interação da turma e na participação maior nas atividades em sala. Também foi diagnosticado uma participação muito boa dos alunos surdos, que tiraram suas dúvidas e expuseram seus comentários através do intérprete, contribuindo também, para uma compreensão melhor do assunto. O tipo de avaliação foi baseado na análise das opiniões dos alunos acerca da metodologia e na análise da professora da turma, que se fez presente em todo o momento e pode observar e relatar as contribuições da intervenção. Pode-se concluir, dessa forma, que independente das especialidades dos alunos, é possível obter resultados muito bons em sala de aula com recursos adequados. Neste caso, a disponibilidade de um intérprete em sala, contribuiu muito para a comunicação dos alunos surdos e facilitou na aplicação e sucesso do jogo. Também é essencial a atenção para a questão da avaliação de uma determinada ferramenta metodológica, evidenciando que não necessariamente tem que ser baseada na abordagem quantitativa de pré e pós-teste, mas também nas próprias opiniões dos alunos acerca da metodologia e assim, obter um melhor diálogo em sala de aula possibilitando uma melhor comunicação entre o aluno e o professor, buscando dessa forma uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Ensino, aprendizagem, jogos didáticos.