CONDEQUI
Congresso Online Nacional de Química
ISBN: 978-65-81152-03-1
05 a 08 de agosto de 2019

O USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA MOTIVADORA NO ENSINO DE QUÍMICA

MENDONÇA, Eliel Silva[1]

Um dos grandes desafios para os docentes no cenário atual é a capacidade de estimular e cativar os estudantes em sala de aula. (MENEZES, 2007), considera que a função mais importante da escola é justamente desenvolver o desejo de aprender. O uso de jogos surge como uma ferramenta potencial no processo de ensino, pois além de ser uma atividade lúdica, promovem a atenção e a interação entre os estudantes. As atividades lúdicas são práticas privilegiadas para uma educação que objetive o desenvolvimento pessoal e a atuação cooperativa na sociedade. São também, instrumentos motivadores, atraentes e estimuladores dos processos de ensino aprendizagem e da construção do conhecimento (VYGOTSKY, 2007; SANTANA & REZENDE, 2007). Sabemos que a educação é o único caminho para transformamos a sociedade, formarmos cidadãos dotados de conhecimentos, valores e emancipados criticamente, porém essa não é uma tarefa simples. Mas, para conseguir esse êxito, é essencial utilizar estratégias metodológicas que cativem os alunos a aprender cada vez mais. Diante disso, surgiu a necessidade da aplicação dessa estratégia de ensino durante a disciplina de estágio. O objetivo da atividade foi desenvolver o conhecimento dos alunos sobre um conceito de Química aplicado em sala de aula. O público alvo dessa prática foram os alunos do 1º ano A do turno matutino do ensino médio do Colégio Estadual Teotônio Vilela, na cidade de Feira de Santana – BA. O trabalho teve como objetivos usar os jogos como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem. Promover o ensino de forma mais lúdica e prazerosa aos alunos. Motivar os professores a buscarem estratégias e metodologias de ensino facilitadoras. A aplicação do jogo foi feita na turma do 1º ano A do turno matutino e procedeu dessa forma: O professor explicou o conteúdo de Química sobre Tabela periódica. A aula ocorreu de forma expositiva dialógica, buscando ensino do conteúdo, contextualização e discussões em sala de aula. Após o término do conteúdo, dividiu-se os alunos em grupos. Previamente, foi feito pelo professor uma série de perguntas sobre o tema abordado na aula. O jogo consistiu em rodadas de perguntas a cada grupo com tempo determinado. O grupo que conseguisse ter mais acertos seria premiado. O resultado dessa dinâmica prática foi bastante positivo e proveitoso. Os alunos estiveram empenhados na busca pelas respostas, seja lembrando o que foi dito em sala de aula, anotações em caderno, livros e internet. A interação dos grupos e a capacidade de articulação também foi um fator agregador.

[1]Graduando em Licenciatura em Química; Universidade Estadual de Feira de Santana; E-mail para contato: elielml@bol.com.br

Ficou nítido que os alunos estavam confortáveis durante o jogo em abordarem sobre o conteúdo de química aplicado, deixando aquelas situações de desatenção, desestímulo e aversão de lados. Destarte, ficou evidente que o uso do jogo contribuiu bastante na motivação dos alunos e auxiliou na busca pelo conhecimento. Além disso, foi possível mostrar que a disciplina de Química é interessante e pode agregar um conteúdo contextualizado, muitas vezes visto como chato em outros momentos. Sabemos que essa atividade não será a solução total de todos os problemas enfrentados pelo professor no âmbito escolar e que os desafios e dificuldades sempre irão surgir. No entanto, seu uso pode colaborar para promover um ensino mais lúdico, prazeroso e integrador.

Palavras-chave: Ensino; Jogos; Química.

Referências

MENEZES, L. C. De onde vem tal motivação? Nova Escola: Abril, nov 2007.

SANTANA E. M.; REZENDE, D. B. A influência de Jogos e atividades lúdicas no Ensino e Aprendizagem de Química. In: Encontro de Pesquisa em ensino de Ciências,6, Florianópolis. Anais, Florianópolis-Santa Catarina, 2007.

VIGOTSKY. L. S. A formação social da mente: o papel do brinquedo no desenvolvimento. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes Editores, xxxp., 2007