

Jogos didáticos para o ensino de química orgânica: das cartas aos aplicativos para telefones móveis.

Mayumi Roberta Mota Kurimori¹ (IC), Mayara Lima Bortoti¹ (IC), Eliane Corrêa Pedrozo¹ (PQ)*

¹Escola de Engenharia de Lorena da Universidade de São Paulo (EEL/USP)

*ecpedrozo@usp.br

Palavras-Chave: Jogos didáticos, química orgânica, educação.

Introdução

Com o fácil acesso à tecnologia e suas formas de distrações, o desenvolvimento de novas metodologias de aprendizagem é urgente e necessário. O jogo didático é mais um dos recursos para preencher as lacunas nesse processo, transmitindo e compartilhando o conteúdo de forma motivante. Além disso, os estudantes acreditam que a maioria do conteúdo didático deve ser “apenas memorizado” para as provas, não conseguindo ver sua relação com o seu cotidiano.

Na busca da melhoria da aprendizagem e a concentração dos alunos durante as aulas, relacionando o conteúdo ao seu dia-a-dia, o grupo vem desenvolvendo jogos didáticos em química orgânica, na forma de cartas e tabuleiros com objetivo final de evoluir para jogos em computadores e aplicativos em celulares.

jogo de tabuleiro, a fim de avaliar em sala de aula a relação conteúdo/motivação do aluno e a relação com o cotidiano, antes de transformar seu conteúdo em forma digital. Além das observações do grupo de pesquisa, questionários de avaliação foram aplicados aos alunos do ensino médio.

O jogo mostrou-se dinâmico, atraente e melhorou a interação entre os alunos. Fases fáceis, médias e difíceis; cartas de azar, sorte, ajuda e desafio não deixou o jogo monótono com o decorrer do tempo. Abaixo segue uma imagem do modelo do tabuleiro.

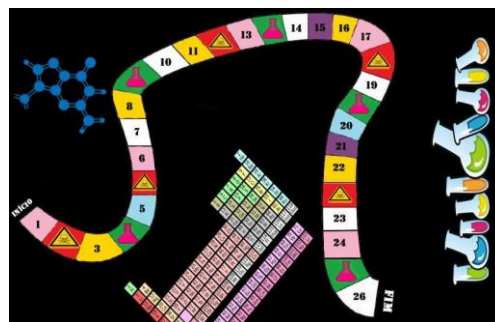


Figura 1 – Tabuleiro do jogo experimental

Objetivos

Entendendo a dificuldade dos alunos no aprendizado em Química Orgânica, o projeto visa propor um novo jogo didático englobando os conteúdos do ensino médio, como um complemento para fixação e aprendizagem.

Descrição

Em um primeiro momento realizou-se uma pesquisa bibliográfica sobre os diversos tipos de jogos que são aplicados em salas de aulas e o seu impacto na aprendizagem dos alunos. Com base nos resultados encontrados, optou-se por fazer inicialmente um

Conclusões

O jogo proposto atingiu o objetivo, visto que os alunos testaram e aprimoraram seus conhecimentos respondendo as questões; além de ser uma forma dinâmica e atraente dos alunos estudarem e absorverem o conteúdo dado em sala. Sendo assim, este jogo pode passar para a fase digital.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança – imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 3ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990, p. 370.

VIGOSTY, L. S. *A formação social da mente: O papel do brinquedo no desenvolvimento*. 7ª ed., São Paulo: Martins Fontes, 2007, p. 169.