

Percepções de alunos do curso Técnico em Informática para Internet integrado ao ensino médio sobre o uso de jogos no ensino de Química.

Fernanda Alves Campolin dos Santos¹ (IC), *Elaine da Silva Ramos² (PQ).

*elaine.ramos@ifpr.edu.br

Instituto Federal do Paraná – Campus Telêmaco Borba, Telêmaco Borba, Paraná.

Palavras-Chave: *Ensino, Química, Jogos.*

Introdução

Um dos desafios atuais em relação ao ensino de Química é estabelecer a relação entre o conhecimento ensinado e a vida cotidiana dos alunos. Uma das propostas que pode vir a contribuir para uma mudança é a utilização de jogos e atividades lúdicas. Elas têm demonstrado eficácia, promovendo a construção do conhecimento de forma contextualizada ao relacionar o conhecimento científico com o cotidiano dos alunos (CAVALCANTI, DEUS, SOARES, 2007; ZANON, GUERREIRO, OLIVEIRA, 2008). Esse trabalho é parte integrante do projeto de PIBIC-JR intitulado “A Química por meio do lúdico: brincar e aprender de forma diferenciada”. O objetivo deste trabalho é relatar as percepções dos alunos do 2º ano do Curso Técnico em Informática para Internet integrado ao ensino médio sobre o uso de jogos nas aulas de química.

Resultados e Discussão

A pesquisa foi realizada com 34 alunos do curso acima citado. Utilizamos para apontar os resultados um questionário composto por seis questões fechadas. A objetividade do questionário era verificar se os alunos já haviam participado de jogos na sala de aula; se os mesmos tinham interesse de participar e se acreditavam que o seu uso poderia influenciar na aprendizagem na disciplina de química. Os resultados da análise dos questionários foram expressos quantitativamente por níveis de concordância de 1 a 5 por significado: 1 – nunca, 2 – poucas vezes, 3 – algumas vezes, 4 – frequentemente, 5 – sempre.

Na primeira questão o intuito era saber se os alunos já haviam participado de jogos didáticos em sala de aula. As respostas assinaladas foram: nunca 47%; poucas vezes 24% e algumas vezes 29%. Pode-se ressaltar por meio dessas primeiras respostas que o uso de jogos para o ensino deve ser utilizado, visto que as opções sempre e frequentemente não foram assinaladas.

Na questão dois perguntamos se os alunos acreditavam que o uso de jogos poderia ser uma forma de aprendizagem ao ensino. As porcentagens foram: 50% sempre; 26% frequentemente; 21% algumas vezes e 3% poucas vezes. Pelas respostas

dos alunos eles acreditam na sua maioria que os jogos podem contribuir para a aprendizagem.

Na questão três gostaríamos de saber se eles haviam brincado com jogos de tabuleiro em casa. Algumas vezes obteve 59% das respostas; poucas vezes 21%; frequentemente 14% e sempre 6%. O objetivo foi saber o interesse dos alunos por jogos de tabuleiro e isso servirá para as propostas que iremos inserir com o desenvolvimento do projeto.

Na questão quatro o intuito era saber se a utilização do jogo poderia contribuir para a compreensão de alguns assuntos de química. As respostas foram variadas, 38% responderam frequentemente; 35% sempre; 21% algumas vezes; 3% poucas vezes e 3% nunca.

Na questão cinco gostaríamos de saber se os alunos acreditam que a inserção dos jogos poderia provocar mudanças em seu comportamento em relação à disciplina de química. Todas as respostas foram assinaladas e 32% acreditam que sempre; 29% algumas vezes; 21% frequentemente; 9% poucas vezes e 9% nunca.

Na questão seis queríamos saber se os alunos gostariam de jogar jogos relacionados a disciplina de química. Nessa resposta obteve um resultado satisfatório em relação ao objetivo da questão, pois 85% responderam que sim; 12% não responderam e 3% responderam que não.

Conclusões

Esses resultados reforçam ainda mais a necessidade de implantarmos metodologias diversificadas em nossas aulas de química e também nos auxiliam para execução do projeto PIBIC-Jr, pois a maioria dos alunos gostaria de utilizar jogos na disciplina.

Agradecimentos

Ao CNPq e ao IFPR pela bolsa concedida; e aos alunos que participaram da pesquisa.

CAVALCANTI, E. L. D.; DEUS, T. C. e SOARES, M. H. F. B. Perfil químico: um jogo didático para promover a interação e o conhecimento. In: *Anais da 30ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química*, 2007.
ZANON, D. A. V.; GUERREIRO, M. A. S.; OLIVEIRA, R.C. Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. *Ciências & Cognição*, Rio de Janeiro, v. 13, n. 1, p.72-81, 31 2008.