

Jogos Químicos: Análise dos aspectos positivos e negativos desta alternativa didática utilizada como facilitadora da aprendizagem nas aulas de Química

¹Carlos Antônio Barros e Silva Júnior* (FM), Ayla Márcia Cordeiro Bizerra (PQ)

*carlosjuniorquimico@hotmail.com- Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN, Rod. S/N Base Física - RN-118, Ipangaçu - RN, 59508-000.

Palavras-Chave: *Alternativa didática; eficácia; aprendizagem.*

Introdução

As dificuldades para compreender os conteúdos de Química, aliados aos métodos pouco atrativos, utilizados por alguns professores, dificultam a efetivação da aprendizagem. Ocasionalmente, também, o aumento da desmotivação e do desinteresse nesta disciplina, por parte dos alunos. (MARISCAL e IGLISIAS, 2009; SANTOS e MICHEL, 2009).

Entende-se, portanto, que é necessário se trabalhar com estratégias ou alternativas didático-pedagógicas que possam atenuar essa situação.

Uma dessas estratégias consiste na utilização do lúdico através da aplicação de jogos em sala de aula. Robaina (2008) e Kishimoto (1996) defendem a utilização dos jogos pedagógicos, afirmando ser uma alternativa viável e promissora para o aprendizado.

O objetivo deste trabalho consiste em analisar a eficácia da aplicação dos jogos químicos enquanto ferramenta motivadora e facilitadora da aprendizagem. Foram levados em consideração, os aspectos positivos e negativos da aplicação de dois jogos químicos em duas turmas do IFRN campus Ipangaçu.

Resultados e Discussão

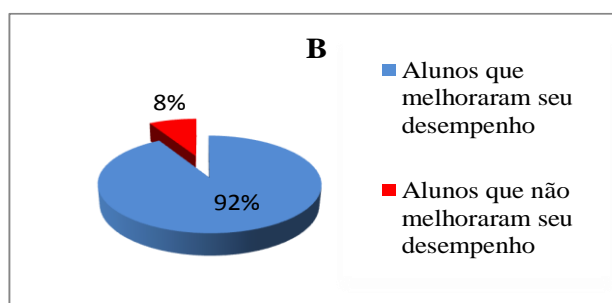
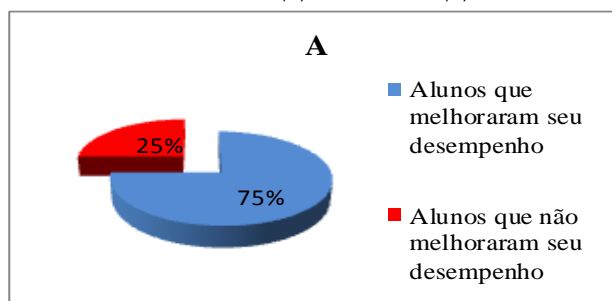
Foram aplicadas duas avaliações: a "Pré-jogo" (antes da aplicação dos jogos) e a "Pós-jogo" (depois da aplicação dos jogos). Os dois jogos aplicados foram: O "Bingo Químico", na turma de Agroecologia- EJA (AGROEJA) e o "Jogo do Sim ou Não", na turma de Meio Ambiente-Subsequente (SUBMAMB).

Antes, além da baixa motivação apresentada nas aulas de Química, os estudantes mostraram extrema dificuldade na resolução das questões, tanto dos exercícios, quanto da avaliação Pré-Jogo. No entanto, depois que foram trabalhados os jogos, muitos estudantes passaram a compreender melhor os assuntos, demonstrando mais interesse e participação nas aulas. Porém, alguns estudantes ainda apresentavam dificuldades para compreender os conteúdos trabalhados (Tabela periódica em AGROEJA e Nomenclatura dos Hidrocarbonetos e SUBMAMB).

Observaram-se alguns aspectos negativos como o comportamento de alguns alunos, que inicialmente acreditavam que o jogo se tratava de uma mera brincadeira. Observou-se, também, que uma parcela de alunos admitiu não gostar de jogos, isso inibiu a participação dos mesmos.

Analisando-se o gráfico 1, consegue-se entender que muitos alunos conseguiram melhorar suas notas depois da aplicação dos jogos químicos em suas respectivas turmas. Outros, mesmo com a utilização desta ferramenta alternativa, ainda não conseguiram atender as expectativas de aprendizado.

Gráfico 1: Percentual dos alunos que melhoraram suas notas na avaliação "pós-jogo" em relação a avaliação "pré-jogo", nas turmas de AGROEJA (A) e SUBMAMB (B).



Fonte: Arquivo dos autores, 2015.

Conclusões

Após o término desta pesquisa, pôde-se concluir que os jogos químicos apresentam vários aspectos positivos e alguns negativos. Contudo, entende-se que esta ferramenta alternativa facilita o entendimento dos conteúdos de Química e motiva o envolvimento dos estudantes nesta disciplina. Por outro lado, não pode ser considerada como a solução para todos os problemas que ocorrem nas aulas de Química.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. Cortez, São Paulo, 1996.

MARISCAL, A. J. F.; IGLISIAS, M. J. Soletrando o Brasil com símbolos químicos. **Química nova na escola**, v. 31 n. 1, p. 31 – 33, 2009.

ROBAINA, J. V. L. **Química através do lúdico: brincando e aprendendo**, Canoas: Ed. Ulbra, 2008, 480p.

SANTOS, A. P. B; MICHEL, R. C. Vamos jogar uma suéquímica. **Química nova na escola**, v. 31, n. 3, p. 179-183, 2009.