

UTILIZAÇÃO DE JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE PROPRIEDADES PERIÓDICAS

MÃ•RCIO ADILSON DOS SANTOS FILHO¹

RESUMO

UTILIZAÇÃO DE JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE PROPRIEDADES PERIÓDICAS Márcio Adilson dos Santos Filho/marciofilho31@gmail.com/Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro. José Lucas Ferreira Júnior/Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro Bruno Pereira Garcês/Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro. Eixo Temático: Processos de Ensino Aprendizagem Resumo É comumente observado e estudado, a evolução de alunos dentro de sala de aula e, com essa evolução, é possível observar falhas no método tradicional de ensino, isso possibilita o surgimento de diversas metodologias ou estratégias de ensino. Jogos didáticos, atividades colaborativas e recursos tecnológicos são exemplos claros dessa evolução. Nesse trabalho vamos explorar um pouco mais sobre o tema jogos didáticos. Segundo (SOARES, 2004, p. 3) "quando se propõe jogos e atividades lúdicas, propõe-se uma forma de divertimento junto com a aprendizagem, para também quebrar certa formalidade entre alunos e professores além de socializá-los e fazê-los construir conjuntamente o ensino." É importante salientar que os jogos didáticos não podem ser a única maneira de aprender, o jogo didático é um auxiliar no processo de aprendizagem, por que como foi afirmado anteriormente é uma maneira do aluno aprender se divertindo ajudando assim a quebrar a barreira que ainda existe na relação aluno-professor. Mas no que o jogo didático ajuda? Segundo (BORIN, 2012) "o jogo didático ganha espaço como instrumento motivador para a aprendizagem de conhecimentos químicos, à medida que propõe estímulo ao interesse do estudante. Se, por um lado, o jogo ajuda este a construir novas formas de pensamento, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, por outro, para o professor, o jogo o leva à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Através desse comentário é possível perceber que o jogo auxilia tanto o aluno promovendo seu interesse em química, como também ajuda o professor no processo de conquista da turma. Com isso o intuito principal deste resumo é mostrar os benefícios de um jogo didático, reforçar a importância da aplicação de um jogo didático como reforço de um conteúdo na aula química e relatar uma experiência de aplicação de um jogo didático sobre propriedades periódicas. Segundo (HEBERT, 2004) "atividades como jogos e/ou brincadeiras, podem ser usados para apresentar obstáculos e desafios a serem vencidos, como forma de fazer como que o indivíduo

atue em sua realidade, o que envolve, portanto, o interesse e o despertar deste" Mas como despertar o interesse do aluno? Para muitos autores o interesse é a chave para se garantir um aprendizado eficaz, e gerar esse interesse não é algo muito fácil de se fazer, pois se um aluno sente que nunca vai aprender determinada matéria, ele acaba perdendo o interesse pela mesma e essa falta de interesse acaba se transformando em uma aversão. Quando nos sentimos interessados por um assunto, tendemos a aprendê-lo com mais facilidade e com uma maior profundidade, isso ocorre pois focalizamos melhor nossa atenção. Desafio, competição e recompensas podem ser uma maneira de gerar interesse dos alunos, desta forma os jogos didáticos têm grande importância, pois através de jogos alunos não desenvolvem uma aversão a matéria, pois durante aplicação de um jogo acabam se divertindo sem saber que estão aprendendo. O "Super Trunfo da Química" tem como ideia principal, trabalhar propriedades periódicas com alunos do primeiro colegial. O jogo foi baseado no jogo Super Trunfo, no qual o principal objetivo é um dos competidores pegar todas as cartas dos outros participantes, por meio de escolha de características (Ponto de fusão/ebulição, Energia de Ionização, Eletronegatividade, Raio Atômico) de cada carta. Para aplicação do jogo foi necessária cerca de 1 hora de aula, no início foi pedido aos alunos que eles se separassem em 6 grupos de 4 pessoas, durante a aplicação quaisquer dúvidas dos alunos eram tiradas por mim ou pela professora que também estava presente em sala de aula. Para realizar a análise da qualidade deste jogo, foi utilizado apenas a observação do autor, com isso foi possível constatar tudo o que já se espera de um jogo didático, ou seja, um instrumento de reforço para um conteúdo aplicado anteriormente, um estímulo para os alunos, pois fez com que eles aprendessem sem que os mesmos percebessem que estavam aprendendo, pois durante a aplicação foi possível observar que os alunos foram fazendo associações com o conteúdo já aplicado, foi possível observar também um certo desgaste com o passar do tempo, pois com o avanço da atividade o jogo foi se tornando algo maçante para os alunos. Pelos resultados apresentados foi possível que o "Super Trunfo da química" é um instrumento eficaz para a fixação do conteúdo de propriedades periódicas, pois o mesmo, se encaixa no que se trata um jogo didático e faz com que os alunos aprendessem um pouco mais o conteúdo de propriedades periódicas fazendo com fosse possível gerar momentos de alegria e prazer dentro de sala de aula. Como salientado anteriormente a uma grande evolução na maneira dos alunos pensar e essa evolução não vem acompanhada com a evolução de métodos de ensino, com isso a utilização de jogos didáticos ganha um grande espaço, pois ele acaba representando uma nova maneira de aprender. Porém os jogos didáticos não podem ser vistos como a única maneira de se melhorar o processo de aprendizagem, pois como já foi dito ele serve como complementação do conteúdo, cabe a nós professores e futuros professores saber utilizá-lo da melhor maneira. Palavras-chave: Jogos didáticos, Professor, Aluno, Aula Referências SOARES, M. H. F. B.; O Lúdico em Química: Jogos e Atividades Aplicados ao Ensino de Química. Tese de Doutorado. Universidade Federal de São Carlos, 203 f. 2004. CASTRO, Bruna Jamila;

CAROZA, Priscila Carozza. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. 2018. Disponível em: . Acesso em: 10 abr. 2018. MORAES, Eliana; REZENDE, Daisy. O Uso de Jogos no ensino e aprendizagem de Química: Uma visão dos alunos do 9º ano do ensino fundamental. 2008. Disponível em: . Acesso em: 10 abr. 2018. LIMA, E.C. 1; MARIANO, D.G.; PAVAN, F.M.; LIMA, A.A.; Arçari, D.P. Uso de Jogos Lúdicos Como Auxílio Para o Ensino de Química. 2011. Disponível em: . Acesso em: 09 abr. 2018. I. A. M. PINHEIRO, A. D. M. SOUZA, E. F. MOREIRA, L. M. BERTINI, P. R. N. FERNANDES e L. A. ALVES. LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM SOBRE TABELA PERIÓDICA. 2015. Disponível em: . Acesso em: 26 set. 2018.

Palavras-chave: .

¹,;