

Jogos didáticos como estratégia motivadora para aprendizagem de conceitos químicos.

Anderson de Oliveira Santos^{1*} (IC), Aloisio Santos Matos¹ (IC), Djalma Andrade¹ (PQ), José Raimundo Santos de Jesus¹ (IC). andersonoliveira.sergipe@bol.com.br

¹ Departamento de Química - Universidade Federal de Sergipe – Av. Marechal Rondon, s/n – Jardim Rosa Elze – CEP 49100-000 – São Cristóvão/SE.

Palavras-Chave: Jogos didáticos, aprendizagem, funções lúdicas e educativas.

Introdução

Nas ações do PIBID/CAPES/UFS/Química, Campus de São Cristóvão procurou-se criar na sala de aula uma atmosfera de motivação que permitisse aos alunos participar ativamente do processo ensino-aprendizagem, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atitudes e valores.

Assim, a utilização de jogos didáticos pode ser um apoio à aprendizagem de conceitos e representações, pois além de proporcionar aos alunos experiências significativas no campo do conhecimento, também exploram o lado afetivo e social do aluno (ANDRADE, 2010).

O planejamento para a elaboração de um jogo didático passa pelas etapas: a) de seleção do conteúdo a ser explorado no jogo e dos materiais a serem utilizados na confecção; b) o jogo deve ser adequado ao desenvolvimento cognitivo dos alunos; c) promover o desenvolvimento de competências e habilidades. A sua estrutura deve conter: título; objetivos; habilidade; questões e situações problema; regras de como jogar. Se o jogo vai ser um instrumento de avaliação a descrição de como vai ocorrer à avaliação (ANDRADE, 2010).

Foram elaborados os seguintes jogos: jogo da quina, trilha química, baralho do qui-mico.

Objetivos

Criar na sala de aula uma atmosfera de motivação visando estimular o interesse dos alunos no desenvolvimento de habilidades e competências que enriqueçam sua personalidade, além de contribuir para o aprendizado de conceitos científicos.

Descrição

Do jogo da Quina - uma variação do jogo da velha, com um quadro de quatro retas paralelas na vertical e quatro na horizontal, que devem ser cruzadas. Cada participante elege um símbolo/cor que o identifique. Nos quadros contem questões, problemas matemáticos e situações-problema. Estabelecidas às regras do jogo, cada jogador escolhe um número e o “animador” retira do quadro correspondente, a atividade que deve ser executada. Se acertar o jogador deve colocar o seu símbolo/cor no quadro correspondente e não permitir que o adversário consiga uma sequência de

quatro símbolos seguidos. Ganha o jogo quem fizer a sequência na horizontal, ou na vertical ou na diagonal (ROBAINA, 2008).

Do jogo da trilha química – consta de tabuleiro, dados, piões, cartões (questões, problemas matemáticos e situações-problema). Os cartões são divididos em ímpares e pares. Cada participante coloca um peão na casa “início” e joga o dado. O participante que tirar o número mais alto começa o jogo. Quem começa, joga novamente o dado, e avança sobre a trilha, contando o número de casas indicadas pelo dado. Por exemplo, se o dado indicar o número seis você avança seis casas da trilha e o “animador” escolhe um cartão par. Se responder corretamente avança três casas e espera a próxima jogada. Se a resposta estiver errada o jogador volta três casas e espera a próxima jogada. Se o jogador chega a uma casa “passe a vez”, ele espera a próxima jogada e segue o jogador à sua esquerda. Para alcançar a casa “fim”, é preciso jogar o número exato que falta e se não conseguir ele fica na casa “passe a vez” mais próxima e espera a próxima jogada. O jogo termina quando o jogador atingir a casa “fim”. Quem atingir a casa “fim” recebe 20 pontos. Cada resposta certa vale 10 pontos. O vencedor é aquela que obtiver o maior número de pontos (ROBAINA, 2008).

Do baralho qui-mico - contem 25 cartas deve-se formar 12 pares de cartas (pergunta/resposta), e uma carta é o desenho do mico. Deverá ser definida uma tarefa a ser cumprida pelo “perdedor”. As cartas serão distribuídas, uma a uma com os alunos do grupo. Cada aluno procurará, com as cartas recebidas, formar os pares, colocando-as sobre a mesa. Vence aquele aluno que formar o maior número de pares possíveis, e o aluno que ficar com a carta mico deverá pagar a tarefa estabelecida inicialmente (ROBAINA, 2008).

Agradecimentos

Agradecemos a Capes pelas concessões das bolsas e pelo auxílio financeiro concedido ao projeto.

ROBAIANA, J. V. L (2008) Química através do lúdico: brincando e aprendendo. Ed. ULBRA. Canoas, Rio Grande do Sul. COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE. IV, 2010, Laranjeiras/SE. **Jogos educacionais: uma abordagem descontraída para envolver estudantes com conceitos de química.** Laranjeiras: UFS, 2010. 15 p. ISSN 1982-3657