



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

BARALHO ORGÂNICO: UM RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DA QUÍMICA

Cornélio Fernandes de Andrade (1), Jefferson de Lemos Medeiros(1),

Maria Betania Hermenegildo dos Santos (1)

Universidade Federal da Paraíba-UFPB-Campus II - corneliogtg@gmail.com

1. Introdução

De acordo com Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional a educação básica deve proporcionar ao aluno uma formação que lhe possibilite o exercício da cidadania e o progresso no trabalho e em estudos futuros (FOCETOLA et al., 2012). Para que isto ocorra é necessário dinamizar o processo de ensino-aprendizagem, por meio do desenvolvimento de estratégias modernas e simples, utilizando experimentos, sistemas multimídia, jogos e outros recursos didáticos (SOARES et al. 2003). Dentre essas estratégias diversos autores têm destacando os jogos didáticos.

Para Moreira et al. (2012) jogos didáticos têm um valor imprescindível no processo de ensino-aprendizagem, por apoiar o professor, na transmissão dos conteúdos e propiciar o meio para que o aluno induza o seu raciocínio, a reflexão e conseqüentemente a construção do seu conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor o que o leva a memorizar mais facilmente o assunto abordado.

De acordo com Macedo et al. (2012) a utilização do jogo viabiliza o desenvolvimento e o interesse contínuo do aluno por atrai a atenção destes no estudo do tema proposto, além de preencher as lacunas deixadas nas aulas tradicionais. Ohlweiler et al. (2013) afirma que o jogo atuar como um instrumento capaz de proporcionar alegria, interação, prazer, diversão e, por meio destes, proporcionar ao aluno uma aprendizagem significativa.

Ante o exposto o objetivo desta pesquisa foi objetivo elaborar e a avaliar o jogo “Baralho Orgânico” como um recurso didático no ensino de química.

2. Metodologia

O presente trabalho foi desenvolvido com um grupo de alunos do 3º ano do Ensino Médio de uma escola Estadual, localizada na Cidade de Areia - PB.

Inicialmente os alunos que integram o projeto PIBID Química – CCA/UFPB confeccionaram o jogo Baralho Orgânico, utilizando os seguintes materiais: cartolinas cartão na cor branca, impressora jato de tinta, folhas de papel A4 para impressão de um guia de informações sobre o jogo, cola branca, tesoura e uma caixa de papelão reciclada. Depois de confeccionado o jogo foi aplicado na sala de aula, onde inicialmente se dividiu as turmas em dois grupos, foram explicadas as regras, a sua finalidade e a sua funcionalidade e logo em seguida com o auxílio do professor o jogo foi iniciado.

Como instrumento de coleta dos dados foi aplicado aos alunos um questionário com a finalidade de avaliar a opinião destes sobre a atividade lúdica. Os resultados obtidos com a aplicação do questionário foram elencados em forma de gráficos.

3. Resultados e Discussão

Os gráficos apresentados na Figura 1 expõe o percentual de respostas quando os alunos foram questionados: (A) Como você classifica o jogo aplicado? (B) O jogo despertou seu interesse pelo conteúdo de química?



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

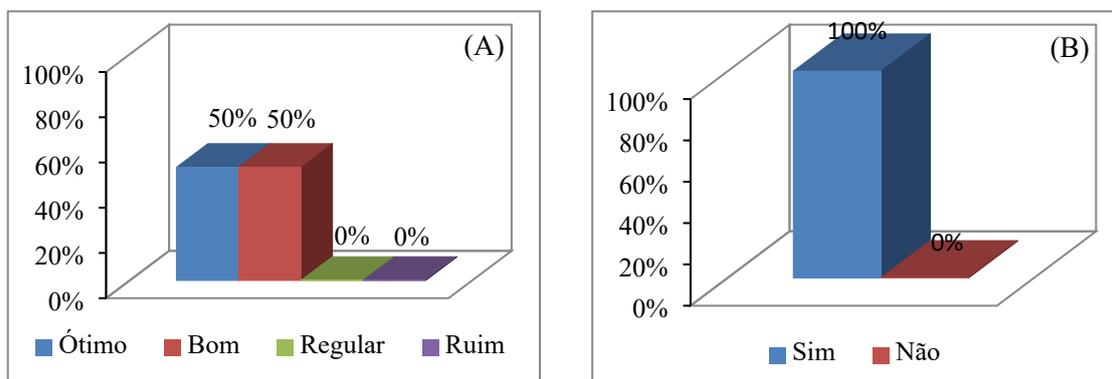


Figura 1. (A) Como você classifica o jogo aplicado? (B) O jogo despertou seu interesse pelo conteúdo de química?

Ao analisar a Figura 1 (A), nota-se que todos os alunos classificaram o jogo como ótimo ou bom, estes também afirmam que o jogo despertou seu interesse pelo conteúdo de química Figura 1 (B).

Souza et al. (2014) afirmam que a utilização de atividades diferentes nas aulas de Química tem aumentado o interesse dos alunos em estudar esta disciplina e que durante tais atividades estes alunos mostraram-se entusiasmados e motivados.

Conforme se observa na Figura 2 (A) mais de 90% dos alunos indagados revelam que o jogo contribuiu para uma melhor aprendizagem do conteúdo e 100% afirmam ser necessária a utilização de jogos em sala de aula. Resultados similares foram encontrados por Santos et al. (2012) no artigo intitulado Jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem de química.

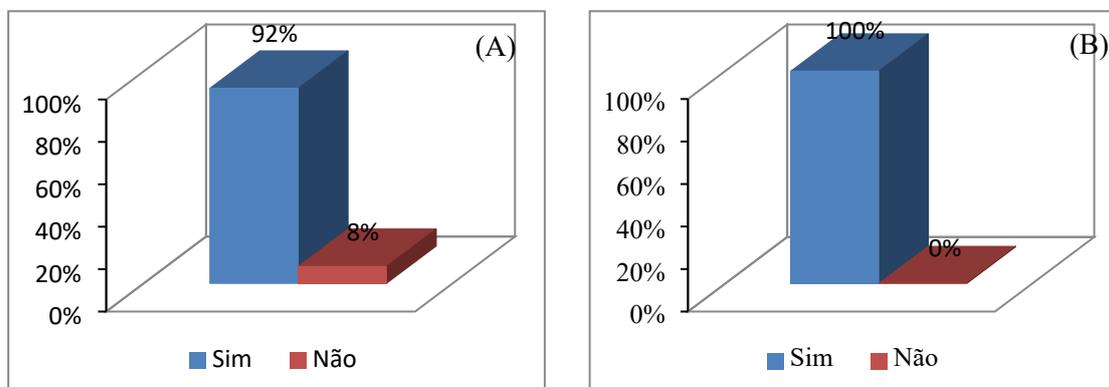


Figura 2. (A) Você acha que o jogo contribui para uma melhor aprendizagem do conteúdo? (B) Você acha necessária a utilização de jogos em sala de aula?

Santana (2008) revela que o desenvolvimento dos jogos lúdicos, corretamente criados e escolhidos proporciona aos alunos diversas interações, promovendo construções e aperfeiçoamento de conceitos, habilidades e a valorização do conhecimento, preenchendo as lacunas deixadas no processo de ensino-aprendizagem atual.

Os gráficos da Figura 2 revelam as respostas dos alunos quando foram interrogados sobre (A) a frequência que os jogos deveriam ser utilizados? (B) se o jogo realizado em equipe facilita o aprendizado.

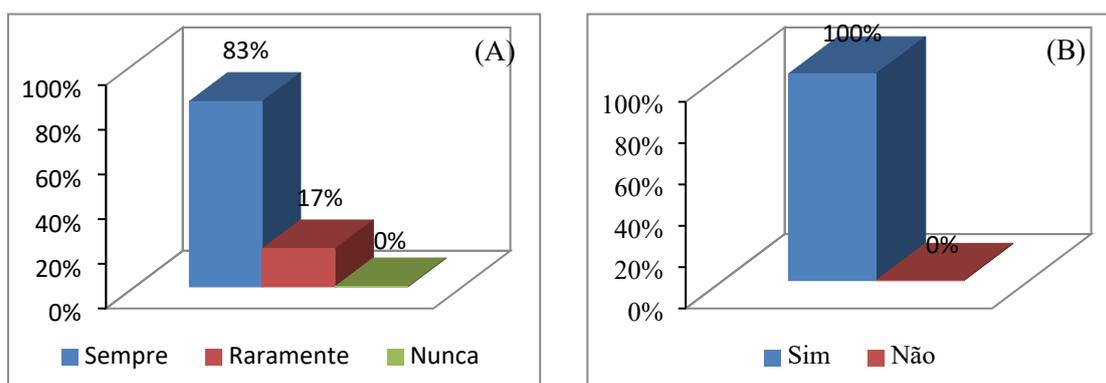


Figura 3. (A) Com que frequência os jogos deveriam ser utilizados? (B) O jogo sendo realizado em equipe facilita o aprendizado?

O gráfico da Figura 3 (A) manifesta que 83% dos estudantes pesquisados afirmam que os jogos deveriam ser utilizados sempre. Ao examinar a Figura 3 (B) percebe-se que todos relatam que o jogo sendo realizado em equipe facilita o aprendizado.

Oliveira; Soares (2005) relatam que a atividade lúdica mostrou-se de extrema importância ao serem analisados os aspectos ligados à cooperação, já os próprios alunos notaram que os resultados eram melhores quanto mais cooperassem uns com os outros.

Quando indagados se professor de química já tinha utilizado jogos educativos em sala de aula, a maioria revela que não (Figura 4).

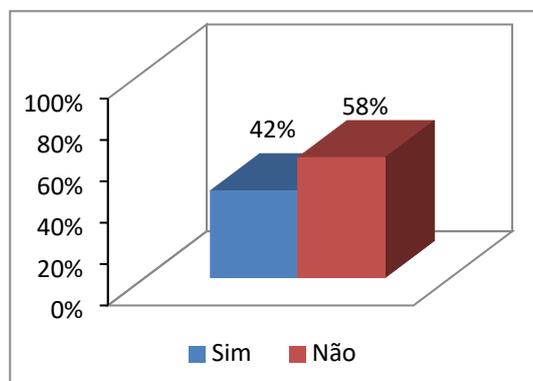


Figura 4. Seu professor de química já tinha utilizado jogos educativos em sala de aula?

Para Lima et al. (2011) a introdução de jogos lúdicos no cotidiano escolar é indispensável, devido à influência que estes exercem frente aos alunos, tornando mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

4. Considerações Finais

Diante dos resultados obtidos acreditamos que o jogo Baralho Orgânico pode ser um ótimo recurso didático para auxiliar o processo ensino e aprendizagem, já que todos os alunos o classificaram como ótimo ou bom e afirmaram que o mesmo aumentou seu interesse pelo conteúdo de química, contribuindo assim para aprendizagem significativa.

5. Referências

FOCETOLA, P. B. M. et al. Os Jogos Educacionais de Cartas como Estratégia de Ensino em Química. **Química Nova Na Escola**, São Paulo, v. 34, n. 4, p. 248-255, 2012.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

LIMA, E. C. et al. Uso de Jogos Lúdicos Como Auxílio Para o Ensino de Química, **Educação em Foco**, 3 ed., 2011.

MACEDO, M. E. R. Jogo Lúdico Como Ferramenta Pedagógica no Ensino De Química. In: Congresso de Pesquisa e Inovação da Rede Norte e Nordeste de Educação Tecnológica, 6., 2012, Palmas. Anais eletrônicos... Palmas: IFTO, 2012.

MOREIRA, F. B. F. et al. Trilha atômica: uma maneira diferente para melhorar o ensino-aprendizagem na disciplina de química. In: Congresso de Iniciação Científica do IFRN, 9., 2013, Natal. Anais eletrônicos...Natal: IFRN, 2013.

OHLWEILER, C. R. S. O uso de Jogos Lúdicos como Ferramenta Mediadora para o Ensino de Química - A Experiência do PIBID do IF Farroupilha na Escola Estadual de Ensino Médio Poncho Verde de Panambi. In: Encontro de Debates sobre o Ensino de Química, 33., 2013, Ijuí. Anais eletrônicos... Ijuí: UNIJUÍ, 2013.

OLIVEIRA, A. S.; SOARES, M. H. F. B. Júri Químico: Uma Atividade Lúdica para Discutir Conceitos de Química. **Química Nova na Escola**, n. 21, fevereiro, 2005.

SANTANA, E. M. Bingo Químico: Uma atividade lúdica envolvendo símbolos e nomes dos elementos. In: IV Seminário Nacional de Educação Profissional e Tecnológica – SENEPT, **Anais Eletrônicos...** Belo Horizonte, 2008.

SANTOS, J. M. Jogos Didáticos No Processo De Ensino Aprendizagem De Química. In: ENCONTRO NACIONAL DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA, 1., 2012. Campina Grande, **Anais eletrônicos...** Campina Grande: UEPB, 2012.

SOARES, M. H. F. B. et al. Proposta de um jogo didático para ensino do conceito de equilíbrio químico. **Química Nova na Escola**, n. 18, p. 13-17, 2003.

SOUZA, F. S. P. Bingo atômico: jogo didático como recurso para aulas de química. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA QUÍMICA, 4., 2014, Ponta Grossa. **Anais eletrônicos...** Ponta Grossa: UTFPR.