

Pesquisa, elaboração e aplicação de jogos e atividades práticas aplicados ao ensino de Química

Amanda de Farias Balbinot¹, Ricardo Fanton Campeol¹, Laura de Andrade Souza^{1**},
Elisângela Muncinelli Caldas Barbosa^{1*}

*Orientadora

**Coorientadora

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -
Campus Farroupilha. Farroupilha, RS, Brasil.

A sociedade está submetida a mudanças em sua estrutura a todo o momento, considerando variáveis como avanços tecnológicos e aumento da população, que impulsionam alterações significativas na forma de vida do ser humano. O ensino também é atingido por essa dinâmica. Durante muito tempo, acreditou-se que a aprendizagem ocorria pela repetição e que os estudantes que não aprendiam eram os únicos responsáveis pelo seu insucesso. Atualmente, a ideia do ensino despertado pelo interesse do estudante passou a ser força motora do processo de aprendizagem, e o professor, gerador de situações estimuladoras para que esse processo se efetive. Os jogos didáticos, as atividades lúdicas e experimentais ganham espaço como instrumento motivador para a aprendizagem à medida que propõe estímulo ao interesse do estudante. Se, por um lado, essas atividades ajudam o aluno a construir novas formas de pensamento, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, por outro, para o professor, leva à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. É nesse contexto que o projeto de ensino intitulado Pesquisa, Elaboração e Aplicação de Jogos e Atividades Práticas Aplicados ao Ensino de Química está inserido. O foco do projeto é pesquisar, adaptar/elaborar e executar jogos e atividades práticas como recurso de aprendizagem e avaliação para as turmas do Ensino Médio propiciando um ambiente de discussão sobre os temas abordados e sua interação com aspectos do cotidiano. As propostas incentivam o uso de materiais alternativos e reciclados e contém um roteiro explicativo, elaborado e testado previamente pelos bolsistas e aprovado pela professora, que é discutido antes de cada atividade. As atividades são avaliadas e compõem a nota trimestral. Os alunos fazem a avaliação da atividade através de formulário próprio, visando aprimorá-la ou substituí-la. Resultados preliminares indicam que os alunos que participaram das ações promovidas pelo projeto obtiveram resultados melhores em avaliações individuais quando comparados àqueles que tiveram apenas aulas expositivas, sob a regência da mesma professora. Através das atividades já efetivadas, como a construção de moléculas feitas com balas de goma, gincana estequiométrica, jogo de bingo abordando o conteúdo de funções orgânicas, confecção de tabela periódica para permanecer exposta na sala de aula, elaboração de jogos de tabuleiro abordando o conteúdo de Cinética Química e produção de obras de arte utilizando compostos químicos para o estudo de ligações químicas e suas propriedades, percebe-se uma significativa melhora no aprendizado e conseqüentemente no desempenho dos alunos, e estabelece-se conexão entre os conceitos científicos e sua aplicabilidade.

Palavras-chave: Ensino. Química. Jogos. Atividades alternativas.

Trabalho executado com recursos do Edital 002/2016/ Bolsas de Ensino 2016, da PróReitoria de Ensino.