O USO DE JOGO DIDÁTICO EM SALA DE AULA NA DISCIPLINA DE QUÍMICA

Apresentação: Relato de Experiência

Natália Kelly da Silva Araújo¹; Lívio de Melo Araújo²; Ayrton Matheus da Silva Nascimento³; Kilma da Silva Lima⁴

Introdução

O relato de experiência apresenta a utilização um jogo didático no ensino de Química chamado de “Roleta Atômica”, na qual essa ferramenta visa auxiliar tanto o professor quanto o aluno no processo de aprendizagem. Essa atividade foi realizada com alunos dos terceiros anos do ensino médio, em uma escola de Referência Manoel Guilherme da Silva no município de Passira/PE. O trabalho faz parte do programa projeto PDVL (Programa Internacional Despertando Vocações para Licenciaturas) do IFPE *Campus* Vitória de Santo Antão. O jogo didático é uma proposta inovadora que nos últimos tempos vem se destacando nas discussões entre teóricos, visando sempre o ensino e aprendizado do aluno os jogos são confeccionados através de conceitos científicos, livros didáticos e o assunto dirigido em sala de aula pelo professor. A aplicação do jogo é baseada no Ciclo da Experiência Kellyana (CEK) desenvolvida por George Kelly, que contém cinco etapas, sendo elas (antecipação, investimento, encontro, confirmação/desconfirmação e revisão construtiva).

Relato de Experiência

A pesquisa foi realizada durante o ano de 2016 na E.R.E.M.A.G. Escola de Referência Manoel Guilherme da Silva, uma das escolas parceiras do PDVL, localizada no Município de Passira/PE. A pesquisa conta com a vivência de alunos na qual vivenciaram as intervenções na sala de aula pelas bolsistas, As bases teórico-metodológicas desta pesquisa estão fundamentadas através do (CEK).

Os Jogos no ensino de Química auxiliam o professor nesse trabalho, pois alia a atividade lúdica com a aprendizagem. Na perspectiva de Kishimoto (1994), o jogo é considerado um tipo de atividade lúdica, possui duas funções: a lúdica e a educativa, elas devem estar em equilíbrio. O uso de jogos no ensino de Química tem se mostrado uma alternativa muito adequada como meio de

¹ Licencianda em Química, IFPE – campus Vitória, nataliakellybs@gmail.com

² Licenciado em Química, UFRPE, liviomatuto@gmail.com

³ Aluno de Pós – Graduação em Ciências de Materiais, UFPE – campus Recife, ayrthon.matheus@gmail.com

⁴ Doutora em Ensino de Ciências, UFPE – campus Recife, kilma.viana@vitoria.ifpe.edu.br

motivação e melhora na relação ensino-aprendizagem despertando interesse pelo assunto.

O Jogo “Roleta Atômica” proporcionou a confecção de material, que dá subsídio aos professores no desenvolvimento das aprendizagens de conceitos, de maneira que o aluno possa aplicar os conhecimentos adquiridos durante as jogadas, e posteriormente no momento da resolução das perguntas. Pensamos nos principais temas a serem abordados, nas dificuldades que os alunos têm com disciplina de Química então ficou decidido o público alvo, seriam turmas de 3º ano pelo fato deles estarem terminando o ensino médio e se preparando para o ENEM (Exame Nacional de Ensino Médio), acreditamos que os conteúdos são pertinentes para esse público, indicado para os alunos do 3º ano por eles já terem visto os conteúdos de todos os períodos, esse jogo poderá também funcionar como um instrumento de avaliação, através dele, fazer um diagnóstico dos conteúdos que aquele grupo tenha mais dificuldades. É importante também, como uma forma de revisão, uma vez que eles vão passar pelo processo seletivo do vestibular, pois o jogo tem questões chaves, que caem nos vestibulares.

O Ciclo da Experiência Kellyana (CEK) diante do jogo “Roleta Atômica” segue cada etapa proposto por Kelly (1970) onde na primeira etapa, que é **Antecipação**, ocorre o levantamento dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre “A Evolução dos Modelos Atômicos”, em seguida, a segunda etapa, o **Investimento**, que ocorre a explanação do conteúdo, depois o **Encontro** quando a aplicação do jogo ocorre, na quarta etapa é **Confirmação ou Desconfirmação**, onde os sujeitos deverão rever suas hipóteses iniciais e modificá-las, observando se ouve ou não a evolução em relação ao jogo, por fim a **Revisão Construtiva**, onde analisa as contribuições do processo para a construção dos novos conhecimentos.

Considerações

Através destas intervenções conclui-se que é notório a participação e envolvimento dos alunos no momento da aplicação do jogo, ressaltando que o PDVL oferece aos bolsistas uma experiência rica dando embasamento teórico e prático para as experiências que permeiam o contexto escolar. Durante a vivência CEK foi perceptível o envolvimento dos estudantes em cada umas das etapas e um melhor entendimento dos assuntos abordados diante das interações promovidas entre professor – aluno e aluno – aluno.

Referências

KELLY, G. A. **A theory of personality: the psychology of personal constructs**. New York: Norton, 1963.

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