III Congresso Internacional de Ciência, Tecnologia e Desenvolvimento

20 a 22 de outubro de 2014

CIÊNCIA E TECNOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO SOCIAL

DPE0967

PIBID: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA O ENSINO DA QUÍMICA: MUNDO DA QUÍMICA

FÁBIO HENRIQUE DOS SANTOS
GISLENE APARECIDA FERNANDES DE CASTRO
CAROLINE COSTA LAUD
SABRINA ALVES DE OLIVEIRA
AMANDA DE CASTRO GAMA
fabio_iced@hotmail.com
MATEMÁTICA (LICENCIATURA)/FÍSICA (LICENCIATURA) NOTURNO
UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ

ORIENTADOR(A)
LUIZ ALBERTO MAURICIO
UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ

RESUMO

O presente trabalho trata-se de um jogo nomeado O Mundo da Química que está interligado com a Convenção Interativa de Jogos de Exatas – Matemática e Química (MQ), realizada na Escola Estadual Gentil de Camargo em sua segunda edição, com a participação da química, pela primeira vez. O objetivo do evento é apresentar de forma lúdica o conteúdo a ser transmitido, visando facilitar seu entendimento para os alunos e criar uma relação estável e agradável entre o aluno e a disciplina. Tendo em vista a necessidade de novas metodologias de ensino para a área de exatas, decidiu-se agregar a disciplina à Convenção e dar início ao projeto o Mundo da Química. Posto que há certa defasagem do aprendizado de química na escola e que a disciplina é requisitada não somente em vestibulares, como também é parte de importantes situações do cotidiano como Ácido Acético(Vinagre), Água Oxigenada(Peróxido de Hidrogênio) e Aspirina(Ácido Acetilsalicílico). Por meio das análises das respostas dadas a um questionário elaborado a partir de perguntas relativas à afinidade que cada indivíduo apresentava com a química, pode-se notar de forma quantitativa que poucos alunos conhecem sua aplicação em seu cotidiano. As perguntas foram respondidas por 73 alunos do segundo ano do ensino médio, a partir dessas questões deu-se preferência às respostas relativas aos jogos, como presente na proposta da convenção. Em um segundo momento, com a aplicação de um questionário de função qualitativa para avaliar a qualidade de ensino nos primeiro ao segundo anos do ensino médio. A partir das respostas, determinamos qual o assunto, vai apontado como aquele em que os alunos apresentam maior dificuldade e o elegemos como tema principal no jogo. Com base nas respostas mais significativas quanto à aprendizagem, selecionamos alguns alunos para nos auxiliar com ideias pontuais que visassem ampliar o desempenho e a curiosidade do público alvo em nossa escola. Finalizada essa discussão começamos a confecção do jogo com esse novo ponto de vista que nos foi proporcionado. Analisando o primeiro questionário relacionado à afinidade, constatamos que aproximadamente 44% dos alunos responderam negativamente quanto ao gosto pela química. Ao serem questionados sobre qual o seu grau de conhecimento sobre a disciplina em uma faixa de Zero (0) a Dez (10) a grande maioria apontou estar na média com números entre Cinco (5) a Sete (7). Um último questionamento abordou a importância da química no cotidiano dos alunos, embora 74% afirmasse ser importante, ao analisarmos suas justificativas verificamos que eles não tinham noção da participação da química em suas vidas. Em fase de finalização referente à confecção do jogo, pudemos relatar um engajamento maior dos alunos na produção. Embora com resultados parciais, concluímos que a introdução dos alunos em projetos que tratem do cotidiano a fim de fazer uma ligação estável e agradável de maneira simples e efetiva.