

O JOGO QUÍMICONHECIMENTO: UMA PROPOSTA PARA TRAÇAR O NÍVEL DE APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES NA DISCIPLINA DE QUÍMICA

Matheus Alves Barbosa¹
Dhésica Ruani Moura dos Santos²
Rauã Bezerra da Silva³
Maria Grasielly da Silva Nascimento⁴
Cláudio Henrique Alves Perdigão⁵

INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos tem o intuito de consolidar a abordagem teórica trabalhada em sala de aula, os mesmos surgem como uma alternativa para melhoria do aprendizado, assemelhando-se com as situações do dia a dia do aluno, ou até mesmo atuando como ferramenta de prazer. Sem contar que é uma forma facilitadora de combinar conceitos, uma vez que o conhecimento é único e sua fragmentação acontece apenas didaticamente par facilitar seu estudo.

Segundo Guimarães (2006), vários estudos a respeito de atividades lúdicas comprovam eficácia do jogo didático, além de ser uma fonte de descontração, e assim podendo contribuir significativamente para o aprendizado dos estudantes como uma forma de construção do aprendizado significativo:

“O objetivo da atividade lúdica não é apenas levar o aluno a memorizar mais facilmente o assunto abordado, mas sim induzir o raciocínio do aluno, a reflexão, o pensamento e conseqüentemente a construção do seu conhecimento, onde promove a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor. Além do desenvolvimento de competências e habilidades necessárias às práticas educacionais da atualidade.”
(GUIMARÃES, 2006, p.11).

¹ Graduando do Curso de Química do Instituto Federal de Pernambuco – IFPE – *Campus* Vitória de Santo Antão, matheusalves201629032000@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Química do Instituto Federal de Pernambuco – IFPE – *Campus* Vitória de Santo Antão, coautor1@email.com;

³ Graduando do Curso de Química do Instituto Federal de Pernambuco – IFPE – *Campus* Vitória de Santo Antão, rauasilva@gmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de Química do Instituto Federal de Pernambuco – IFPE – *Campus* Vitória de Santo Antão, mgsn@discente.ifpe.edu.br;

⁵ Professor orientador: Mestre em Ensino de Ciências, Instituto Federal de Pernambuco - IFPE – *Campus* Vitória de Santo Antão, claudio.perdigao@vitoria.ifpe.edu.br.

Os jogos incentivam o trabalho em equipe e a interação aluno-professor auxiliando o raciocínio e habilidades, facilitando a aprendizagem de conceitos (Vygotsky, 1989). Com isso, surgiu à ideia da criação do *Jogo Químiconhecimento* para traçar a situação dos estudantes e fazer com que os estudantes tenham um feedback de conteúdos já aprendido.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O jogo didático *Químiconhecimento* foi desenvolvido pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas a Iniciação a Docência – PIBID, do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – *Campus* Vitória de Santo Antão).

DESENVOLVIMENTO

Segundo Borges e Oliveira (1999) os jogos têm uma importante relação com o desenvolvimento da inteligência, sendo uma ferramenta útil para o processo de motivação e para o aprendizado de conceitos.

De acordo com Brasil (1996) os Jogos Didáticos têm o papel de despertar a capacidade dos alunos de ir atrás, de pesquisar, de buscar informações, abalizá-las e selecioná-las, além da capacidade de aprender, criar, formular, ao invés de um simples exercício de memorização, o estudante torna-se capaz de formular questões, diagnosticar e propor soluções para problemas reais. Assim, podemos então destacar que o *Químiconhecimento* ele preenche todos os requisitos citados acima.

Segundo 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 motivação e melhora na relação ensino-aprendizagem.

O presente trabalho foi desenvolvido para melhorar o ensino-aprendizado, e o principal objetivo é traçar a situação dos alunos na disciplina de Química e que o professor possa trazer novas metodologias para sua aula. Sendo assim, o jogo ele traz uma abordagem de melhoria nas aulas do professor e faz com que os estudantes demonstrem através do mesmo onde eles têm maior dificuldade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O *Químiconhecimento* é um jogo de perguntas e respostas. São utilizadas questões objetivas. O jogo segue uma sequência de etapas. O jogo é composto por quarenta envelopes

(nas cores azul, verde, vermelho, rosa, salmão, roxo) que dentro contém cartas de perguntas, um dado colorido que segue a cores correspondentes aos envelopes e um cartão resposta (Tabela 1). O jogo *Químiconhecimento* busca traçar a situação que encontrasse os estudantes de forma atrativa e divertida.

Cartão resposta do Jogo Químiconhecimento

Cód.	A	B	C	D	E
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Cód.	A	B	C	D	E
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					

Tabela 1: Fonte Própria

Regras do jogo *Químiconhecimento*

1. Organizar a turma em 5 filas com n pessoas;
2. O mediador do jogo lança o dado uma vez, após o lançamento pelo mediador é vez dos estudantes lançarem;
3. O mediador pegará o envelope com a cor correspondente ao dado, e fará a leitura da carta e dirá o código da questão;
4. Dar-se um tempo de 30 segundos após a leitura, para que os estudantes preencham o cartão resposta;
5. Ao final do jogo o mediador recolherá os cartões respostas, para contabilizar e identificar qual conteúdo os estudantes tem maiores dificuldades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esperamos que o *Químiconhecimento* permita que o professor trace o perfil dos estudantes e da turma, promovendo que o mesmo possa retomar alguns conteúdos que os alunos não tenham aprendido e faça com que o mesmo busque uma nova metodologia de ensino. Além disso, esperamos que o jogo desenvolvido seja uma ferramenta alternativa para os professores conhecerem os seus estudantes e que os estudantes tenham feedback dos conteúdos já estudados.

Palavras-chave: Jogo didático. Química. Professor. Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

GUIMARÃES, Orliney Maciel. **Caderno Pedagógico: Atividades Lúdicas no Ensino de Química e a Formação de Professores.** Projeto prodocência . MEC/SESU-DEPEM, UFPR. 2006.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BORGES, M.A.F e OLIVEIRA, S.P. Learning biology with gene. Proceedings of the PED'99 Conferece, Exeter, England, 1999.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei 9394, de 20 de dezembro de 1996. Brasília, DF, 1996.

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