

## Vidraquest: uma proposta de atividade lúdica para o Ensino Fundamental

Lucimar de Araújo Viana (Acadêmica do Curso de Licenciatura Plena em Química UFRPE-UAST)

Email: [lucimarviana2018@gmail.com](mailto:lucimarviana2018@gmail.com)

Unidade Acadêmica de Serra Talhada, Universidade Federal Rural de Pernambuco, 56909-535, Serra Talhada -PE

### 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho, desenvolvido por residentes do Programa de Residência Pedagógica (PRP) da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), apresenta a implementação de uma ferramenta pedagógica inovadora intitulada "Vidroquest". O jogo, inspirado na tradicional brincadeira "batata-quente", foi concebido para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem em aulas práticas experimentais de ciências, com foco particular na familiarização dos alunos com vidrarias e equipamentos de laboratório e suas respectivas funções. A ludicidade, definida por Soares (2008) como qualquer atividade projetada para gerar prazer durante sua execução, constitui a essência deste jogo educativo. De acordo com essa perspectiva, atividades que envolvem regras claras e objetivos definidos são categorizadas como jogos, um componente que "Vidroquest" incorpora para facilitar a aprendizagem de conceitos científicos de maneira divertida e envolvente. Além disso, Szndy (2005) afirma que o educador terá a função de assumir seu papel efetivo de modificador. Sendo assim, o jogo foi confeccionado a partir do tema vidrarias, equipamentos de laboratório e suas funções e aplicado na aula de práticas experimentais. Portanto, "Vidroquest" representa não apenas uma abordagem lúdica ao ensino de ciências, mas também um meio pelo qual os educadores podem assumir um papel ativo e mediador no processo de aprendizagem, promovendo interações que contribuem significativamente para o crescimento intelectual dos alunos. O jogo, batizado de "Vidroquest", foi inspirado pela dinâmica da conhecida brincadeira "batata-quente", adaptando-a ao contexto educacional com o intuito de facilitar o aprendizado dos estudantes com as vidrarias e outros equipamentos do laboratório. Na brincadeira popular "batata-quente", inicia-se com os participantes passando um objeto uns para os outros enquanto uma música está tocando. Quando a música parar, quem estiver segurando o objeto é eliminado, e o jogo continua até que reste apenas um vencedor.

**Palavras-chave:** jogo lúdico, Química, vidrarias, funções e equipamentos.

### 2. MATERIAIS E MÉTODOS

Pensando na proposta do desenvolvimento do jogo "vidroquest" e sua aplicação como uma ferramenta de ensino, que teve uma readaptação do conteúdo sobre vidrarias e equipamentos de laboratório. Para a confecção do jogo, foram utilizadas caixinhas de papelão, que serviram como recipiente para perguntas e desafios impressos em papel cartão, além da implementação de uma caixinha de som para a criação de um ambiente estimulante durante a atividade. No jogo "vidroquest", os participantes devem responder às perguntas presentes dentro da caixa. Os estudantes que pontuarem pelo menos 3 vezes vencem, sendo a atribuição dos pontos baseada no desempenho ao responderem corretamente as perguntas. Os questionários foram elaborados a partir das vidrarias e equipamentos específicos, tais como: béquer, erlenmeyer, tubo de ensaio, balão de fundo chato, vidro de relógio, almofariz, pipeta graduada, pipeta volumétrica, proveta, estante, condensador, cadinho, pisseta, balão volumétrico. As perguntas e desafios foram colocados de forma organizada na caixinha de papelão. O participante teria acesso a uma caixa onde poderia retirar uma pergunta por vez. Na elaboração das perguntas e desafios relacionados aos equipamentos de vidrarias dos laboratórios estão: cite o nome, qual função, essa vidraria desempenha, desenhe o equipamento/vidraria no quadro, cite o equipamento pertencente. Relacionando e dinâmicas adicionais como "passa a vez", "ganhou um ponto" e "perdeu um ponto". Durante uma aula prática experimental, foi introduzido o jogo "vidroquest" como uma atividade complementar ao ensino tradicional. Os estudantes participaram respondendo as perguntas e realizando desafios propostos. Foi utilizado a frequência dos alunos como critério para atribuir a pontuação final de acertos.

Figura 1: Registro do jogo



Fonte: Autor (2023).

Figura 2: Aplicação do Jogo.



Fonte: Autor (2023).

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a aplicação do jogo "Vidroquest" em turmas de 7º ano A e B, organizadas em círculos, observou-se um processo de aprendizagem dinâmico e interativo. Conforme o objeto ia parando, os estudantes iam retirando as cartas da caixinha e descobrindo qual a pergunta ou desafio proposto, o que era interessante pela perspectiva gerada nos alunos de saber ou não responder à pergunta. Inicialmente, os estudantes manifestaram certa apreensão em enfrentar as perguntas, temendo a possibilidade de erro. Contudo, à medida que o jogo avançava, notou-se um aumento significativo na confiança dos alunos, os quais perceberam a importância de manter a atenção às questões apresentadas, dada a recorrência de certas perguntas em rodadas subsequentes. Os principais erros cometidos pelos estudantes nas turmas em relação a confusões entre o condensador e sua função, o balão volumétrico e a proveta, bem como cadinho e almofariz devido às similaridades entre eles. Os alunos demonstraram dificuldade sem distinguir os diferentes equipamentos de laboratório e suas respectivas funções. Apesar desses desafios, a aplicação do jogo demonstrou ser uma estratégia eficaz, promovendo não apenas o engajamento dos alunos, mas também uma compreensão aprofundada do conteúdo abordado. Em suma, o alcance da aplicação foi promissor em ambas as turmas e notamos a compreensão do assunto pelos estudantes.

### 4. CONCLUSÃO

Portanto, concluímos que o jogo aplicado possui potencial lúdico no ensino de Química, sendo viável como uma ferramenta metodológica que pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, bem como, possibilitar a assimilação dos conteúdos a serem trabalhados, além de agir na motivação dos alunos e a relação professor-aluno e aluno-aluno.

### 5. REFERÊNCIAS

SOARES, M. H. F. B. **Jogos e atividades lúdicas no ensino de química: teoria, métodos e aplicações.** In: Anais, XIV Encontro Nacional de Ensino de Química. Departamento de química da UFPR, 2008.

SZUNDY, P. T. C. **A construção do conhecimento do jogo e sobre o jogo: ensino e aprendizagem de LE e formação reflexiva.** São Paulo: Tese (doutorado em linguística aplicada e estudos da linguagem) PUC, 2005.

