

REPRODUTIVIDADE DE JOGOS DE QUÍMICA PROPOSTOS EM DOIS ARTIGOS DE RELATO DE EXPERIÊNCIA

Sandra Cristina Marquez¹ (PQ)*, Gabriela Resende Laranjo¹ (IC), Guilherme Martins Leão¹ (IC), Lidiane Wiesner¹ (IC), Raphael Benjamim Rodrigues¹ (IC), sandra.marquez@ifgoiano.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos, Rodovia BR-153, Km 633, Zona Rural, Morrinhos-GO.

Palavras-Chave: Jogos. Aplicabilidade. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Segundo Kishimoto (1994), o jogo, considerado um tipo de atividade lúdica, possui duas funções: a lúdica e a educativa. Os jogos são indicados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em momentos distintos, como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos (CUNHA; 2004). O Objetivo deste trabalho é discutir a aplicabilidade de duas atividades lúdicas sugeridas dois artigos divulgados em revistas sobre Ensino de Química. Foram escolhidos dois artigos (artigos 1 e 2) cujo público alvo eram alunos da 3ª série do Ensino Médio. O **artigo 01** propunha os dados orgânicos, formado por quatro dados, sendo que o primeiro definia a quantidade de carbonos (1 a 6), o segundo trazia o tipo de ligação (simples, dupla ou tripla), o terceiro definia seis das funções orgânicas e o quarto apontava a posição da função e da instauração. O objetivo do jogo era estruturar cadeias e atribuir nomes a compostos orgânicos. Já o **artigo 02** propunha o ludo químico, por meio de um tabuleiro, com a trilha a ser percorrido pelos jogadores e para avançar no jogo, o aluno deveria jogar os dados e conforme a posição ocupada, responderia as questões elaboradas pelo professor.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao analisar os artigos e reproduzir os jogos, foram realizadas algumas observações acerca da funcionalidade e de possíveis ajustes necessários para melhor desenvolvimento dos mesmos. Os objetivos dos jogos era ensinar o conteúdo, ou até mesmo reforçar o que foi aprendido, porém as regras não ficaram claras na metodologia descrita nos artigos. Na atividade do artigo 02 o professor precisaria criar regras para o desenvolvimento da atividade, isso pode gerar um desinteresse por parte do professor em aplicar essa atividade para seus alunos, devido, principalmente, a falta de tempo e a exigência de um planejamento mais detalhado da aula. A atividade do artigo 01 poderia ser usada tanto para avaliar os conhecimentos prévios do aluno, quanto para saber se os alunos assimilaram os conteúdos dados em sala. Porém, a atividade do

artigo 02 se mostra mais difícil para ser aplicada em sala. Após a análise da aplicação dos jogos, elaborou-se a tabela 1 que aponta os pontos positivos e negativos dos jogos.

| | Artigo 01 | Artigo 02 |
|------------------|---|---|
| Pontos Positivos | - o artigo tinha informações que esclareciam dúvidas que surgiriam durante a aplicação; - trazia informações que facilitavam a montagem do jogo. | - a possibilidade de trabalhar vários conteúdos; - o erro não era penalizado. |
| Pontos Negativos | - as regras ficavam subentendidas - o artigo não esclarecia qual medida tomar caso a molécula formada não existisse. | - ausência de regras; - o acerto do aluno não é considerado; - o ganhador é quem finaliza o jogo primeiro; - não é viável a aplicação em grupo; - a questão errada não era discutida. |

* Tabela 01: Pontos positivos e negativos dos Artigos 01 e 02.

Um ponto a se destacar no ludo é o fato do aluno não ser punido com “voltar ao início” como punição. Quando um aluno é punido sempre que erra, este assimilará que erro é ruim e que não deve acontecer, porém o aluno pode aprender investigando o erro e assim não fica desmotivado.

CONCLUSÕES

Sendo assim, as regras é o aspecto de maior importância a ser melhorado em ambos os artigos, pois as regras desempenham um papel importante, caso queira-se atingir a aprendizagem dos conceitos (SOARES, 2015).

CUNHA, M. B. Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo. Eneq 028- 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

SOARES, M. H. F. B. Jogos e atividades Lúdicas para o Ensino de Química. Goiás: Kelps, 2015.