

## Aplicação do jogo Juquí como instrumento de aprendizagem.

Juliana Delgado (IC)\*, Sandy Cristina Rieger (IC), Maria Beatriz A. do Nascimento (MS).

Fundação Educacional do Município de Assis –FEMA - SP.

\*([Juzinhadelgado@gmail.com](mailto:Juzinhadelgado@gmail.com))

Palavras Chave: Jogo educativo, Integração, Aprendizagem.

### Introdução

A educação considera, costumes, valores que são transmitidos pela escola de uma forma mecânica; porém grandes filósofos e educadores se preocuparam também em como ensinar e qual é a melhor maneira de aprender e como ensinar o conteúdo de química além da teoria que é utilizada incorporando-a ao meio e dia a dia dos alunos de uma maneira em que os alunos participem e que lhes proporcionem um bom aprendizado.

A psicologia hoje tem contribuído na aplicação dos métodos de ensino, pois percebemos então que é essencial o diálogo e o relacionamento entre professor e aluno, sua motivação e respeito ao próximo estimula aos que vêm a fazer o melhor tanto como um método ativo ou operativo. O professor deve estar disposto a planejar, analisar, refletir e prever o objetivo estabelecido levando em conta a realidade dos alunos com suas necessidades e seus interesses.

Métodos são utilizados para que os alunos se expressem usando o seu próprio raciocínio, dando a ele um problema que ele classifique e desenvolva uma descoberta, projete e conceitue uma solução, e, que justifique e aplique este conhecimento. Existem muitas informações que ajudam o professor a replanejar e a aperfeiçoar o seu trabalho na sua ação educativa como técnicas de observação.

A ludopedagogia é baseada na aplicação de jogos educativos em sala de aula, a fim de complementar os conceitos aprendidos ou mesmo fixá-los.

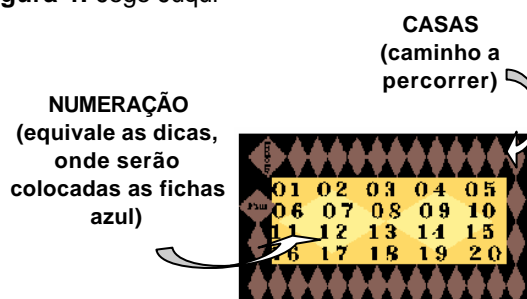
O jogo Juquí consiste em: um tabuleiro (figura 1) com numeração de um a vinte, um caminho para percorrer, dois dados, cinco peões de cores diferentes, vinte fichas na cor azul, cinco na cor branca, cartas com vinte dicas cada um. Através das dicas o jogador descobre o objeto, a lei, ou seja, o conteúdo de que ou o que está escondido.

Os jogos ajudam a criar na sala de aula uma atmosfera de motivação, além da participação permite aos alunos formação das atitudes sociais como solidariedade, respeito, cooperação, colaboração, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal, com isso aprendem o valor do grupo como força integradora e consciente.

### Resultados e Discussão

Aplicado em uma sala de graduação em Química Industrial o resultado foi positivo com a participação de todos os alunos destacando o envolvimento, cooperação e respeito as regras.

Figura 1. Jogo Juquí



### Conclusões

Obtivemos através do lúdico um instrumento que facilitou a aprendizagem, integrando os alunos de forma que favoreceu a coordenação motora e percepção como parte do contexto escolar para a construção do conhecimento em Química.

Continuação da aplicação em salas de 1º, 2º, 3º séries do Ensino Médio de escolas públicas da cidade de Assis / SP.

### Agradecimentos

À FEMA (Fundação Municipal do Município de Assis) e aos alunos do curso de graduação por participarem do Jogo Juquí, e à orientadora Maria Beatriz por sua paciência e amizade.

<sup>1</sup> Haydt, R.C.C. Curso de Didática Geral. Editora Ática: 1997.

<sup>2</sup> Bordenave, J. D. & Pereira, A.M. Estratégias de ensino – aprendizagem. Petrópolis, Vozes, 1986.

<sup>3</sup> Brandao, Carlos R. O que é educação. São Paulo, Brasiliense, 1981.

<sup>4</sup> Gorow, Frank F. O jogo da aprendizagem. São Paulo, EPU, 1977.