

GRAN PRIX QUÍMICA: JOGO EDUCATIVO PARA O ENSINO MÉDIO

Paloma Cardoso da Rosa* (IC), Luzia Pires dos Santos Benedetti (IC), Edemar Benedetti Filho (PQ)

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. palomacardoso@gmail.com*

Palavras Chave: jogos, ensino-aprendizagem, lúdico

Introdução

O lúdico em sala de aula tem a capacidade de estimular a participação e o interesse dos alunos pelas atividades didáticas e auxiliar na construção e reconstrução de suas idéias¹. Com isso, o uso de jogos pode ser um importante recurso pedagógico para se atingir os objetivos didáticos propostos pois é uma atividade onde coexistem diferentes características aparentemente antagônicas, como competição e cooperação, que aparecem de forma espontânea e simultânea durante o jogo. Com isso o jogo pode estabelecer uma predisposição para o aprendizado, pois enquanto normatiza, organiza e integra, pode desafiar e estimular seus participantes². Neste projeto, descreve-se a proposta de um jogo didático de corrida em tabuleiro que explora conceitos envolvidos no ensino médio.

Resultados e Discussão

O jogo consiste em um tabuleiro no qual foi desenhada uma pista que comporta um total de 5 carros. Cada piloto conta com uma equipe que lhe ajudará a responder às perguntas. Portanto, o jogo pode ser aplicado mesmo em salas numerosas. Para que o piloto possa correr pela pista ele deve responder corretamente a pergunta referente a química do Ensino Médio da carta sorteada. As cartas apresentam diversos níveis de dificuldade, e dependendo do desafio ao acertar a resposta o piloto pode caminhar mais casas em direção à vitória. A dinâmica do jogo é sortear quem o inicia e depois cada um tem a chance igual de retirar uma carta, alternadamente e respondê-la ao professor, o qual detém a resposta da pergunta. Assim, o jogo prossegue até um dos competidores alcançar a linha final. A atividade lúdica proposta pode ser uma alternativa eficiente para discussões sobre a química, sendo possível sua jogabilidade em todas as séries do Ensino Médio.

Conclusões

Observou-se uma ótima aceitação por parte dos alunos, pois um tabuleiro, carrinhos de corrida e o desafio de ganhar são incentivadores natos para uma metodologia envolvendo o lúdico. O grupo de

pesquisa está desenvolvendo novas jogabilidades referentes ao Gran Prix devido aos objetivos alcançados neste trabalho.

Agradecimentos

A FINEP, pelo suporte financeiro ao projeto POPCiência, para a divulgação da Ciência, através dos empréstimos dos materiais de áudio e vídeo utilizados.

¹ Busquet, M. M. Perspectivas, **1986**, 16 (4), 497.

² Oliveira, A. S. & Soares, M. H. F. B. Química Nova na Escola, **2005**, 21, 18.