

O Jogo da Química – Uma Proposta de Atividade Lúdica no Ensino Médio

Hiccaro Carlos Rodrigues de Almeida (IC)^{1*}; José Euzébio Simões Neto (PG)² icaro.hc@hotmail.com

1. Departamento de Química Fundamental – Universidade Federal de Pernambuco – DQF/UFPE – Recife – PE
2. Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências – Universidade Federal Rural de Pernambuco – PPGEC/UFRPE – Recife – PE.

Palavras-Chave: Jogos, Ensino-Aprendizagem, Lúdico.

Introdução e Metodologia

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino Médio (Brasil, 1998), a Química, como disciplina escolar, é um instrumento de formação humana, um meio para interpretar o mundo e interagir com a realidade¹.

Os jogos educativos ou didáticos fornecem um meio para que a aula se torne mais dinâmica. Com eles, os estudantes possam ir além da aprendizagem convencional, centrado na teoria, interagindo com o contexto trabalhado. Assim, seus pensamentos serão muito mais organizados, fundamentados e amplos, aumentando a curiosidade e vontade de aprender. Vários são os jogos para ensino de química encontrados na literatura, a grande maioria versões de sucessos de venda, como Perfil e jogos clássicos, como ludo, bingo e batalha naval.

O objetivo do trabalho é criar e apresentar uma proposta de jogo inédita – **O Jogo da Química** – tendo como função principal de servir como ferramenta didática à professores do ensino médio, atuando como agente motivador da busca pelo conhecimento químico.

Para a elaboração do jogo, o desenho metodológico incluía três etapas: a criação do jogo (definição das regras, tabuleiro e formas de jogar), a escolha do design dos componentes e um teste-piloto, com professores do ensino médio.

Resultados e Discussão

Em resumo, **O Jogo da Química** é um jogo de tabuleiro, jogado em disputa de duas a quatro equipes, é constituído de um tabuleiro de sessenta casas, de quatro cores diferentes (verde, azul, vermelho e amarelo), quatro peões das mesmas cores citadas, um dado e um conjuntos de cento e noventa cartas, divididas em **três** categorias: perguntas objetivas (com quatro opções), desenhar para conquistar (onde a equipe tenta adivinhar o que um dos membros está desenhando) e siga a pista (uma série de cinco pistas para a equipe descobrir o nome do cientista, do material de laboratório ou elemento químico em questão).

Caso o jogador caia em uma casa de perguntas objetivas, só poderá jogar novamente o dado quando acertar a mesma. Se o jogador cair em uma casa referente a desenhar para conquistar, só

jogará o dado também na rodada em que acertar a questão. O esquema só muda para as cartas “siga a pista” – o jogador andará mais algumas casas, dependendo do número de pistas que utilizará na carta.

Por fim, algumas casas têm armadilhas e situações relacionadas ao conhecimento químico que podem travar ou ajudar o jogador a conquistar a vitória. Um exemplo de tais armadilhas é uma casa onde existe o símbolo do Polônio (Po, Z = 84) e a escrita: “Material radioativo, compre um traje de proteção e não jogue uma rodada”.

Os temas escolhidos para trabalhar no jogo foram temas de difícil visualização ou que são comumente citados em literatura como problemáticos, tais como: modelos atômicos, equipamentos de laboratório, classificação periódica, isomeria, termodinâmica química, entre outros.

Durante o teste realizado com professores, foi evidente o caráter motivador da ferramenta, pois tudo ocorreu sob uma atmosfera de descontração, mas muito reflexiva e construtiva.

Conclusões

Segundo Campos (2002), os jogos aplicados no estudo da Química devem ter regras, contribuindo para a autonomia do educando, de forma que incentivem os alunos a entenderem o que foi aplicado pelo professor². Desta forma, acreditamos que **O Jogo da Química** se apresenta como uma útil ferramenta para o ensino-aprendizagem de química em nível médio.

Como perspectiva de futuro, está a idéia de aplicar **O Jogo da Química** em escolas do ensino médio na região metropolitana do Recife, visando uma validação e aprovação maior para a ferramenta.

Agradecimentos

Colégio Alfama-Einstein, Méson Pi – Curso de Química, Cecília Veras e Prof^{ra}. Patrícia Bezerra.

1. MEC – Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - PCN's Parâmetros Curriculares Nacionais (1998). Brasília: MEC/SEF.

2. CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A Produção de Jogos Didáticos Para o Ensino de Ciências: Uma Proposta Para Favorecer a Aprendizagem. Departamento de Educação – Instituto de Biociências da UNESP. São Paulo, p. 1-14, 2002.