

Perfil Químico: Um Jogo Didático para Promover a Interação e o Conhecimento.

Eduardo Luiz Dias Cavalcanti* (PG), Thiago Cardoso de Deus (PG) e Márlon H F. B. Soares (PQ).
eldcquimica@yahoo.com.br.

Laboratório de Educação Química e Atividades Lúdicas - Instituto de Química – Universidade Federal de Goiás

Palavras Chave: Jogo; Jogo Didático; Atividade Lúdica.

Introdução

A utilização do lúdico em ensino de química e ciências é uma das propostas de nosso grupo de pesquisa¹. O jogo é um instrumento que desperta o interesse, devido ao desafio que ele impõe ao aluno. O aluno desafiado busca com satisfação a superação de seu obstáculo, pois o interesse precede a assimilação¹. Então o aprendizado adquirido pelo jogo se torna significativo, obtendo o mesmo sentido da situação por ele simulada.

O jogar ainda propicia um campo de reconhecimento da realidade, através do qual o sujeito adequa novos objetos ou conceitos à própria realidade pessoal, experimentando funções para os objetos².

O Perfil Químico, chamado pelos jogadores de "Chemistry" é um jogo educativo que tem o objetivo de ensinar os jogadores partindo de um conhecimento prévio, ou seja, aquilo que os jogadores já conhecem, aliando a função lúdica com a função educativa. Salientando que o ideal é o equilíbrio entre essas duas funções¹.

Resultados e Discussão

O jogo é recomendado para adolescentes a partir de 13 anos, que já tenham contato com a disciplina de química e física, porém neste caso, o "Perfil Químico", também chamado pelos jogadores de "Chemistry", foi aplicado em uma turma de pós-graduação e em nível de graduação.

O tabuleiro contém desenhado um percurso que os jogadores terão que seguir. Em cada canto do tabuleiro há um retângulo que informa o tipo de carta contida no Jogo. As cartas são de quatro tipos: 1) Laboratório – Nestas cartas aparecem qualquer item presente em um laboratório, desde vidrarias até maquinário; 2) Cientista – Nestas cartas aparecem cientistas, das mais variadas áreas de conhecimento, desde Bohr, até Freud; 3) Substâncias – Nestas cartas aparecem substâncias de uso cotidiano e as mais comuns em laboratório, como ácidos, bases e sais; 4) Elemento Químico – Nestas cartas são descritos os elementos químicos, bem como suas aplicações e características.

Cada carta apresenta 10 pistas. O jogador escolhe um número e o adversário lê a pista correspondente.

30ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química

O jogador que puxa a carta apenas lê as informações até que seja desvendado o enigma. Os jogadores terão que adivinhar do que se trata a carta sorteada, podendo dar um palpite por vez, mediante a informação lida a todos os jogadores. O jogador que acertar anda as casas do tabuleiro correspondente ao número de palpites de 1 a 10 que restarem e o jogador que esta lendo ou personificando a carta anda o número de palpites que foram feitos.

Os resultados mostraram que a atividade tem um alto grau de interação entre os jogadores e o tópico a ser discutido, propiciando um debate a respeito das várias características das substâncias e dos materiais de laboratório que aparecem no jogo, além das várias curiosidades sobre os cientistas e os elementos químicos.

A função lúdica aliada à presença de regras, propicia um melhor aproveitamento do conteúdo do jogo, fazendo com que o aluno conheça os tópicos sem a necessidade de memorizar o conhecimento, como por exemplo, o conceito de elemento químico, que normalmente é ministrado de forma descontextualizada e sem praticidade.

A liberdade, característica do lúdico, também aparece nestas aplicações. Como o professor é apenas um mediador da forma com que a atividade será jogada, são aos alunos que discutem entre si a atividade proposta, sendo que o professor tem a função de dirimir algumas dúvidas que aparecem durante a atividade.

Conclusões

Como é peculiar ao uso de atividades lúdicas em ensino, o jogo se mostrou interativo e um ótimo mecanismo de integração disciplinar. Como pode ser jogado por grupos de alunos, o Perfil Químico é um jogo cooperativo. Mostrou-se também uma estratégia importante na aquisição de dados ou na exploração de conceitos em ciências.

¹ Soares, M. H. F. B. *O Lúdico em Química: Jogos em Ensino de Química..* Tese de Doutorado. Universidade Federal de São Carlos, 2004.

² Chateau, J. *O Jogo e a Criança*. Trad: Guido de Almeida. Summus Editora. São Paulo, 1984.

³ Huizinga, J. *Homo Ludens Jogo: o jogo como elemento de cultura*. Editora Perspectiva. São Paulo, 1980.