

# Uno Químico: desenvolvimento de um jogo didático para ensinar tabela periódica.

**Pyterson Kazaer Moraes Aires\* (IC), Thálita Moura Cavalcante (IC), Márlon Herbert Flora Barbosa Soares (PQ). \*pytersonkazaer@hotmail.com**

*Instituto de Química - Universidade Federal de Goiás*

*Palavras Chave:* Jogo, Tabela periódica.

## Introdução

Tornar o ensino de química mais atrativo, principalmente aqueles conceitos considerados pelos alunos os mais complicados, é uma necessidade que vem sendo pleiteada pela maioria dos professores<sup>[1]</sup>.

A utilização de jogos e atividades lúdicas em sala de aula tem sido cada vez mais comum, tornando-se uma alternativa para o professor, como modo de motivar o aluno para o estudo de química, tirando-o de uma atitude passiva em sala de aula, e o aproximando deste, facilitando o processo de ensino-aprendizagem<sup>[1]</sup>.

Neste contexto, propomos a elaboração de um jogo, considerando as características lúdicas relacionadas com a aprendizagem, que denominamos Uno Químico, um jogo que aborda de forma diferenciada o conteúdo químico relacionado à tabela periódica.

Apresentaremos aqui a descrição dos métodos utilizados para o desenvolvimento da atividade e uma análise dos resultados obtidos na etapa de elaboração, para chegar a um resultado final, cujo objetivo é estabelecer um jogo com regras claras, testado e pronto para utilização pelos professores.

A atividade contou com a participação de trinta e dois alunos de diversos cursos de graduação da UFG. Esses alunos estavam distribuídos em turmas A e B da disciplina Jogos e Atividade Lúdicas Aplicadas ao Ensino de Ciências e Matemática, oferecida pelo IQ-UFG.

Para cada turma houve uma aplicação em dias distintos, onde se realizaram a entrega e apresentação do material utilizado, a leitura das regras, a execução do jogo e a solicitação de uma opinião escrita dos alunos em relação aos aspectos qualitativos do jogo. O registro do trabalho foi feito por diário de campo.

## Resultados e Discussão

Na aplicação piloto pediu-se aos alunos que fizessem uma avaliação sobre o jogo destacando os pontos que pudessem identificar parâmetros positivos e/ou negativos sobre o mesmo e apresentassem sugestões, caso houvesse, para a correção, melhoria e/ou aperfeiçoamento dele. As respostas obtidas pelos alunos são apresentadas na tabela 1.

**Tabela 1** – Respostas dos alunos obtidas na aplicação piloto do jogo.

Alunos	Respostas
74 %	Aprovaram o jogo caracterizando-o como interessante ou divertido ou dinâmico ou muito bom.
26 %	Sugeriram alguma mudança nas regras ou na sua apresentação, com o intuito de melhorar a dinâmica do jogo ou ampliar o conceito químico abordado.
18 %	Citaram dificuldades com relação ao entendimento das regras.
18 %	Apontaram como desvantagens do jogo, a exclusão de pessoas com deficiência visual ou a grande quantidade de participantes ou o tempo longo de duração do jogo.
6 %	Indicaram a qualidade do material como ponto positivo
6 %	Disseram não compreender o intuito do jogo.
6 %	Nada disseram.

As respostas obtidas mostram que a maior parte dos alunos aprovou o jogo. Verifica-se também que a atividade é prejudicada quando as regras não são satisfatoriamente esclarecidas, o que é um dos conceitos basilares para quem pretende aplicar o jogo em sala de aula. O conhecimento prévio do jogo original, que deu origem ao didático, no caso, o Uno, proporciona aos alunos um melhor desempenho que aqueles que não o conheciam.

O Uno Químico propiciou a relação entre as propriedades dos elementos químicos, sem a necessidade de sua memorização, considerando que o estudante manipulava a carta com o elemento e suas propriedades o tempo todo, o que nos remete ao terceiro nível de interação entre o jogo e o jogador, que é o brinquedo educativo.<sup>2</sup>

## Conclusões

O jogo obteve êxito com relação ao lúdico. Houve aprovação pela maioria dos alunos.

A determinação de uma regra clara onde há um melhor entendimento por parte dos alunos, faz com que o caráter lúdico do jogo não seja prejudicado.

Ao aplicar uma atividade lúdica em sala de aula é interessante aproveitar jogos e atividades de conhecimento geral dos alunos e de sua comunidade, o que facilita o entendimento das regras e consequentemente dos conceitos.

<sup>1</sup> Soares, M. H. F. B. *Jogos para o Ensino de Química: Teoria, métodos e aplicações*. Ed Exlibris, Brasil, 2008.

<sup>2</sup> Soares, M. H. F. B. *O lúdico em Química: Jogos em Ensino de Química*. Tese de Doutorado, UFSCar, Brasil, 2004.