QUIMIMORIA: UM JOGO DIDÁTICO COMO MEIO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM DE CINÉTICA QUÍMICA NO ENSINO MÉDIO

*COSTA, M. L. O. (IFRN); FERNANDES, P. R. N. (IFRN); ALVES, L. A. (IFRN); BERTINI, L. M. (IFRN); REINALDO, S.M.A.S.(EEPAD)

RESUMO

Os jogos didáticos são utilizados como facilitadores no processo ensino-aprendizagem, no intuito de sanar dificuldades existentes, tanto por parte dos alunos para aprender o conteúdo, quanto para o professor em fazer como que o estudante entenda. Nesse contexto, o quimimoria foi um jogo confeccionado sobre cinética química para buscar a fixação de forma mais

prazerosa os assuntos expostos pelos professores em sala de aula. Diante disso, busca-se alcançar um excelente resultado, onde os estudantes possam aprender o assunto ministrado em sala de aula. Desta forma busca-se solucionar algo que vem preocupando professores e educadores de todo país que é educar de maneira que os estudantes aprendam.

PALAVRAS-CHAVE: *Quimimoria, Jogo didático, Cinética química*

QUIMIMORIA: A GAME AS EDUCATIONAL MEDIA TRAINER OF CHEMICAL KINETICS LEARNING IN SECONDARY EDUCATION

ABSTRACT

The educational games are used as facilitators in the learning process, in order to remedy existing difficulties both for the students to learn the content, and for the teacher to do as the student understands. In this context, quimimoria was a game made on chemical kinetics to seek the establishment of more pleasant

subjects exposed by teachers in the classroom. Therefore, we seek to achieve an excellent result, where students can learn the subject taught in the classroom. In this way it seeks to address something that is worrying teachers and educators from around the country that is to educate so that students learn.

KEYWORDS : *Quimimoria, didactic game, chemical kinetics*

1. INTRODUÇÃO

É notória a existência de uma grande dificuldade no ensino de ciências exatas, pois geralmente os alunos têm uma grande aversão às disciplinas relacionadas com a área por considerarem os conteúdos complexos ou pouco inteligíveis (BERGAMO, 2012, p.09).

Nesse sentido, uma proposta que contribui para a mudança desse ensino tradicional é a utilização de jogos e atividades lúdicas (BERGAMO, 2012, p.16). Sendo assim, os jogos didáticos vêm ganhando destaque nos dias atuais como forma diferenciada de se ensinar química, pois é de grande importância no desenvolvimento escolar dos alunos. Dessa forma, é indispensável que professores e pesquisadores em Educação Química reconheçam o real significado da educação lúdica para que possam aplicar os jogos adequadamente em suas pesquisas e nas aulas de química (CUNHA, 2012, p.92).

O desenvolvimento de atividades didáticas que trazem o interesse do estudante para sala de aula deve ser ampliado, e vista como opção de educar de forma mais prazerosa, eficaz e assim alcançar os objetivos previstos. Diante da grande adversidade em que se encontra a educação brasileira, os meios de se educar precisam se inovar, e atrair os estudantes para sala de aula. Visando isto o Quimimoria tem como objetivo facilitar a aprendizagem de cinética no ensino médio.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Inicialmente foi realizado uma pesquisa bibliográfica sobre questões de cinética química aplicadas ao ensino médio. Essa catalogação de questões foi importante para a fase inicial do trabalho, pois a partir dela foram selecionadas as questões a serem aplicadas aos alunos do ensino médio. Após esta etapa, foi construído o jogo Quimimoria utilizando caixas de papelão, assim como papeis com as cartas impressas, cola de bastão e durex.

O jogo intitulado “Quimimoria” (Figura 1) ele é constituído de 94 cartas, sendo 60 para memorização, 30 de perguntas e respostas e 4 para escolha da ordem de jogada.

Figura 01: Fotografia das cartas confeccionadas.

Fonte: próprio autor

Este jogo será aplicado na Escola Estadual Antônio Dantas no município de Apodi, com as turmas do 3º ano do ensino médio, turno matutino. Os alunos serão divididos em quatro grupos, em que todas as cartas serão colocadas diante de seus representantes, os quais ficarão encarregados de memorizar as cartas. Para se iniciar o jogo cada estudante escolherá uma carta dentre as quatro cartas (Figura 02) que está numerada com a ordem de jogada que cada um irá realizar.

Figura 02: As quatro cartas de escolha da jogada

Fonte: próprio autor

Após esta etapa, as 60 cartas serão colocadas diante deles por 1 minuto e depois emborcadas, o primeiro que acertar o par terá direito de responder a uma pergunta dentre as 30 de perguntas e respostas a qual será retirada pelo aluno sem que ele veja o que está sendo perguntado, sendo a pergunta feita em seguida. Se errar passa a vez para o segundo jogador e se acertar fará outra jogada e assim sucessivamente. Cada um terá de 30 a 45 segundos para responder a pergunta, sendo o vencedor aquele que acertar o maior número de questões.

A Figura 03, apresenta as cartas que serão colocadas diante dos alunos para memorização.

Figura 03: Cartas para memorização

Fonte: próprio autor

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na elaboração do jogo Quimimoria, algumas dificuldades foram encontradas, dentre as quais a confecções das questões, que tiveram de ser cuidadosamente escolhidas, visto que os alunos são do ensino médio. Diante disso, foram confeccionadas 30 perguntas de nível médio, para futuramente serem aplicadas com os estudantes da Escola Estadual Professor Antônio Dantas, em Apodi.

O resultado que se busca alcançar com aplicação do quimimoria é a aprendizagem de cinética Química, estimulando a memória e o prazer de estudar através dos jogos lúdicos.

4. CONCLUSÃO

O jogo Quimimoria foi elaborado com o intuito de ajudar os alunos do ensino médio da escola em estudo, o qual foi confeccionado depois de várias pesquisas bibliográficas em que foram retiradas as questões que serão feitas aos alunos. Este jogo, pelos testes realizados ele tende a melhorar o aprendizado de cada estudante, estimulando o pensamento, o raciocínio e o interesse de cada um. Sendo os jogos didáticos de grande importância, pois além de estimular os alunos a aprender, ele é uma metodologia alternativa para os professores.

5. AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem a Escola Estadual Professor Antonio Dantas, ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, Campus Apodi pela disponibilização do espaço cedido e a CAPES pelas bolsas concedidas.

6. REFERÊNCIAS

CUNHA, M. B. **Jogos no Ensino de Química:** Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. *Química Nova na Escola*, [S.l.], V. 34, N. 2, p.92-98, 24 abr. 2012. Disponível em: <http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc34_2/07-PE-53-11.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2016.

BERGAMO, J. A. **Química Encantada:** Os jogos no ensino da Química. 2012. 44 f. Monografia (Especialização) - Curso de Programa Especial de Formação Pedagógica de Docentes, Núcleo de Educação à Distância - NEAD, Faculdade Integrada da Grande Fortaleza - FGF, Fortaleza-CE, 2012. Disponível em: <http://www.nead.fgf.edu.br/novo/material/monografias_quimica/JOSEILA_APARECIDA_BERGAMO.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2016.