

**Quest Chemistry : Uma abordagem diferenciada no PIBID/Química.**

**DA COSTA, Alessandra Gomes  
CRUZ, Sabrina Rodrigues  
MONTEIRO, Lucimar Rocha  
DORNELES, Aline Machado  
ale\_gcosta@hotmail.com**

**Evento: Seminário de ensino  
Área do conhecimento: Ensino de Ciências e Matemática**

**Palavras-chave:** jogo didático; escrita; tabela periódica.

## **1 INTRODUÇÃO**

Apresentamos a experiência com o jogo didático intitulado “*Quest Chemistry*” na sala de aula do ensino fundamental, 9º ano da Escola Estadual de Ensino Médio Professor Carlos Lorea Pinto. O presente jogo foi planejado, inicialmente, na disciplina de práticas pedagógicas do curso de Química Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), no qual o objetivo era o desenvolvimento de um jogo didático a partir de um conteúdo. Posteriormente, foi apresentado e aperfeiçoado nas reuniões do Programa Institucional de Bolsa a Iniciação à Docência (PIBID/Química), com o objetivo de ser desenvolvido em uma sala de aula do ensino fundamental ou até mesmo no primeiro ano do ensino médio, tendo como meta propor uma atividade inovadora e que pudesse estimular o interesse dos estudantes pelas aulas de Química.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

Os jogos didáticos estão sendo uma nova ferramenta utilizada nas salas de aula desde a universidade até as escolas de ensino básico em diferentes disciplinas. Estes não servem apenas para caráter lúdico, como confirma GUIDETTI e MOREIRA, 2005:

(...) lúdico tem o poder de incentivar tanto o progresso da personalidade integral quanto de cada uma das funções psicológicas, intelectuais e morais do educando. No mundo escolar tudo é novo e desafiador. Nesse ambiente totalmente desconhecido, o lúdico exerce o papel de mediador e facilitador da aprendizagem.

## **3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO**

Este trabalho foi dividido em dois momentos, sendo o primeiro a construção e aperfeiçoamento do jogo no grupo PIBID/Química, e, posteriormente, desenvolvido na sala de aula do ensino fundamental na escola parceria do projeto.

O jogo é composto por vinte e quatro cartas, sendo que cada uma contém um elemento da tabela periódica com três características: curiosidades, propriedades químicas e localização na tabela. Usou-se regras para a organização da turma, que

foi dividida em quatro grupos de cinco integrantes, bem como o sistema de pontuação a partir das dicas, estando na escala de 3 a 1 ponto.

O ganhador do *Quest Chemistry*, foi o grupo que ao final de todas as rodadas somassem uma maior pontuação. Finalizou, com a escrita de histórias pelos estudantes a respeito de um ou mais elementos químicos.

#### 4 RESULTADOS e DISCUSSÃO

O presente jogo didático permitiu a interatividade com conteúdo desenvolvido de tabela periódica, despertando nos alunos maior interesse na sala de aula. Após, solicitou-se a cada aluno a escrita de uma história relacionada com os elementos, conforme o trecho do aluno 1 citado abaixo:

“(...) A prata fala do ouro  
Nitrogênio do oxigênio  
Gálio do Alumínio parece que eles moram  
no mesmo condomínio  
Eu sou a prata e uma  
coisa eu vou falar.  
Amo meu vizinho Ouro  
Porque, assim como eu  
ele tem um brilho no olhar.  
Meu nome é Nitrogênio  
e vim para causar  
Sou um gás importante, mas sem meu vizinho  
Oxigênio ninguém irá respirar. (...)” (Aluno 1)

Como visto a escrita do aluno 1, o jogo realizado com os estudantes proporcionou a aprendizagem de maneira diferenciada e interessante dos elementos da tabela periódica, rompendo com a tradicional aula ministrada referente ao conteúdo.

A possibilidade de integrar os conhecimentos químicos adquiridos com a produção textual, exercitando a criatividade e a criticidade. A escrita permite a familiarização com os nomes dos elementos químicos, a problematização do que é narrado, como por exemplo, quando afirmar que “oxigênio ninguém irá respirar”, como também o trabalho em grupo e respeito ao outro.

#### 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento do jogo *Quest Chemistry* nota-se que o conteúdo pode ser visto de forma diferenciada. Além disto, este trabalho proporcionou a visão de que os jogos podem ser uma ferramenta de aprendizagem que auxilia na dinâmica da sala de aula. Lendo as histórias escritas pelos discentes conclui-se que os alunos sentiram prazer em aprender e se envolver com o assunto abordado.

#### REFERÊNCIAS

GUIDETTI, Josieli e MOREIRA, Ariane. Lúdico: alfabetizar brincando. In: ANTUNES, Helenise S.. Trajetória Docente: o encontro da teoria com a prática. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria, Departamento de Metodologia do Ensino, 2005, p. 221.

MOSTRA DE PRODUÇÃO UNIVERSITÁRIA, 26 a 29 de outubro, 2015, Rio Grande, RS. Disponível em: < <http://www.mpu.furg.br> >. Acesso em: 10 agosto. 2015.