

Código: 7347C2 Área: Ciências Exatas e da Terra e Engenharias Modalidade: Modelo didático

LABIRINTO QUÍMICO

Wellington Neves de Assis.
Priscila Ferreira de Sales Amaral (orientadora).

INTRODUÇÃO

De acordo com abordagens descritas na literatura, os jogos didáticos abrangem uma estratégia de ensino que proporciona uma metodologia inovadora, atraente, prazerosa e interessante, na medida em que o lúdico propicia a diversão e colabora na formação educativa e na construção de conceitos em um formato diferenciado do senso comum (RESENDE *et al.*, 2020). Sendo assim, quando os jogos são criados é possível identificar implicações satisfatórias na sociedade, uma vez que além de terem a possibilidade de serem amplamente divulgados, unem teoria e prática, diminuindo o distanciamento social preconizado como medida de segurança e combate à Pandemia ocasionada pelo novo coronavírus.(COSTA, 2020).

OBJETIVOS

Enfatizar o uso de um jogo didático e virtual como uma estratégia lúdica que permita a avaliação diagnóstica dos conteúdos relacionados às Propriedades Periódicas e que fazem parte da ementa da disciplina de Química ministrada nas turmas de primeiro ano do Ensino Médio.

METODOLOGIA

O projeto desenvolvido, mediado por uma docente de Química do Departamento de Formação Geral da unidade de Nepomuceno, consistiu em criar um jogo virtual que permitisse ao jogador chegar à resposta das perguntas vinculadas ao conteúdo de Propriedades Periódicas (raio atômico, energia de ionização, afinidade eletrônica e eletronegatividade), sem ser atingido pelos inimigos em um labirinto divertido e cheio de obstáculos. Para tanto, foi utilizada como ferramenta WordWall na versão gratuita.

DADOS OBTIDOS E RESULTADOS

O jogo construído pelo estudante encontra-se disponível no link que se segue: <https://wordwall.net/play/20078/052/618>.

Ao acessá-lo, é possível verificar que a primeira tela conta com instruções vinculadas a se chegar na resposta correta, evitando os inimigos.

O jogo virtual é composto por cinco perguntas e três vidas, sendo que o ranking final é baseado na quantidade de acertos e também no tempo em que a pessoa demorou para realizar a atividade lúdica.

Na interface do jogo é ainda mostrada uma avaliação das perguntas, sendo indicadas as que estão ou não corretas, o que permite ao estudante uma verificação dos conteúdos que precisa estar mais atento.

Na Figura 1 é apresentada uma das perguntas do jogo e que envolve a definição de uma das propriedades periódicas.

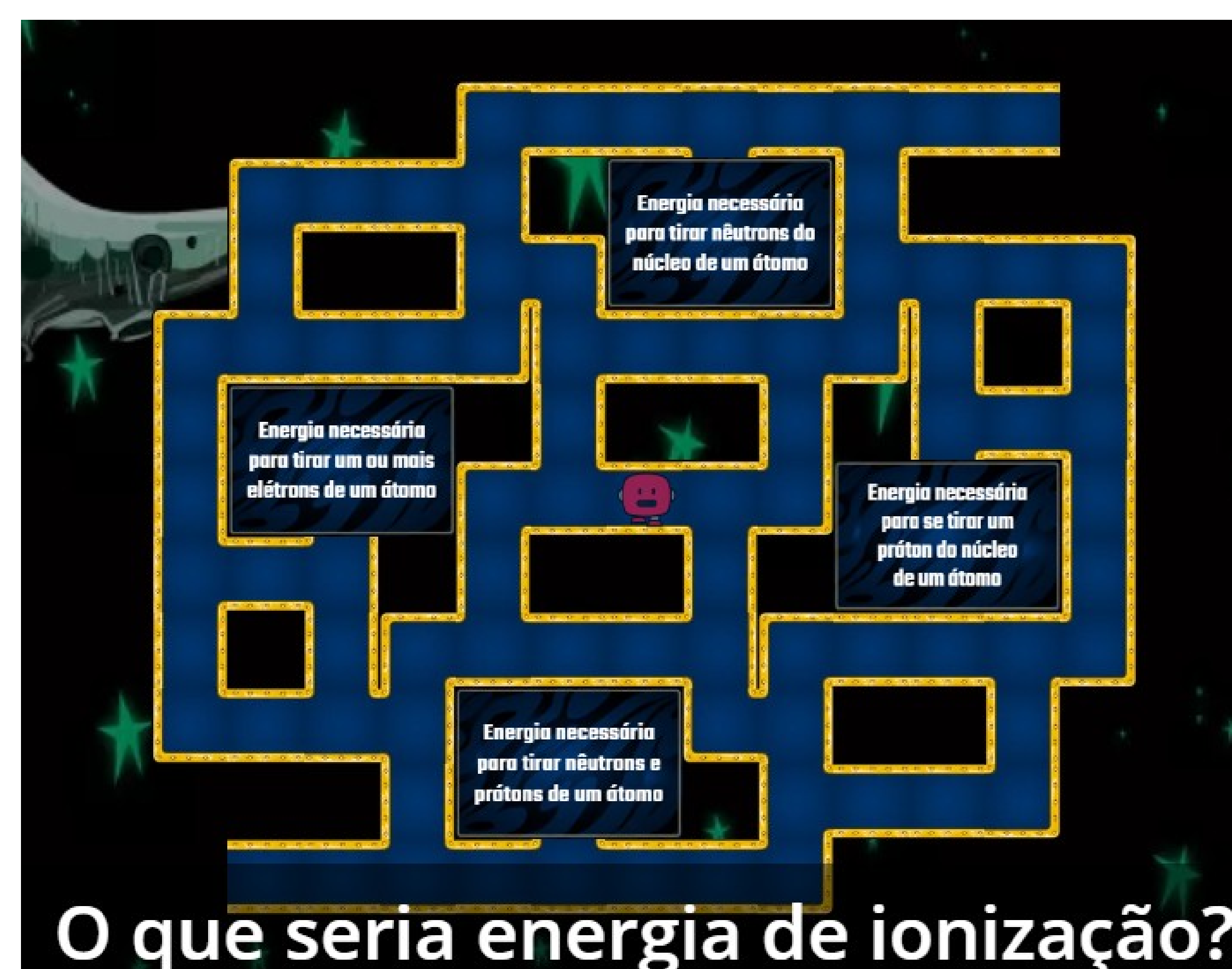


Figura 1. Imagem ilustrativa do jogo virtual criado para se trabalhar o conteúdo de Propriedades Periódicas

Fonte: Os autores (2021)

CONCLUSÕES

Pode-se concluir que o instrumento criado pode ser adaptado para ser utilizado em outras temáticas de ensino de Química, sendo que o(a) docente pode usá-lo como forma diferenciada para a avaliação dos conteúdos, o que diferencia dos modelos tradicionais de ensino.

O jogo pode ainda subsidiar uma avaliação diagnóstica dos conteúdos que foram trabalhados, com o objetivo de associar o lúdico à aprendizagem, já que além da diversão e competição, pode-se verificar as respostas que estão ou não corretas e assim trabalhar em aulas posteriores os conteúdos que não foram devidamente entendidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Verifica-se que esse trabalho é inovador, na medida em que agrega conhecimentos, tanto relacionados à disciplina, quanto ao crescimento pessoal do estudante e da própria docente. Além disso, professores da área podem utilizar o jogo “Labirinto Químico” como instrumento de incentivo e avaliação, uma vez que é gratuito e permite livre acesso aos estudantes.

REFERÊNCIAS

COSTA, M.A. da. Metodologias ativas de aprendizagem. Belo Horizonte: CEFET-MG, 2020. E-book. 48 p. Disponível em: <https://www.varginha.cefetmg.br/2020/08/20/e-book-sobre-metodologias-de-aprendizagem-no-ere-e-disponibilizado/>. Acesso em: 16 set. 2021.

RESENDE, E. C.de et al. Jogos educativos como agente facilitador no processo de aprendizagem de Química. *ForScience*, Formiga, v. 8, n. 2, p. 1-16, 2020.