

## PLAY MEMORY CINÉTICA QUÍMICA: jogo da memória como ferramenta facilitadora na aprendizagem de cinética química.

Jorge H. G. Cardoso<sup>1</sup> (IC)\*, Jêneson H. da Silva<sup>1</sup> (IC), Karigina P. da Silva (IC), Caio P. S. Sena (PQ)<sup>1</sup>, Ulysses V. S. Ferreira (PQ)<sup>1</sup>, José A. Alves (FM)<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal do Rio Grande do Norte – Pau dos Ferros-RN, \*jorge.hudson@hotmail.com; <sup>2</sup>Escola Estadual Dr. José Fernandes de Melo – Pau dos Ferros-RN

Palavras-Chave: Jogo da memória, material didático, cinética química.

### Introdução

O tema estruturador “Aspectos dinâmicos das transformações químicas”, mais especificamente a unidade temática “controle da rapidez das transformações químicas” deve ser trabalhado de modo que o aluno desenvolva competências nos domínios da representação e comunicação; e, dentre outras, que o aluno consiga identificar fatores que influenciam na rapidez com que determinadas reações químicas acontecem (BRASIL, 2002).

Nesse contexto, o pensamento onde acredita-se que o aluno deve receber informações prontas, e que tem como única tarefa repetir essas informações em uma prova, está a cada dia se mostrando mais falho quando se busca uma formação cidadã.

Com o intuito de reverter e modificar esses métodos empregados há anos e tornar as aulas dinâmicas e mais interessantes, o docente pode buscar métodos alternativos que possam ser usados no ensino-aprendizagem, como por exemplo, a aplicação de jogos no ambiente escolar. Já que os jogos são indicados como um recurso educativo que podem ser empregados em momentos distintos do processo, como na ilustração de aspecto relevante ao conteúdo, na revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos (CUNHA, 2004).

Nessa perspectiva, o presente trabalho, na tentativa de se desvencilhar da metodologia puramente tradicionalista, tem como foco principal a produção de um jogo didático para ser utilizado no ensino-aprendizagem dos conteúdos que envolvem o tema de Cinética Química. Desta forma, adotou-se neste trabalho uma adaptação do jogo de memória clássico, acrescido de algumas particularidades do tema em estudo.

### Objetivos

Produzir um jogo da memória para fins didáticos, o qual aborda o conteúdo de cinética química, que possa ser usado como método alternativo de aprendizagem.

### Descrição

O jogo “Play Memory Cinética Química” faz parte das atividades desenvolvidas no âmbito do subprojeto Química do Programa de Bolsas de

Iniciação a Docência - PIBID/CAPES do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN, Campus Pau dos Ferros. O mesmo é baseado no jogo clássico de memória com algumas particularidades. Seguem as regras:

- É um jogo de vinte e duas (22) cartas;
- Colocam-se as cartas viradas sobre uma carteira ou mesa;
- O primeiro jogador é escolhido aleatoriamente ou por escolha do docente se ele achar necessário;
- O jogo segue no sentido horário;
- O jogo acaba quando as cartas da mesa acabam e o vencedor é o jogador que obtiver o maior número de pares de cartas.

A particularidade que diferencia o **Play Memory Cinética Química** de um jogo clássico de memória é que ele não possui cartas iguais para formar os pares, possui cartas com conceitos, gráficos e equações que os alunos devem associar para formar pares.

O mais importante em nessa atividade não é vencer, e sim a habilidade em associar conceitos que os jogadores devem desenvolver durante a aplicação do jogo.



Figura 1: imagens ilustrativas de cartas do jogo Play Memory.

### Agradecimentos

Ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID/IFRN.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Orientações complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SETEC, 2002.

CUNHA, M. B. **Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo**. Eneq 028- 2004.  
MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986.