

## PLAY MEMORY: Um jogo de memória para aprendizagem de soluções químicas.

\* Jêneson H. da Silva<sup>1</sup> (IC), Jorge H. G. Cardoso (IC), Caio P. S. Cena (PQ), Ulysses V. S. Ferreira (PQ),  
Reginaldo G. do Rego (FM)

<sup>1</sup>Instituto Federal do Rio Grande do Norte – Pau dos Ferros

\* [Jeneson\\_freud@hotmail.com](mailto:Jeneson_freud@hotmail.com)

Palavras-Chave: *Jogos, ludicidade, soluções químicas.*

### Introdução

A química muitas vezes é considerada pelos estudantes como uma disciplina “chata” e complexa. Isso deve-se ao fato de grande parte dos professores ainda trabalharem conceitos e teorias científicas de forma puramente tradicional. Dessa forma, não se consegue despertar nos alunos o interesse no aprendizado de ciências, tornando as aulas cansativas e atividades avaliativas baseadas puramente em provas. Para reverter esse quadro e tornar as aulas mais interessantes e dinâmicas, o docente pode buscar métodos alternativos para aplicar no ensino-aprendizagem de ciências, como por exemplo, a utilização de jogos didáticos.

Brougèr (2003, p. 122) define jogo didático como: “agir, aprender, educar-se sem o saber através de exercícios que recreiam, preparando o esforço do trabalho propriamente dito”. Nessa abordagem o principal objetivo do jogo é a construção do conhecimento do educando. Vencer é apenas uma motivação, o resultado final do jogo não importa. Didaticamente são as competências que o aluno deve possuir para realizar a atividade que deverão ser avaliadas.

Portanto, o presente trabalho baseou-se na necessidade de construção de um instrumento de avaliação alternativo, um jogo de memória, para o conteúdo de **soluções**, de maneira lúdica, se desvincilhando de metodologias tradicionalistas. Já que os jogos são indicados como um recurso didático educativo que podem ser empregados em momentos distintos, como na ilustração de aspecto relevante ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos (CUNHA; 2004).

### Objetivos

Elaborar um jogo da memória para fins didáticos, o qual aborda o conteúdo soluções químicas, que possa ser usado como método alternativo de avaliação.

### Descrição

A adaptação do jogo **Play Memory** faz parte das atividades desenvolvidas do subprojeto Licenciatura em 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.

REGRAS:

- É um jogo de vinte e duas (22) cartas.
- Colocam-se as cartas viradas sobre uma carteira ou mesa.
- O primeiro jogador será escolhido, aleatoriamente ou por escolha do docente se ele achar necessário.
- O jogo deverá ter um mediador (professor), que terá a função de questionar os participantes sobre o entendimento dos pares formados.
- Os jogadores devem virar duas cartas por vez, e tentar encontrar os seus pares. Esses pares, geralmente envolvem termos e conceitos, equações e gráficos (figura 1).
- Caso as duas cartas viradas não apresentem relação, o jogador deverá retornar essas cartas nas mesmas posições iniciais. Caso encontre pares, terá outra chance.
- O jogo se encerra quando todas as duplas de cartas forem encontradas e não restar mais nenhuma carta sobre a mesa.

A particularidade que diferencia o **Play Memory Soluções** de um jogo clássico da memória é que ele não possui cartas iguais para formar os pares, possui cartas com conceitos que o aluno deve associar a outras para fazer o par.



Figura 1: imagens ilustrativas do jogo **Play Memory Soluções**.

### Agradecimentos

Agradeço ao meus orientadores e aos meus colegas dissentes e ao IFRN.

A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES/PIBID/IFRN.

BROUGÈR, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.

CUNHA, M. B. **Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo**. Eneq 028- 2004.