

PLAY MEMORY TERMOQUÍMICA: Uma proposta lúdica para o ensino de termoquímica.

* Jêneson H. da Silva¹ (IC), Jorge H. G. Cardoso (IC), Caio P. S. Sena (PQ), Ulysses V. S. Ferreira (PQ), José A. Alves (FM)

¹Instituto Federal do Rio Grande do Norte – Pau dos Ferros

Jeneson_freud@hotmail.com

Palavras-Chave: *Termoquímica, jogos da memória, lúdico.*

Introdução

A utilização de atividades lúdicas no ensino é uma prática excepcional, principalmente quando se pretende desenvolver as capacidades pessoais do indivíduo, estimulando assim, a construção do conhecimento e atraindo o aluno para o saber científico. Sendo definido por Soares (2004), como uma atividade divertida, seja qual for o contexto linguístico, desconsiderando o objeto envolto na ação. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo.

Desta forma, podemos observar a busca, por parte dos professores, de possíveis alternativas para dinamizar o processo de ensino aprendizagem em sala de aula. E o jogo tem exatamente essa função, de não só levar ao aluno a assimilar mais facilmente o assunto abordado, mas também induzir, o mesmo ao raciocínio, a reflexão, percepção, representação e abstração.

Segundo Santana (2008), o ensino lúdico é uma importante ferramenta na qual o professor deve oferecer possibilidades para a elaboração do conhecimento. Esta atividade dinâmica irá ligar os conceitos principais com o assunto abordado, desenvolvendo assim a aprendizagem que lhes permitiram gostar e entender o que estão estudando.

Portanto, é importante que os jogos didáticos sejam utilizados como instrumentos de apoio, de maneira que bem trabalhada, a atividade lúdica pode proporcionar a interlocução de saberes e o desenvolvimento pessoal.

Objetivos

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

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

Trata-se de um jogo composto por de vinte e duas cartas onde:

- 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, 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 Termoquímica* de um jogo clássico da 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.



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

Agradecimentos

Agradeço ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN.

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

SANTANA, E. M. **A Influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos.** In: SENEPT, 2008, Belo Horizonte. Anais... São Paulo: Universidade de São Paulo, Instituto de Física - Programa de Pós-Graduação, 2008.
SOARES, M.H.F.B. **O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química.** Universidade Federal de São Carlos (tese de doutorado, (2004).