

## **PIBIDIANOS: RELATOS INICIAIS DA APLICAÇÃO DE UM JOGO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE QUÍMICA ORGÂNICA**

Fernanda Pereira Cordeiro<sup>1</sup>  
Ever Gabriel dos Santos<sup>2</sup>  
Lucas da Silva Araujo<sup>3</sup>  
Edilson Rozalino dos Santos<sup>4</sup>  
Edmar Marinho de Azevedo<sup>5</sup>

### **INTRODUÇÃO**

No cenário atual da educação brasileira, a busca por metodologias novas que se tornam mais atrativas, motivadoras, dinâmicas e interessantes é uma realidade gritante no ambiente de sala de aula e, inovar, buscando êxito, se faz necessário no processo de ensino e aprendizagem.

Assim, principalmente, por ajudar nesse processo de ensino e aprendizagem, o uso de jogos vem se ampliando ao longo dos anos e percebe-se uma melhoria na qualidade da aula por possibilitar melhor desenvolvimento, interesse por parte dos alunos envolvidos no processo, despertando a curiosidade, bem como, melhorando a relação entre professor e aluno e o ambiente de sala de aula pelo uso de uma prática promissora. O jogo, segundo **Cavalcanti (2018)**, pode ser utilizado como ponto de partida e/ou como avaliação diagnóstica ao se abordar um determinado conteúdo, ou seja, pode ser inserido em sala de aula, mesmo antes de o professor abordar um determinado assunto.

Nesse contexto, a inovação em sala de aula e a atenção aos alunos, através de atividades em que os mesmos se envolvam, possibilitam perceber a existência da aprendizagem desses sujeitos alunos que opinam sobre a qualidade das aulas. Entretanto, é importante ressaltar que todas as atividades desenvolvidas em sala de aula, inclusive as

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Química do Instituto Federal de Alagoas - IFAL, [fpc3@aluno.ifal.edu.br](mailto:fpc3@aluno.ifal.edu.br)

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Química do Instituto Federal de Alagoas - IFAL, [egs26@aluno.ifal.edu.br](mailto:egs26@aluno.ifal.edu.br)

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Química do Instituto Federal de Alagoas - IFAL, [lsa23@aluno.ifal.edu.br](mailto:lsa23@aluno.ifal.edu.br)

<sup>4</sup> Graduando do Curso de Química do Instituto Federal de Alagoas - IFAL, [ers38@aluno.ifal.edu.br](mailto:ers38@aluno.ifal.edu.br)

<sup>5</sup> Mestre em Química pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL, [edmar.azevedo@ifal.edu.br](mailto:edmar.azevedo@ifal.edu.br)

lúdicas, devem ser bem planejadas e constantemente avaliadas, a fim de que os objetivos sejam alcançados. Macedo, Petty e Passos (2000, p. 15) corroboram com esse pensamento, quando afirmam que “O trabalho com jogos, assim como qualquer outra atividade pedagógica ou psicopedagógica, requer uma organização prévia e uma reavaliação constante”.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) tem possibilitado aos licenciandos, professores em formação inicial, sua inserção no ambiente escolar, vivenciando, assim, inclusive o ambiente de sala de aula, sendo oportunizado, sobretudo, a refletir a importância do desafio de novas práticas e a compreender que o processo de ensino e aprendizagem deve ser cuidadoso, pois vai permitindo a construção do conhecimento, gradativamente.

Nesse sentido, o presente trabalho objetivou facilitar a aprendizagem do conteúdo de química orgânica, através da construção e aplicação de um jogo, utilizando-se da ludicidade como uma importante ferramenta.

## **METODOLOGIA**

O público-alvo em que o jogo, denominado “Carbono QUIZ”, caracterizado por uma trilha de perguntas, foi aplicado, foi constituído por uma turma de 28 alunos do Curso de Eletrotécnica (423–A) do Instituto Federal de Alagoas (IFAL) – *Campus Maceió*.

O percurso metodológico aplicado ocorreu através das etapas: divisão da sala em grupos com 4 integrantes; em seguida, apresentação das regras do jogo; uso do dado para determinar quem iniciaria o jogo; escolha da carta que continha uma pergunta com abordagem do assunto estudado em sala e sua devida pontuação; posteriormente, o grupo que errasse a pergunta, voltaria para casa inicial. Para dar continuidade ao jogo, o dado deveria ser utilizado novamente e assim por diante. No final, o grupo que sairia vencedor, seria aquele que tivesse acertado mais perguntas e que obtivesse maior pontuação. A mediação da dinâmica do jogo foi feita pela participação do professor em formação, no caso, o licenciando (pibidiano). Ao término do jogo, todos os alunos deveriam organizar a sala de aula e expressar suas impressões acerca da dinâmica proposta, dando suas contribuições para possíveis melhorias do jogo.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Como resultados, foi possível que os licenciandos, participantes do PIBID, percebessem e vivenciassem o ambiente da sala de aula, amadurecendo, assim, em seu processo de formação inicial, quanto à prática docente. Além disso, o engajamento dos sujeitos alunos envolvidos, a aceitação de forma prazerosa, poder participar de um jogo como proposta educacional, onde todos tiveram motivação e a competitividade respeitada por parte dos grupos, proporcionaram uma motivação para outras propostas. Nesse sentido, **Huizinga (2019)** afirma que o jogo é uma atividade que gera prazer e diversão e, portanto, lúdica, além de ser uma atividade voluntária e, logo, não obrigatória, e sim livre.

Quanto à avaliação do jogo pelos grupos participantes, as impressões verbalizadas em sala, sinalizaram como positiva, dinâmica, proporcionando um momento diferente e facilitador no processo da aprendizagem dos sujeitos alunos participantes porque o conteúdo estudado em sala ficou melhor assimilado.

De acordo com Rezende e Soares (2019) quando o pesquisador domina a teoria de ensino e aprendizagem na qual se baseia o desenvolvimento do jogo como proposta, normalmente, o resultado é a aprendizagem dos alunos, e não a memorização de conceitos químicos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se que o PIBID é um relevante programa que vem se mantendo eficiente em sua proposta frente à formação inicial de professores, ao oportunizar os licenciandos através da inserção em sala de aula na escola de educação básica.

Considerando, além disso, no presente trabalho, a proposta através de jogos, conclui-se que o uso da ludicidade em sala de aula, abordando conteúdos químicos, constitui-se de uma importante ferramenta no processo de ensino e aprendizagem, possibilitando aos alunos da educação básica a construção de conceitos químicos significativos. Assim, quando há comprometimento e os objetivos são bem definidos, o processo de aprendizagem se torna dinâmico e ativo.

## **REFERÊNCIAS**

CAVALCANTI, E.L.D. O lúdico e a avaliação da aprendizagem: relações e diálogos possíveis. In: CLEOPHAS, M.G.; SOARES, M.H.F.B.(org). Didatização lúdica no ensino de química/ciências. São Paulo: Livraria da Física, 2018. p. 103-115.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Aprender com jogos e situações- problema. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

Rezende, F. A. de M., & Soares, M. H. F. B. (2019). JOGOS NO ENSINO DE QUÍMICA: UM ESTUDO SOBRE A PRESENÇA/AUSÊNCIA DE TEORIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA PERSPECTIVA DO V EPISTEMOLÓGICO DE GOWIN. *Investigações Em Ensino De Ciências*, 24(1), 103–121.  
<https://doi.org/10.22600/15188795.ienci2019v24n1p103>

