



## RELATO DE EXPERIÊNCIA – JOGO PEDAGÓGICO

Vinicius Bernardes de Farias Silva <sup>1</sup>  
Fernando Ferreira de Souza <sup>2</sup>  
Marcela Carmen de Melo Burger <sup>3</sup>  
Marcela Dias França <sup>4</sup>  
Daniela Inacio Junqueira <sup>5</sup>

### Introdução

No contexto educacional brasileiro, a busca por estratégias inovadoras e engajadoras para o ensino de ciências tem se tornado uma prioridade, visando estimular a participação ativa dos alunos e fomentar a compreensão profunda dos conceitos científicos. Nesse âmbito, o uso de jogos lúdicos, como o conhecido e popular “jogo da memória”, emerge como uma alternativa promissora para promover a aprendizagem significativa e despertar o interesse do estudante pela ciência.

Os jogos educativos são uma ponte para conectar o aprendizado formal com o mundo lúdico possibilitando o estudante a uma aprendizagem mais significativa e duradoura (SANTOS e SILVA, 2018). Foi desenvolvido em sala de aula um jogo da memória sobre funções orgânicas onde os alunos tinham o acesso ao nome da função e a fórmula estrutural onde a função estava localizada.

A pedagogia baseada em jogos é fundamentada em princípios construtivistas, que reconhecem o papel central do aluno na construção do conhecimento. Através da interação com jogos, os estudantes não apenas absorvem informações, mas também desenvolvem habilidades cognitivas essenciais, tais como raciocínio crítico, resolução de problemas e colaboração.

Nesse contexto, “jogo da memória” emerge como uma abordagem que estimula a associação de informações, amplifica a memória visual e desafia os alunos de forma descontraída. “Ao incorporar jogos como o jogo da memória, o ensino de ciências torna-se mais

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Goiano – GO, [vinicius.bernardes@estudante.ifgoiano.edu.br](mailto:vinicius.bernardes@estudante.ifgoiano.edu.br);

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Goiano – GO, [fernando.souza@estudante.ifgoiano.edu.br](mailto:fernando.souza@estudante.ifgoiano.edu.br);

<sup>3</sup> Professora orientadora: Doutora, Instituto Federal Goiano – GO, [marcela.burger@ifgoiano.edu.br](mailto:marcela.burger@ifgoiano.edu.br);

<sup>4</sup> Professora orientadora: Doutora, Instituto Federal Goiano – GO, [marcela.franca@ifgoiano.edu.br](mailto:marcela.franca@ifgoiano.edu.br);

<sup>5</sup> Professora orientadora: Doutora, Instituto Federal Goiano – GO, [daniela.junqueira@ifgoiano.edu.br](mailto:daniela.junqueira@ifgoiano.edu.br).



atrativo e acessível, proporcionando um ambiente de aprendizagem dinâmico e colaborativo.” (FERREIRA E SOUZA, 2020).

O jogo permite que o aluno seja prático, tenha raciocínio lógico, use a imaginação, aprenda a dividir o conhecimento com os colegas do grupo em que está inserido no momento do desenvolvimento do jogo e através da repetição.

“Os jogos podem ser estruturados em três formas de assimilação: exercícios, símbolos ou regra. Nos jogos de exercícios, a forma de assimilação é funcional ou repetitiva, isto é, caracteriza-se pelo prazer da função. A repetição tem por consequência algo muito importante para o desenvolvimento da criança: a formação de hábitos, [...] e se constituem a base para futuras operações mentais.” (PIAGET, 1978).

O jogo pedagógico por sua vez também é essencial para ajudar nesse processo e a repetição é muito utilizada. Portanto a utilização do “jogo da memória” no ensino de ciências apresenta vantagens na educação brasileira pois a diversificação de práticas escolares e metodologias de ensino é algo que enriquece muito o ensino, aumenta a aprendizagem e abre horizontes novos, tanto para alunos quanto para professores. Tornando o jogo pedagógico uma práxis no processo de ensino-aprendizagem.

## **Resultados e Discussão**

Em março de 2023 nós iniciamos a confecção do jogo da memória utilizando papel fotográfico e plastificado com plástico colante tendo a configuração da escrita em português e a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) para fins de posteriormente, havendo necessidades, aplicá-los na educação inclusiva para pessoa com deficiência (PcD).

O jogo tem a temática em química orgânica, foi desenvolvido para que os alunos identificassem a função orgânica e o nome que corresponde a ela, ele é composto por 32 Peças sendo 16 com a estrutura funcional e 16 com os seus respectivos nomes sendo eles (Alcano, Alceno, Alcino, Aldeído, Álcool, Amina, Amida, Ácido carboxílico, Anidrido de ácido carboxílico, Éter, Éster, Haleto de ácido, Cetona, Nitrila, Nitro composto e Fenil). A aplicação consiste em embaralhar as peças com os nomes para baixo, ganha o jogo quem conseguir formar o maior número de pares funcionais “nome e estrutura”.

Pudemos observar que por conta da dificuldade de memorizar e identificar o conteúdo alguns dos alunos não se familiarizou com o método, mas também não atribuíram suas dificuldades em não saber sobre a nomenclatura das funções a metodologia utilizada, mas por se tratar de um conteúdo complexo devido a sua linguagem científica.

Aprender por meio do lúdico torna-se parte integrante da educação como forma de atrair a atenção do educando para a contextualização do objeto epistêmico em consideração, fugindo da abordagem meramente instrucionista (Filho et al., 2007). As atividades lúdicas são elementos muito úteis no processo de construção e fixação do conhecimento, pois permitem desenvolver competências de contexto formativo em vários quesitos, como comunicação, relação interpessoal, liderança e trabalho em equipe, equilibrando cooperação e competição (Brasil, 2006).

### **Considerações Finais**

Enfim, o jogo das funções orgânicas fez com que os alunos de forma intuitiva participassem, mantendo a perspectiva de que através do material lúdico conseguiriam fixar o conteúdo, tendo como ferramenta auxiliar o diálogo entre os colegas, a imagem das funções impressa e o uso da linguagem em libras "língua brasileira de sinais" remetendo a importância do uso de metodologias no processo de educação inclusiva, contudo ao final através do diálogo e de mecanismos que o mundo lúdico nos entrega no processo de ensino formaremos alunos e cidadãos mais sensíveis às adversidades sócio cultural do nosso país.

**Palavras-chave:** Jogo da memória, Ensino de Química orgânica, Atividades lúdicas, Educação inclusiva, Competências socioculturais.

### **AGRADECIMENTOS**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES), o nosso muito obrigado!

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Orientações Curriculares para Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006;

FILHO, J. W. S. et al. **Jogo Tartarugas: Objeto de Aprendizagem na Educação Ambiental.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 10., 2021, Online. Anais... Porto Alegre: SBC, 2021. p. 123-132. Disponível em: <<https://cbie.sbc.org.br/2021/anais/>>. Acesso em: 24 set. 2023.

FERREIRA, R. S., & SOUZA, M. C. **Jogos Lúdicos no Ensino de Ciências: Uma Análise de Experiências em Escolas Públicas Brasileiras.** Educação em Foco, 25(2), 45-61; 2020.

SANTOS, A. M., & Silva, J. L. **O Uso de Jogos Educativos como Estratégia de Ensino no Contexto Brasileiro.** Revista Brasileira de Educação, 23(45), 1-15; 2018.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.