

QUIZMICA: Uma dinâmica lúdica baseada em jogos de perguntas e respostas e torta na cara para o ensino de soluções numa turma de segundo ano do ensino médio

CLÉSIO FERREIRA OLIVEIRA, Anthony ¹
LOPES DE OLIVEIRA, Emanuele ²
LUZ SILVA, Tamyles ³
SILVA DE ASSIS, Yuri ⁴
SANTOS SANTANA, Alessandro ⁵
COSTA SANTOS, Wdson ⁶

RESUMO: A dinâmica lúdica do Quizmica, aplicada durante o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), busca facilitar a aprendizagem dos discentes e contribuir para o desenvolvimento da identidade docente dos professores iniciantes. O jogo foi elaborado com base nos métodos ativos de ensino, adotando o formato de quiz e dividido em duas fases distintas. Durante sua aplicação, observou-se um alto nível de engajamento e interação entre os participantes, resultando em um aprendizado mais significativo e duradouro. Além disso, a dinâmica do jogo promoveu a colaboração e o trabalho em equipe, fortalecendo os laços entre os educandos. Os resultados indicam que o Quizmica não apenas enriquece os processos de ensino e aprendizagem, mas também prepara os professores em formação para enfrentar os desafios da prática educativa de forma criativa e inovadora.

PALAVRAS-CHAVE: dinâmica lúdica; aprendizagem; identidade docente; métodos ativos; engajamento dos discentes.

1 INTRODUÇÃO

A concepção do trabalho de estudo da dinâmica lúdica envolvendo perguntas e respostas e o jogo de torta na cara, denominado Quizmica, durante o Programa institucional de bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), surge da compreensão do

¹ Graduando em Licenciatura em química, Bolsista PIBID, IFBA, *Campus* Vitória da Conquista 202111320011@ifba.edu.br

² Graduanda em Licenciatura em química, Bolsista PIBID, IFBA, *Campus* Vitória da Conquista 202011320010@ifba.edu.br

³ Graduanda em Licenciatura em química, Bolsista PIBID, IFBA, *Campus* Vitória da Conquista 202111320032@ifba.edu.br

⁴ Graduando em Licenciatura em química, Bolsista PIBID, IFBA, *Campus* Vitória da Conquista 202111320005@ifba.edu.br

⁵ Professor Mestre em química analítica, professor supervisor PIBID, IFBA, *Campus* Vitória da Conquista, alesantana@ifba.edu.br

⁶ Professor mestre em química analítica, coordenador de área PIBID, IFBA, *Campus* Vitória da Conquista, wdsoncosta@ifba.edu.br

potencial das dinâmicas lúdicas para facilitar o processo de aprendizagem dos discentes, uma vez que os mesmos

[...] podem contribuir de forma significativa, criativa e dinâmica no cotidiano escolar. [...] São considerados ferramentas interessantes a serem usadas em sala de aula, pois promovem o conhecimento, a sensibilidade e a socialização entre os alunos por meio de uma didática interativa que vai além dos livros escolares (Moreira; Moreira; Silva, 2017, p. 152-153).

Reconhece-se que tais abordagens transcendem o ambiente tradicional de ensino, engajando a interação da turma e tornando o aprendizado mais envolvente e divertido. Durante o período do PIBID, observações sobre as dificuldades dos discentes em relação aos conteúdos de química foram importantes para a concepção da ideia de desenvolver uma dinâmica que promovesse uma abordagem mais interativa, facilitando a comunicação e compreensão do conteúdo entre os discentes.

No planejamento da dinâmica, o foco está não apenas em promover um melhor entendimento do conteúdo, mas também em obter um retorno positivo e estimular a colaboração da turma para atingir os objetivos de aprendizagem. Este processo é fundamental na formação da identidade docente, conforme Bezerra e Bezerra (2020) destacam, pois envolve a adaptação e aprimoramento das práticas pedagógicas à medida que o professor em iniciação explora diferentes abordagens de ensino. Ao vivenciar e refletir sobre essas experiências, o iniciante docente pode desenvolver sua própria visão sobre o papel do educador e sua contribuição para o desenvolvimento dos discentes.

A utilização de dinâmicas lúdicas no ensino não só proporciona uma abordagem centrada no discente, mas também desafia os professores a repensarem suas concepções sobre os processos de ensino e aprendizagem. Ao permitir que os educadores experimentem diferentes estratégias pedagógicas e se adaptem às necessidades individuais e estilos de aprendizagem dos discentes, as dinâmicas lúdicas promovem uma postura mais flexível e receptiva por parte dos professores. Assim, o trabalho de estudo da dinâmica lúdica durante o PIBID não só enriquece o aprendizado dos discentes, mas também contribui significativamente para o desenvolvimento profissional e a formação da identidade docente dos professores em início de carreira.

Este relato de experiência aborda a análise e a aplicação do jogo "Quizmica" como uma dinâmica lúdica no ensino de química. O objetivo deste trabalho é investigar os efeitos dessa abordagem inovadora no processo de aprendizagem dos discentes, bem como explorar suas implicações para a formação docente e para a promoção de práticas pedagógicas mais dinâmicas e eficazes. O jogo foi desenvolvido como uma ferramenta educacional para tornar o estudo de conteúdos complexos, como soluções químicas, mais interativo e envolvente. Ao compartilhar as descobertas deste trabalho, espera-se contribuir para a promoção de práticas pedagógicas mais inovadoras e eficazes, capazes de atender às necessidades e interesses dos estudantes na era da educação digital e interativa.

2 METODOLOGIA

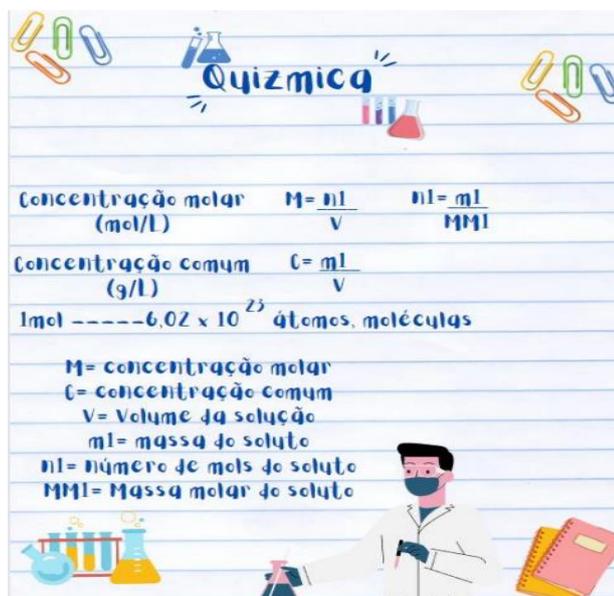
Segundo Neto e Soster (2017), os métodos ativos são aqueles que envolvem os discentes de forma dinâmica no processo de aprendizagem, estimulando-os a serem protagonistas, pensadores e não apenas ouvintes passivos. A metodologia do jogo Quizmica foi elaborada com o objetivo de promover uma experiência de aprendizagem dinâmica e participativa, alinhada aos princípios dos métodos ativos. Para a realização do jogo, optou-se pelo formato de quiz, considerado adequado para promover uma competição animada e interativa entre os participantes. Na primeira fase, cada pergunta foi cuidadosamente selecionada para abordar tanto cálculos quanto conteúdos relacionados a soluções, garantindo um desafio abrangente que testa o conhecimento dos jogadores em diversas áreas.

Com o intuito de manter a dinâmica do jogo fluída e envolvente, estabeleceu-se um limite de tempo para responder cada pergunta, bem como uma quantidade de 10 questões para a primeira fase, obtendo 05 pontos por questão a equipe que acertar. Como as primeiras questões envolviam cálculos, foram disponibilizadas fichas de respostas para cada um dos grupos, assim como também uma ficha de apoio (figura 01) com fórmulas no verso da folha da primeira fase (figura 02). Essas medidas visam promover um ritmo ágil e empolgante durante toda a competição, mantendo os participantes engajados e focados em suas respostas.

Além disso, para facilitar o processo de resposta e garantir uma competição justa, foi criado um objeto específico improvisado com um copo para ser utilizado

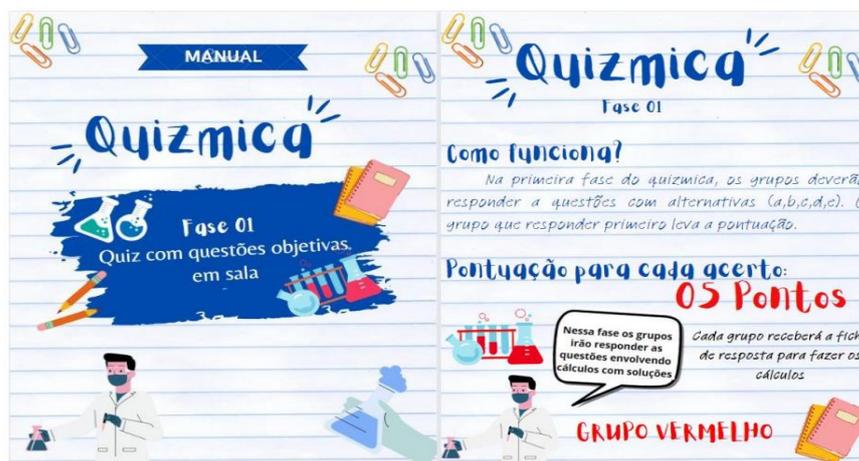
como dispositivo de resposta pelos participantes, mas que também poderia ser substituído por qualquer outro objeto simples, por exemplo um apagador de quadro. Isso proporciona uma maneira clara e padronizada de indicar quando uma equipe está pronta para responder à pergunta, minimizando possíveis confusões ou disputas durante o jogo.

Figura 01. Ficha de apoio utilizada na primeira fase.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Figura 02. Folha para primeira fase do quizmica, identificando os grupos.



Fonte: Elaboração própria, 2024.

Para a segunda fase, optou-se por realizar a competição em um espaço aberto, como um pátio, que oferece mais liberdade de movimento e uma atmosfera mais descontraída. A organização cuidadosa do ambiente e do material necessário, como mesas e utensílios descartáveis, foi essencial para garantir o conforto e a praticidade dos participantes durante essa etapa do jogo.

Em uma mesa foi disposto um objeto para que o discente possa pegar e responder a pergunta. A disputa na segunda fase é de apenas dois educandos, um de cada grupo, onde é feita a pergunta e aquele que pegar o objeto e responder corretamente ganha a questão e a pontuação, o perdedor conseqüentemente leva uma torta, feita com chantilly, na cara. Para penalizar o perdedor foram utilizados pratos descartáveis e papel toalha para se limparem após a dinâmica.

Conforme Guimarães (2019), o brincar desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil, contribuindo para a aprendizagem, a socialização e o autoconhecimento. Através do lúdico, as crianças têm a oportunidade de explorar o mundo ao seu redor, experimentar diferentes papéis e situações, além de desenvolver habilidades cognitivas, emocionais e sociais.

Ao participar de atividades lúdicas, os discentes estão constantemente envolvidos em processos de experimentação, descoberta e construção de conhecimento, o que contribui para um aprendizado mais efetivo e duradouro. Nesse sentido, o jogo Quizmica se destaca como uma ferramenta pedagógica que utiliza o lúdico como meio de ensino. Ao propor desafios e questões relacionadas a conteúdos específicos, o Quizmica estimula a participação ativa dos educandos, promove a interação entre eles e facilita a assimilação de conceitos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A dinâmica lúdica Quizmica, voltada para o conteúdo de Soluções, foi aplicada em sala de aula para os discentes de 2º ano do ensino médio integrado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - *Campus* Vitória da Conquista (IFBA - VCA). À priori, foi explicado à turma as dinâmicas e funcionamento do jogo e, mais especificamente, da primeira fase. Então, a turma e a sala foram organizadas de modo que os grupos (times) estivessem os mais equivalentes possíveis entre os mesmos em relação a número de membros e os mais equidistantes possíveis do objeto que funcionaria como o dispositivo de resposta. Terminada toda a organização necessária, deu-se início à primeira fase.

Os discentes conseguiram aplicar as regras de maneira correta, sem muitas dúvidas, desde o início, conseguindo desfrutar da dinâmica como o planejado. Desde esse momento foi perceptível a competitividade entre os times, onde os integrantes folheavam seus cadernos para consulta enquanto outros rabiscavam e

apagavam cálculos estequiométricos e discutiam entre si de modo que os outros competidores não escutassem e, quando chegassem a um consenso, alguns até corriam em direção ao dispositivo de resposta para garantir a pontuação. Por outro lado, também foi perceptível identificar aqueles outros integrantes que não interagiam com a própria equipe, não tentavam a ajudar de algum modo ou demonstrasse algum interesse no jogo, seja por não dominar o assunto ou por não querer participar da dinâmica, estando ali apenas para contar sua presença na aula.

Nesta primeira fase, o jogo possibilitou com que os discentes fossem em busca de informações em anotações feitas durante as aulas anteriores com a finalidade de resolver uma questão do conteúdo abordado, revisando-o. Não apenas isso, como também trocavam informações com os outros colegas de turma presentes na equipe, esclarecendo dúvidas e chegando a um consenso comum. Por mais que a finalidade não fosse a pura busca pelo conhecimento científico, o jogo possibilitou que a mesma fosse trabalhada nos discentes, uma vez que eles precisavam deste “artifício” para pontuar e vencê-lo.

Terminada a primeira fase, a turma foi informada de que a segunda fase ocorreria em frente à cantina do campus, pois necessitaria de um espaço arejado. Os discentes, então, foram guiados até o local. Lá, com as mesmas equipes e não precisando mais da mesma organização de sala, os mesmos foram instruídos acerca de como funcionaria a segunda fase. Terminadas as explicações acerca do funcionamento e os avisos e precauções com respeito às condições de saúde, integridade física e moral dos discentes para com os mesmos, deu-se início a segunda fase.

Diferente da primeira, esta não permite anotações de aulas anteriores ou pensamento coletivo (como pedir ajuda à equipe), já que apenas um discente representaria sua equipe com base nos seus próprios conceitos e informações básicas, não tendo como propósito o tipo de revisão trabalhado anteriormente. Neste momento, torna-se perceptível ao docente o quanto de domínio dos conceitos básicos os discentes adquiriram no decorrer da unidade e/ou o quanto ainda é lembrado. A segunda fase também possibilitou um momento de descontração da turma com diversão e brincadeiras, onde discentes, bolsistas PIBID e professor interagiam de forma saudável e respeitosa, algo que retira a monotonia das aulas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, fica evidente que a dinâmica lúdica do Quizmica desempenhou um papel significativo no contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), contribuindo não apenas para o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem, mas também para o desenvolvimento da identidade docente dos professores em início de carreira.

Ao adotar uma abordagem centrada no discente e utilizar métodos ativos de ensino, como o jogo Quizmica, os participantes puderam vivenciar uma experiência educativa dinâmica e participativa, caracterizada pela interação, colaboração e engajamento dos discentes. Essa dinâmica foi fundamental para proporcionar aos iniciantes docentes uma visão mais ampla sobre o papel do educador e sua influência no processo de aprendizagem dos discentes.

Através da concepção e aplicação do Quizmica, os professores em formação puderam explorar diferentes estratégias pedagógicas, adaptando-se às necessidades individuais e estilos de aprendizagem dos discentes. Isso não apenas enriqueceu o aprendizado dos discentes, mas também promoveu o desenvolvimento profissional dos iniciantes docentes, incentivando-os a refletir sobre suas práticas pedagógicas e buscar novas formas de promover o engajamento dos discentes.

Além disso, a dinâmica do Quizmica se mostrou eficaz na turma em que foi aplicada, conforme observado durante sua execução. Os discentes demonstraram um alto nível de envolvimento e participação ativa, buscando informações, trocando ideias e colaborando com os colegas para resolver os desafios propostos. Essa interação entre os discentes não apenas facilitou a assimilação dos conteúdos, mas também fortaleceu os laços de cooperação e trabalho em equipe.

Portanto, é possível afirmar que a utilização do jogo Quizmica como estratégia de ensino não apenas promoveu um aprendizado mais significativo e envolvente, mas também contribuiu para a construção da identidade docente dos professores em formação, preparando-os para enfrentar os desafios da prática educativa de forma criativa, inovadora e eficaz.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho contou com o suporte da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - sob o Código de

Financiamento 001, bem como do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), campus Vitória da Conquista.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, Ana Luíza Nunes; BEZERRA, Sandra Sinara. A Construção da identidade docente e a formação profissional. In: VII Congresso nacional de educação, **Anais VII CONEDU**, Maceió. 2020. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA1_ID4544_01092020135749.pdf. Acesso em: março de 2024.

GUIMARÃES, Roberta Figueiredo de Souza. **A importância do lúdico na aprendizagem**: O uso de jogos no ensino de ciências naturais. Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/33426/1/A%20IMPORTÂNCIA%20DO%20LUDICO%20NA%20APRENDIZAGEM-%20O%20USO%20DE%20JOGOS%20NO%20ENSINO%20DE%20CIÊNCIAS%20-%20ROBERTA%20FIGUEIREDO%20DE%20SOUZA%20GUIMARÃES%20-%20TURMA%20E%20%28CECi%202019%29.pdf> . Acesso em: março de 2024.

MOREIRA, Carolina de Paula; MOREIRA, Gabriela de Paula; SILVA, Renata Teixeira da. **Jogo interpessoal**: cooperação, competição e reconhecimento. SynThesis, Pará de Minas, v.8, n.1, p 152-162, dez. 2017. Disponível em: <https://periodicos.fapam.edu.br/index.php/synthesis/article/view/163>. Acesso em: fevereiro de 2024.

NETO, Octavio Mattasoglio; SOSTER, Tatiana Sansone (org.). **Inovação acadêmica e aprendizagem ativa**. São Paulo: Penso, 2017. Disponível em: <https://play.google.com/books/reader?id=tN3XDgAAQBAJ&hl=pt&pg=GBS.PR4> . Acesso em: março de 2024.

REVERDITO, Riller Silva et al. Competições escolares: reflexão e ação em pedagogia do esporte para fazer a diferença na escola. **Pensar a prática**, Goiânia, v. 11, n. 1, p. 37-45, jan./jul. 2008. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/feff/article/view/1207> . Acesso em: fevereiro de 2024.

VIVALDI, Flávia. Refletindo sobre a competitividade. **Nova Escola**. 2014. Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/977/refletindo-sobre-a-competitividade>. Acesso em: fevereiro de 2024.