



COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS
Edição Presencial Recife (PE)| 29, 30 de nov a 1 de dez
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID: APLICAÇÃO DO JOGO QUARTO ADAPTADO PARA O ENSINO DE QUÍMICA ORGÂNICA

INFORME DE EXPERIENCIA PIBID: APLICACIÓN DEL JUEGO QUARTO ADAPTADO PARA LA ENSEÑANZA DE QUÍMICA ORGÁNICA

PIBID EXPERIENCE REPORT: APPLICATION OF THE QUARTO GAME ADAPTED FOR TEACHING ORGANIC CHEMISTRY

Apresentação: Relato de Experiência

Alison Felipe de Oliveira Melo¹; Cláudio Henrique Alves Perdigão²; Bárbara Camila de Pina Albuquerque³

INTRODUÇÃO

A utilização de jogos didáticos na complementação do processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos de química vem se tornando uma abordagem cada vez mais frequente, ocasionando um aumento notável em sua utilização nas últimas duas décadas, não apenas no “chão da escola”, mas também como objeto de pesquisas e teses na área de educação. (NASCIMENTO, 2022, p.58)

Seguindo nessa linha temática, após o período de observação das aulas ministradas pela professora supervisora ao trabalhar o conteúdo de química orgânica, realizou-se um trabalho de adaptação do jogo chamado Quarto, alinhando-o com os assuntos vistos em sala, a fim de complementar, trabalhar as dificuldades, estimular o engajamento da turma, gerar choque cognitivo e criar um ruptura no ritmo usual das aulas.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

A intervenção foi realizada na Escola de Referência em Ensino Médio Antonio Dias Cardoso, localizada no município de Vitória de Santo Antão-PE. A turma com a qual realizou-se a intervenção foi o terceiro ano C, no dia 11 de setembro de 2023.

Dentre as 4 categorias de jogos propostas por Caillois (2017), o jogo escolhido para ser adaptado enquadra-se na categoria agôn, a qual caracteriza-se pela competição, em que

¹ Licenciatura em Química, IFPE, afom1@discente.ifpe.edu.br

² Mestre e Docente, IFPE, claudio.perdigao@vitoria.ifpe.edu.br

³ Docente, EREM Antonio Dias Cardoso, barbara.pina.ifpe@gmail.com

não ocorrem fatores relacionados à sorte, mas sim a prevalência da igualdade de condições e paridade de armas, conforme o mesmo expõe:

Agôn – Todo um grupo de jogos aparece como competição, isto é, como um combate em que a igualdade das oportunidades é artificialmente criada para que os adversários se enfrentem em condições ideais, suscetíveis de dar um valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor. (CAILLOIS, 2017, p.40)

Jogos como xadrez e damas configuram-se como exemplos perfeitos dessa categoria, assim como o próprio jogo Quarto, escolhido para ser adaptado. O jogo original, criado por Blaise Müller, utiliza um tabuleiro semelhante ao de xadrez, contudo, em vez de ser 8x8, é 4x4. Os jogadores dispõem de 16 peças a serem alocadas nesse tabuleiro, onde cada peça tem 4 características, por exemplo, geometria, tamanho, cor e preenchimento, vencendo o jogo quem alinhar 4 peças que tenham uma dessas características em comum, podendo ser esse alinhamento em uma coluna, linha ou diagonal. Por fim, a característica mais peculiar e contra intuitiva do jogo, é o fato das 16 peças pertencerem a ambos os jogadores, e, compete ao jogador escolher a peça que será utilizada pelo seu oponente.

Figura 1: Exemplo do jogo de tabuleiro Quarto.



Fonte: Página de Laratec¹

A adaptação do jogo deu-se, ao substituir as quatro características que compõem as peças do Quarto, por características das cadeias carbônicas, especificamente de hidrocarbonetos, de modo que os alunos passaram a dispor das nomenclaturas dos compostos,



tendo então que alinhar uma dessas quatro características. Para tornar a intervenção mais imersiva, tanto o tabuleiro, quanto as cartas contendo os nomes das estruturas, foram confeccionados pelos próprios alunos em sala, a partir de grupos formados pelos mesmos, e utilizando materiais (cartolina, régua, hidrocor e tesoura) previamente solicitados.

Tabela 1: Estruturas utilizadas como peças no jogo, apresentadas quanto a classificação

	saturação	ciclo	ramificação	n de C
heptano	saturado	aberta	normal	7
ciclo-heptano	saturado	fechado	normal	7
2,3-dimetilpentano	saturado	aberta	ramificado	7
dodecano	saturado	aberta	normal	12
etilciclopentano	saturado	fechado	ramificado	7
3-etil-2,5,6-trimetilheptano	saturado	aberta	ramificado	12
ciclododecano	saturado	fechado	normal	12
1-etil-3,4-dimetilciclooctano	saturado	fechado	ramificado	12
1-etil-2-metilciclobuteno	insaturado	fechado	ramificado	7
3-Hepteno	insaturado	aberta	normal	7
ciclohepteno	insaturado	fechado	normal	7
2-etil-3-penteno	insaturado	aberta	ramificado	7
1-isopropilciclononeno	insaturado	fechado	ramificado	12
5-dodeceno	insaturado	aberta	normal	12
ciclododeceno	insaturado	fechado	normal	12
3,4,5-trimetil-2-noneno	insaturado	aberta	ramificado	12

Fonte: Própria (2023)

Após a etapa de apresentar o jogo original, explicar as regras, e a partir daí, apresentar a versão adaptada, os estudantes confeccionaram seus próprios jogos, e seguiu-se para a realização das partidas, de tal forma que sempre 4 alunos participaram por vez, dois jogando, e dois atuando como juízes, sob a mediação e orientação do proponente da atividade.

A versão adaptada utilizada, requer o conhecimento específico do conteúdo abordado em sala de aula, de modo que tais conceitos foram revisados durante a mediação, e os juízes alocados em cada grupo serviram para auxiliar na aplicação e socialização desse conhecimento necessário para a progressão do jogo.



Figura 2: Versões adaptadas do quarto produzidas durante a intervenção



Fonte: Própria (2023)

CONCLUSÕES

A aplicação do jogo didático propiciou uma forma contra intuitiva de revisar o conteúdo trabalhado em sala, oferecendo a chance de aprendizado do mesmo por uma abordagem distinta da convencional, complementando o trabalho realizado pela professora da turma, gerando engajamento e trabalhando o aspecto sócio-interacional, uma vez que os alunos também atuaram como juízes das partidas e ensinaram uns aos outros, tendo assim, a intervenção se mostrando bem sucedida naquilo que propôs.

REFERÊNCIAS

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens : a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ : Editora Vozes, 2017.

NASCIMENTO, Ayrton Matheus da Silva. Contribuições educativas e lúdicas dos jogos pedagógicos para a aprendizagem de conceitos de físico-química no ensino médio à luz da teoria dos construtos pessoais. 2022. **Dissertação** (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2022.

¹ Disponível em: <<https://laratec.org.br/produto/jogo-quarto/>>. Acesso em : 24 out. 2023.

