

## MEMÓRIA IÔNICA

*Bruna Moreira (brunamoreira@gmail.com)*

*Leonardo Reis (leonardoreis721@gmail.com)*

*Maiara Viviane Oliveira dos Santos (maiaraviviane96@gmail.com)*

*Raul Catsuraiama (raul\_catuta@hotmail.com)*

*Nilcéia Marins da Silva (nilceiamarins@yahoo.com.br)*

*André Molina Neto (andremolina1922@gmail.com)*

## RESUMO

Os jogos em sala de aula são alternativas dinâmicas e atrativas para a aprendizagem, servindo como um dos caminhos pra se ensinar conteúdos de difícil compreensão e uma forma descontraída de avaliar. O jogar em grupo, também auxilia na interação de alunos com dificuldades de se relacionarem com colegas e professores. O jogo de memória paradidático foi proposto para as duas turmas de primeiro ano do ensino médio, da Escola Estadual Vinícius de Moraes, com o intuito de avaliar e reforçar o conteúdo ligações iônicas, após o conteúdo ser explicado foi executado vários exercícios em sala para que os alunos obtivessem maior domínio sobre o mesmo, para facilitar o seu desenvolvimento durante o jogo. Conteúdo este correspondente a ementa do segundo bimestre. Os acadêmicos assistiram as aulas, em que o conteúdo foi abordado, para assim propor um jogo que atendesse as especificações exigidas pela professora. Para a confecção do jogo foram feitas cartas em EVA, com uma de suas faces contendo um cátion e em outra um ânion os quais poderiam formar pares, quando na mesma cor. Tendo como base as mesmas regras do jogo lúdico de memória, cada participante poderia virar apenas duas peças de cada vez, sendo declarado o vencedor, o aluno que ao final tivesse o maior número de pares formados, desde que representassem, de maneira correta, sua fórmula iônica. Os grupos, que disputavam entre si, foram selecionados pela acadêmica de modo que houvesse interação entre alunos que comumente não teriam afinidade. Porém, a avaliação foi realizada individualmente, onde a cada acerto era atribuído uma nota, que foi usada como somatória em uma das notas parciais do bimestre. Foi observado não apenas o domínio do aluno sobre o conteúdo mas também a atenção e a estratégia adotada. Os objetivos da atividade proposta foram alcançados, visto que pode se observar que a disputa estimulou os alunos a desenvolverem estratégias que lhes favorecessem, sem deixarem de interagir com os colegas. Dessa maneira, observa-se que o jogo auxilia no processo avaliativo de forma agradável e criativa.

**Palavras-chave:** jogo, conteúdo, interação.