



República Federativa do Brasil
Ministério da Indústria, Comércio Exterior
e Serviços
Instituto Nacional da Propriedade Industrial

(21) **BR 102015015105-5 A2**

(22) **Data do Depósito:** 15/06/2015

(43) **Data da Publicação:** 25/09/2018



* B R 1 0 2 0 1 5 0 1 5 1 0 5 A

(54) **Título:** JOGO DE ENSINO DE ATOMÍSTICA

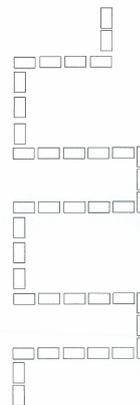
(51) **Int. Cl.:** A63F 3/04; G09B 23/24

(73) **Titular(es):** INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RONDÔNIA

(72) **Inventor(es):** JOSÉ ANTÔNIO AVELAR BAPTISTA; RENATO ANDRÉ ZAN; JOSÉ ANTONIO AVELAR BAPTISTA; ADRIELY DOS ANJOS LUCAS; JEYCIANE ROSA DA SILVA; ANGÉLICA DOS SANTOS OLIVEIRA

(85) **Data do Início da Fase Nacional:** 15/06/2015

(57) **Resumo:** Do campo técnico da didática, com a finalidade de representar a teoria atômica através de um jogo educativo. "Jogo de ensino de atomística" é um jogo de tabuleiro formando uma trilha com 40 casas, as quais possuem a imagem de cientistas que contribuíram para a evolução dos modelos atômicos e tabela periódica, assim como também a contribuição de cada cientista com um breve relato em cada casa, as outras casas dispõem algumas perguntas, para que dessa forma o grupo que parar sobre ela, deverá responder a pergunta corretamente para avançar no jogo, até a última casa, a evolução do grupo se dará através do lançamento do dado e da resposta correta. O material didático, objeto do pedido de patente, permitirá ao manipulador entender os modelos atômicos e a tabela periódica, em um jogo dinâmico.





Patente de Invenção

“Jogo de ensino de atomística”

Do campo técnico da didática

[001] A presente invenção é um jogo com 40 cartas que formam uma trilha, um jogo didático-pedagógico sobre a teoria atômica, do campo técnico da didática, com a finalidade de ilustrar os modelos atômicos e a tabela periódica, visando facilitar a aprendizagem dos alunos acerca da matéria de química.

[002] A química é rotulada pela a maioria dos alunos como uma disciplina complexa e de difícil compreensão, desta situação resulta um grande desinteresse e até uma rejeição pela química, por parte da maioria dos alunos (KRUGER, 1990). As dificuldades encontradas pelos alunos na aprendizagem de química esta vinculada, entre outros fatores, com metodologia de trabalho inadequada ao desenvolvimento intelectual do aluno, onde professores insistem em métodos voltados à excessiva memorização de fatos, símbolos, fórmulas, nomes e teorias que parecem não ter nenhuma relação entre si, contribuindo em nada para as competências e habilidades desejáveis no ensino médio (BELTRAN; CISCATO, 1991).

[003] O “Jogo de ensino de atomística” é um jogo que aplica os modelos teóricos para a compreensão de seus participantes sobre a teoria atômica. Através do Jogo o aluno tem a possibilidade de desenvolver o seu pensamento cognitivo. Afirma ainda que o jogo tem capacidade de criar a zonas de desenvolvimento proximal na criança, pois ao brincar ele realiza mesmo como forma de distração, atividades e funções que muitas vezes estão acima de suas reais capacidades, mas que são possíveis durante o jogo (VYGOTSKY, 1991). Pesquisas apontam que o ensino de química geralmente é bastante tradicional, muitas vezes inserido em um sistema de memorização de fórmulas, símbolos, nomes e cálculos, aplicados sem que haja nenhum vínculo ao dia a dia dos estudantes e assim acaba tornando a

atomística” faremos referência às figuras anexas, onde:

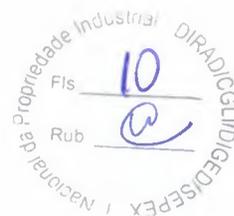
Figura 1 – Vista superior da trilha, em perspectiva a distribuição das 40 casas contendo os questionamentos sobre a teoria atômica.

Figura 2 – Representar o dado, em perspectiva aberto, a ser montando, podendo ser confeccionado com papel ou outro material similar.

Figura 3 – Representa o dado, montado, como peça para o jogo.

[006] O material didático, objeto do pedido de patente “Jogo de ensino de atomística” é um jogo com um trilha de 40 cartas, que compõe informações e questionamentos acerca de modelos atômicos e tabela periódica dessa forma permitirá ao participante um melhor entendimento sobre assuntos relacionados a química.

[007] Dessa forma, o pedido de patente terá uso didático, conforme previamente citado.



REIVINDICAÇÕES

1. Jogo de ensino de atomística: um jogo complementar ao ensino de química, caracterizado por possuir cartas contendo conteúdos relacionados a modelos atômicos e tabela periódica.
2. Jogo de ensino de atomística: um jogo complementar ao ensino de química, como mencionado na reivindicação 1, caracterizado por possuir 40 cartas, que podem ser de papel ou outro material similar.
3. Jogo de ensino de atomística: um jogo complementar ao ensino de química, como mencionado na reivindicação 1, caracterizado por um dado que pode ser de papel ou outro material similar.
4. Jogo de ensino de atomística: um jogo complementar ao ensino de química, como mencionado na reivindicação 1, caracterizado por valorizar didaticamente os modelos atômicos e tabela periódica.
5. Jogo de ensino de atomística: um jogo complementar ao ensino de química, como mencionado na reivindicação 1, caracterizado por possuir 40 cartas e que são dispostas em uma trilha, formando o jogo, nas cartas contém perguntas e informações sobre modelos atômicos e tabela periódica.
6. Jogo de ensino de atomística: um jogo complementar ao ensino de química, como mencionado na reivindicação 1, caracterizado por representar didaticamente modelos atômicos e tabela periódica.
7. Jogo de ensino de atomística: um jogo complementar ao ensino de química, como mencionado na reivindicação 6, caracterizado por servir de instrumento de apoio à aprendizagem dos conteúdos de química, especialmente os conteúdos relacionados a química.
8. Jogo de ensino de atomística: um jogo complementar ao ensino de química, como mencionado na reivindicação 1, caracterizado por permitir ao participante de forma lúdica o entendimento dos conteúdos relacionados a modelo atômico e tabela periódica.

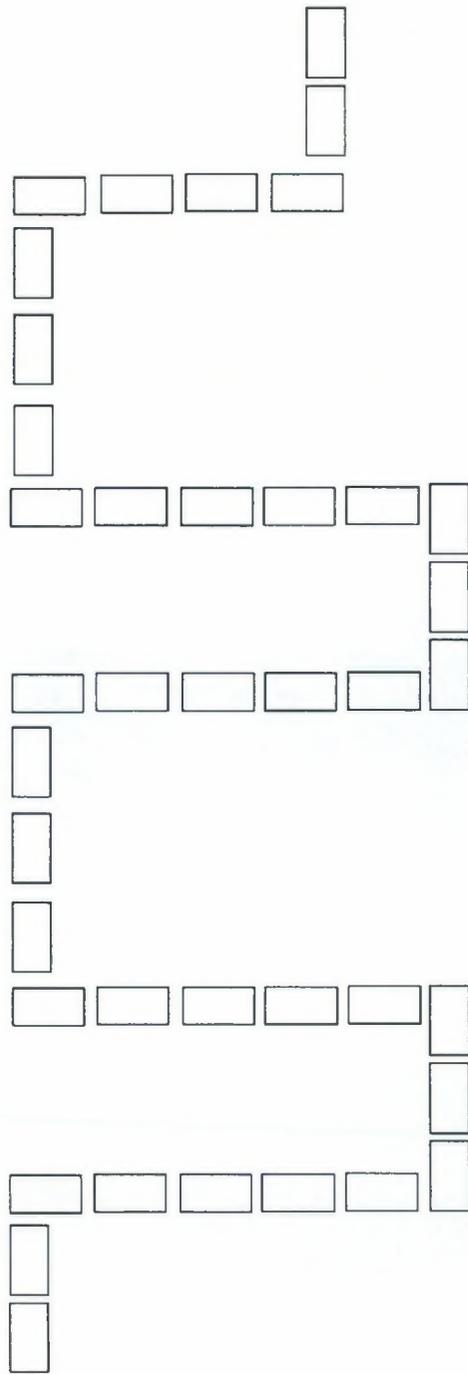


FIG.1

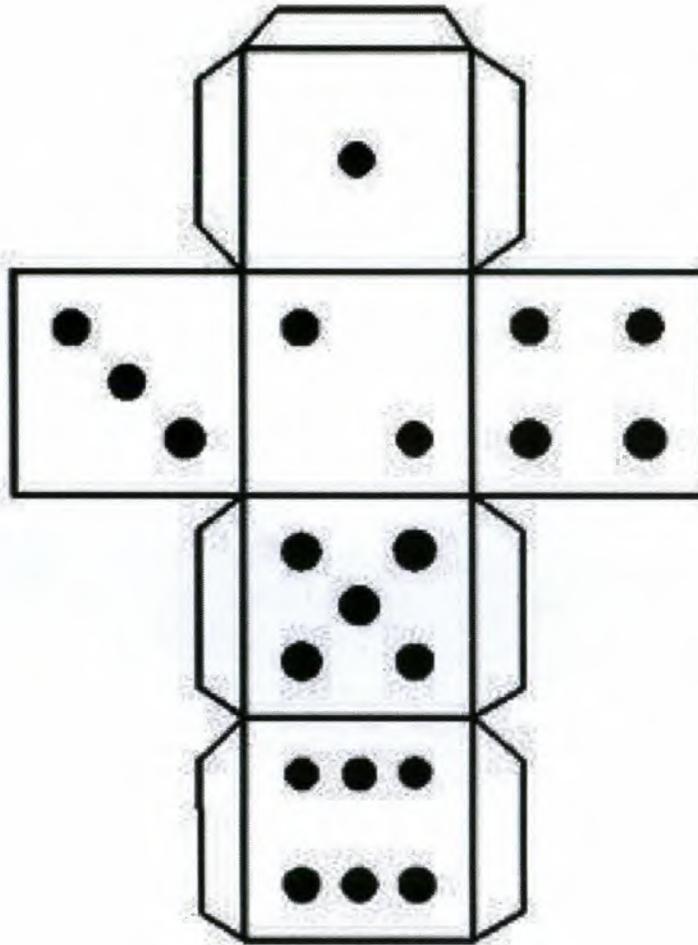


FIG. 2

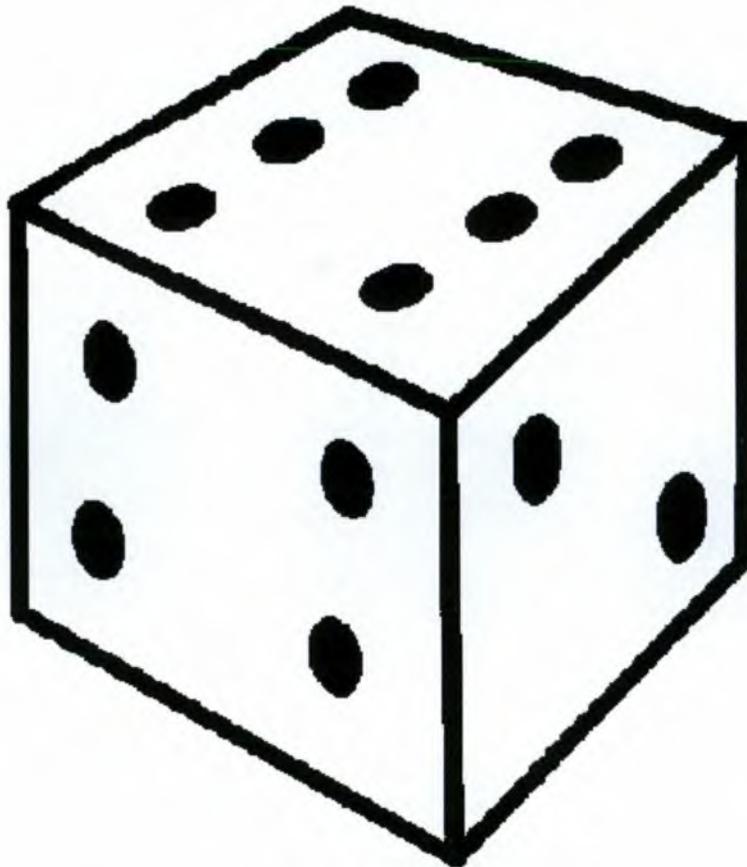


FIG. 3

