

Corrida dos Ácidos, Bases, Sais e Óxidos: uma forma lúdica de aprender química inorgânica.

Isabella dos Santos de Oliveira* (IC), Alan Garcia Cardoso da Silva (PG)
isabella.oliveira.dossantos@hotmail.com

Departamento de Exatas, Universidade Estadual de Feira de Santana, Av. Transnordestina, s/n - Novo Horizonte, Feira de Santana - BA, 44036-900.

Palavras-Chave: Ensino, Funções Inorgânicas, Lúdico.

Introdução

Os alunos de maneira geral possuem uma visão equivocada das ciências, principalmente as ciências exatas, como Física e Química, consideradas monótonas e bastante difíceis de compreender. A forma como os conteúdos são ministrados, influenciam diretamente no processo de desmotivação do aluno, pois a quantidade excessiva de conteúdos muitas vezes abstratos ou ensinados de maneira confusa e superficial, colabora com os fatores que desmotivam o estudo da química (CARDOSO; COLINVAUX, 2000). A aplicação de atividades lúdicas, no ensino de ciências, no caso a química, visa a mudança dessa visão, trazendo uma nova metodologia de ensino mais divertida, descontraída e com o foco é claro na compreensão do assunto. Para Kishimoto (1994), o jogo é considerado um tipo de atividade lúdica e possui duas funções: a lúdica e a educativa, as quais devem estar em equilíbrio. O uso de jogos no ensino de Química tem se mostrado uma alternativa muito adequada como meio de motivação e melhora na relação ensino-aprendizagem. O objetivo do presente trabalho é despertar um maior interesse maior dos alunos na aula através da aplicação de um jogo didático para o ensino das funções inorgânicas.

Resultados e Discussão

O jogo corrida dos ácidos, bases, sais e óxidos busca avaliar e facilitar a assimilação do conteúdo apreendido durante as aulas anteriores ministradas pelo professor. Antes da aplicação a turma foi dividida em 4 grupos distintos e cada grupo devia estudar um tema, usando o livro didático de Química Geral. O jogo contém 20 cartas ao total com perguntas sendo 5 perguntas por tema, diferenciadas por cores e formas geométricas para ficar mais atrativo aos alunos, e também de um tabuleiro dividido em 4 colunas e 5 níveis, onde a cada acerto o grupo avança o nível até a chegada. O grupo que conseguir chegar primeiro vence o jogo e ganha 0,5 ponto, cada acerto vale 0,2 décimos



Figura 1. O jogo didático: corrida dos ácidos, bases, sais e óxidos (a corrida - à esquerda e as cartas de perguntas - à direita).

Como experiência, esse jogo foi aplicado no Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS) para o 2º semestre do curso de licenciatura em Química na disciplina de Instrumentação para o ensino da Química. Durante a aplicação do jogo foi possível observar a iniciativa ao trabalho em grupos e a importância do estudo prévio dos assuntos trabalhados. Além disso, não poderia deixar de destacar, que a aula de química tornou-se mais dinâmica e participativa, potencializando o processo de ensino-aprendizagem.

Conclusões

O jogo didático teve uma grande aceitação pelos estudantes e mostrou-se eficaz na aprendizagem da química inorgânica, pois os alunos quando respondiam as perguntas mostravam seus conhecimentos para a turma, então cada grupo adquiria um pouco do conhecimento de cada tema. Ocorreu uma competição saudável entre os alunos, um clima de descontração deixando a aula menos monótona e motivando mais os alunos a aprender química, transformando assim o aprendizado em uma experiência agradável e divertida para todos.

Agradecimentos

Aos alunos da turma de Instrumentação para o ensino de Química (2015.2) da UEFS.

CARDOSO, S. P.; COLINVAUX, D. Explorando a Motivação para Estudar Química. *Química Nova*. Ijuí, UNIJUÍ, v.23, n.3. p. 401-404, 2000.

KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.