

H₂OQuímico

*Thais Carvalho Bernardes (IC), Angélica Fernanda de Souza (IC), Fabiana Aparecida Couto (PQ)

thais_11carvalho@hotmail.com

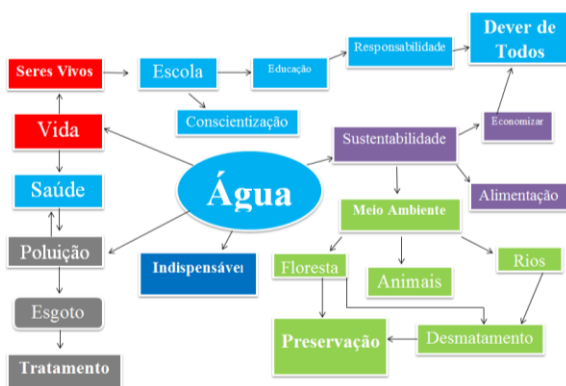
Palavras-Chave: H₂OQuímico; Água; Ensino.

Introdução

O jogo de Tabuleiro H₂O Químico ensina de maneira divertida sobre a importância da água, discutem as propriedades físicas, químicas e biológicas, as implicações da utilização inadequada da água. Os jogos são atividades desenvolvidas para exercitar a habilidade mental e a imaginação. Um detalhe importante é: quando possui regras, a atividade lúdica pode ser considerada um jogo (SOARES, 2008). Os jogadores têm a oportunidade de aprender como economizar água potável, sendo este um dos conteúdos trabalhados em sala de aula e que podem ser aplicados na rotina de casa e no trabalho.

Objetivos

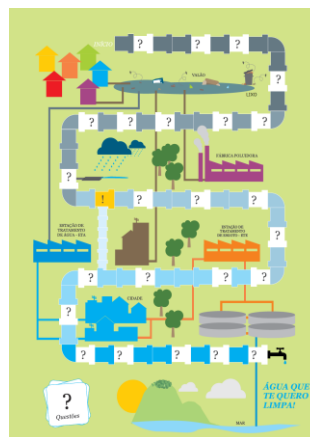
Proporcionar um equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa do jogo. A sua principal função é despertar a consciência ecológica para o problema da escassez de água. As atividades lúdicas e os jogos são prazerosos, despertando o interesse em aprender, por parte do aluno (SANTANA, 2006). Utilizando-se desta estratégia de ensino é possível trabalhar de forma divertida e coletiva, vários temas e conceitos químicos. Tendo em mente que não basta criar e aplicar o Jogo Didático, o docente deve buscar as melhores e corretas maneiras de aplicá-lo, levando em conta: “o espaço adequado de ação (tabuleiro, sala de aula,...), que o jogo prime pela diversão, que haja regras e essas sejam clarificadas e o jogo deve ser livre”. Podendo destacar este último, já que não haverá aprendizado e diversão se o aluno não se sentir livre para tal atividade em sala de aula, além da necessidade de entendimento de todas as regras que compõe o funcionamento do jogo.



(Fonte: Arquivo pessoal.)

Descrição

1. Número de jogadores: de 2 a 4 participantes e 1 monitor.
2. Como jogar: Todos devem escolher um pião.
3. Todos os jogadores começaram o jogo na casa onde está escrito “início”.
4. Cada participante deverá jogar o dado uma vez. O jogador que tirar o maior número no dado será o primeiro a jogar. O próximo a jogar será o jogador à sua esquerda. Após jogar o dado, cada jogador andará com seu pião, casa a casa, o número sorteado no dado.
5. Quando o jogador terminar seu movimento em uma casa onde existe (?), ele deverá retirar uma carta questão e ler em voz alta e obedecer ao comando recebido.
6. Se o jogador responder corretamente a pergunta ele deverá jogar o dado novamente e continuar no jogo, caso contrário ele deverá passar a vez ao colega.
7. Dois jogadores ou mais podem ocupar a mesma casa simultaneamente.
8. Vence o primeiro jogador que chegar à última casa do tabuleiro (Gota d’água que está saindo da torneira).



(Fonte: <http://www.fozaguas5nasescolas.com.br/>)

Agradecimentos

IF Goiano – Campus Ceres

1. SOARES, Márlon. **Jogos para o ensino de Química: teoria, métodos e aplicações**. Guarapari: Ex Libris, 2008. 169 p.
2. SANTANA, E. M. **A influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos**. Programa de Pós-Graduação Interinidades em Ensino de Ciências, Universidade de São Paulo, Instituto de Física. São Paulo, 2006.