

CORRIDA DOS ADITIVOS ALIMENTARES: TRILHANDO ALTERNATIVAS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DA QUÍMICA ORGÂNICAAntonyelle Tamiris Batista¹ (IC)*, Isana Ribeiro Alves² (IC), Ana Paula Souza³ (PQ)
tamirisquimica@gmail.com*^{1,2,3}Universidade Federal de Pernambuco-UFPE. Centro Acadêmico do Agreste-CAA. Caruaru, Pernambuco, Brasil.
Área: Ensino de Química

Palavras-Chave: Ensino, Química, Jogos

Introdução

A compreensão da química orgânica é essencial na formação dos alunos, no entanto nem sempre estes percebem a relação entre o que se estuda e o que está a sua volta. Um dos desafios do ensino de química é encontrar instrumentos alternativos que possam despertar no aluno o interesse por essa ciência, além de abrir caminhos que mostrem às relações entre o que se aprende na escola e o que se encontra no cotidiano¹. Nesse sentido, os jogos didáticos podem auxiliar o processo de ensino e aprendizagem, pois é considerado uma atividade lúdica e que tem valor educacional². A utilização do mesmo no ambiente escolar estimula os alunos a participarem das atividades e proporciona uma forma diferente de discutir o conteúdo, que contribui para o processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, este trabalho relata a utilização de um jogo didático envolvendo os conceitos de aditivos alimentares associados ao conteúdo da química orgânica, no qual foi aplicado no 5º Workshop de Química com 47 alunos da série 3º ano do Ensino Médio de rede pública, através do Programa de Iniciação à Docência (PIBID).

Resultados e Discussão

O jogo é composto por uma 1 roleta, 4 peões, 1 tabuleiro, 2 tabelas de rótulos alimentícios e 1 baralho com 27 cartas. Quanto as regras do jogo: os alunos podem ser divididos em 4 grupos e o professor fará as perguntas referente aos números sorteados, caso acerte, o aluno avança uma casa se errar permanece onde está. Vale salientar que no baralho há cartas coringas, as quais permitem que os alunos da rodada específica que não souberem responder, avancem uma casa, caso o colega de outro grupo, deseje responder. Esse tipo de carta foi elaborada para promover o pensamento cooperativo entre os alunos. A equipe vencedora será a que conseguir chegar mais rápido na linha de chegada. A contribuição pedagógica do jogo foi analisada por meio de três etapas: explicação do conteúdo, realização do jogo (Figura 1) e aplicação de um questionário. As respostas obtidas a partir do questionário demonstram que quando a química é associada ao cotidiano do aluno o processo de aprendizagem é favorecido. Na primeira questão, foi solicitado aos alunos que citassem aditivos alimentares que possuíam características de

compostos aromáticos? 92% dos alunos acertaram associando a tartrazina ($C_{16}H_9N_4Na_3O_9S_2$) substância utilizada em balas e gomas de mascar. Na segunda questão, os alunos deram exemplos de doenças geradas pela ingestão excessiva de aditivos alimentares? 54% dos alunos citaram o câncer e o desenvolvimento de alergias. Quando perguntamos qual a importância de ler os rótulos dos alimentos? 100% dos alunos mencionaram que a data de validade e as substâncias contidas na informação de nutrientes devem ser observadas. Quando perguntamos sobre a utilização do jogo, 83% dos alunos responderam que gostaram do método de compartilhamento e todos eles aprovaram o uso dos jogos didáticos em outras disciplinas. Após a atividade, alguns alunos comentaram que ficou mais fácil compreender o conteúdo através do jogo e dos exemplos de aditivos nos rótulos dos alimentos, porque conseguiram aprender o conteúdo através da relação dos compostos aromáticos com as características dos aditivos alimentares presentes em seu cotidiano.

Figura 1. Participação dos alunos durante o jogo.**Conclusões**

O jogo possibilitou uma forma de aprendizagem divertida, facilitando a compreensão do conteúdo através da associação com o cotidiano dos alunos, além de despertar um olhar mais reflexivo sobre uma alimentação mais saudável.

Agradecimentos

Aos alunos pela participação, ao PIBID e a CAPES.

¹ Kishimoto, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2002.

² Chateau, J.; *O Jogo e a Criança*. São Paulo: Summus, 1984.