

Caminho Químico

*Ana Tereza de Oliveira Sarmiento¹ (IC); Aristenia Simplicio Fárias² (IC); Carlos Lenilson Costa³ (IC).
Orientadora: Prof^a Abigail Noádia Barbalho da Silva (Docente do IFRN – Pau dos Ferros)

*Anaterzasarmiento2@outlook.com¹; thania_simplicio@hotmail.com²; Carlos Lenilson Costa³; abigail.silva@ifrn.edu.br

Palavras-Chave: Material didático, Problemas afetivos e de conduta, Aspecto lúdico da aprendizagem.

Introdução

Este material didático procura valorizar o aspecto lúdico da aprendizagem, utilizando o tema estruturante Química & Hidrosfera (BRASIL/PCN+Ciências da Natureza, Matemática e suas tecnologias, 2000, p.101), o qual comporta unidades temáticas relacionadas à química da água.

É de conhecimento geral que sempre encontra-se em escolas alunos com problemas afetivos e de conduta, na maioria das vezes são crianças, mais pesquisas informam que cerca de 10% e 20% são adolescentes.

Para López (2004) os alunos com dificuldade de aprendizagem apresentam problemas emocionais, falta de habilidades sociais e problemas de conduta.

Esses problemas dificultam a interação entre “aluno-aluno” e “aluno-professor” reduzindo o grau de aprendizagem do educando, pois os indivíduos com esses tipos de transtornos mostram inquietação e distração, prejudicando na compreensão do assunto.

Objetivos

Proposta de material didático para facilitar a aprendizagem de química para os portadores de Problemas afetivos e de conduta na sala de aula.

Descrição

O jogo se apresenta na forma de tabuleiro e cartas, figura 1 e 2, com ênfase no assunto de soluções e relacionando ao tema água.

O material didático possui questionamentos do referido conteúdo, no qual vai testar os conhecimentos do aluno de forma atrativa e diferenciada, modificando a rotina da sala de aula. É jogado em grupos para poder facilitar a discursão das respostas e para estimular a socialização entre aluno-aluno e aluno-professor.

MATERIAIS UTILIZADOS:

Bolas de isopor; palitos; tintas; cola quente; folhas A4 e peso 60;

REGRAS DO JOGO:

Para iniciar o jogo cada participante deverá jogar um dado e o que tirar o maior número iniciará o jogo; O jogo poderá ter de 3 à 5 participantes por grupo; O

número de casas que o jogador pode deslocar sua peça sobre o tabuleiro será determinado pelo número do dado; Quando chegar em uma casa sinalizada como pergunta o participante deverá escolher uma carta pergunta e em seguida uma carta resposta, se o participante escolher a carta resposta certa poderá seguir a diante, caso erre será penalizado; Se dois ou mais participantes estiverem na mesma casa cada um deverá escolher uma carta pergunta e em seguida uma carta resposta.

Figura 1. Tabuleiro.

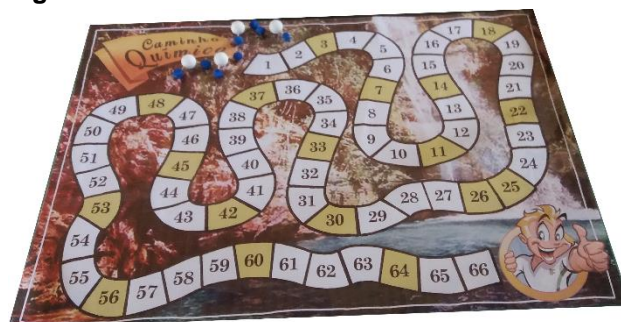


Figura 2. Anverso e verso das cartas perguntas e respostas.



Agradecimentos

Agradecemos ao IFRN – Pau dos Ferros

LÓPES, Félix. Problemas afetivos e de conduta na sala de aula. In: COLL, César et al. **Desenvolvimento psicológico e educação: Transtornos de desenvolvimento e necessidades educativas especiais**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004. Cap. 6. p. 113-128.

CHANG, Raymond; GOLDSBY, Kenneth A.. **Química**. 11. ed. Porto Alegre: AMGH, 2013.

FELTRE, Ricardo. Soluções. In: FELTRE, Ricardo. **Química: Físico-Química**. 6. ed. São Paulo: Moderna, 2004. Cap. 1. p. 2-38.