

QUIMICASA: um recurso didático desenvolvido para o ensino de Química

Gabriela Cristina de Souza ¹(IC) *, Anelise Grunfeld de Luca ² (PQ), Roselaine Vieira Sonego ³ (PQ), Reginaldo Leandro Plácido (PQ) 4. gabriela.gabi1997@hotmail.com* .

Rodovia BR 280 – km 27 – Cx. Postal 21 – CEP 89245-000 – Araquari - SC

Palavras-Chave: Química, jogo didático, ensino médio.

Introdução

A disciplina de química é geralmente apresentada de forma conteudista e tradicional, com ênfase na memorização de fórmulas, elementos, símbolos, equações. Neste sentido, é necessário equalizar recursos e linguagens didático-pedagógicas que possam mediar os conteúdos de maneira que tenham significado aos alunos.

Uma ferramenta pedagógica que pode auxiliar o professor, conseqüentemente seus alunos são os jogos. Segundo Zoboli (2004 apud Quintino e Ribeiro 2010), os jogos também promovem interação e contribuem para a formação de atitudes sociais como respeito mútuo, solidariedade, cooperação e obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e do grupo.

Kishimoto (1996) afirma que, o jogo atua como um eixo/linguagem o qual levará ao encontro do conteúdo específico, assim, utilizando o lúdico para esta aquisição de conhecimento.

Na intenção de desenvolver um jogo é necessário que se repense os objetivos que deverão ser atingidos, conhecimentos que serão abordados, valores que estarão relacionados, adequação à faixa etária, elaboração das regras, desafios buscando o desequilíbrio do jogador, motivação e ludicidade.

Objetivos

- Despertar o prazer em aprender;
- Relacionar o jogo com os conteúdos abordados em sala de aula, exemplificando através situações cotidianas;
- Auxiliar no processo de raciocínio, memorização, lógica, atitudes e valores.

Descrição

O jogo é constituído por: 1 tabuleiro; 1 dado; 6 pinos de diferentes cores; regras, instruções do jogo e material para auxílio.

Como jogar: o jogador entrará no jogo, ao iniciar o caminho da trilha, por este caminho se deparará com situações, nas quais, deverá resolver

uma situação problema, utilizando os conhecimentos químicos que possui ou escolhendo a ação a seguir. O aluno deverá entrar na cozinha da casa, e sair dela com no mínimo um “bilhetour” de cada móvel da cozinha. Sabendo que a condição mínima para a saída da casa é a busca de um bilhetour por móvel. Durante o tour pela cozinha o jogador poderá ser interrogado, com isso, direcionar-se a caixinha relacionada ao móvel da casa-pergunta, sorteando uma pergunta a ser respondida para dar continuidade à partida. O jogo termina quando os jogadores saírem da casa com os bilhetours necessários.

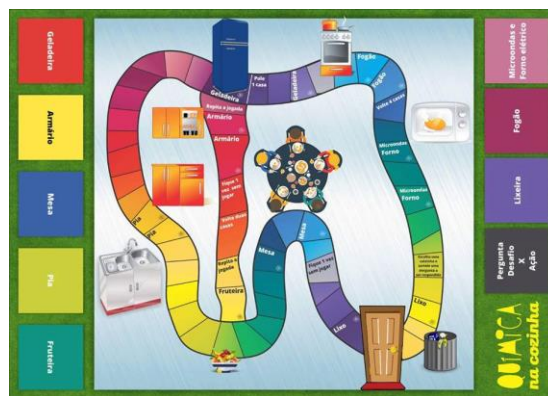


Figura 1. Jogo didático QuimiCasa

Os conteúdos de química que serão abordados no jogo são: Química dos compostos orgânicos, suas propriedades e funções, reação de combustão, meio ambiente, biomoléculas, soluções, ácidos e bases e oxirredução. Assuntos estes relacionados, por exemplo: alimentos, cozimento, frituras, fermentação de pão e bolo, dissoluções, amadurecimento de frutas, leitura de rótulos, calorias, ingredientes, detergente, meio ambiente, lixo, entre outros.

QUINTINO, C. P.; RIBEIRO, K. D. F. A Utilização de filmes no processo de ensino aprendizagem de Química no Ensino Médio. In: XV Encontro Nacional de Ensino de Química (XV ENEQ), Brasília, 2010. 11 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) . Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, Cor tez, 1996, 183 p.