

Água Ardente: um jogo de Tabuleiro para o Ensino das Propriedades e Transformações Físicas da Água.

Lucas S. Batista¹ (IC)*, Jonhênes S. de Oliveira² (IC), Ismirna I. P. dos Santos³ (IC), Saulo L. Capim⁴ (FM)

¹ batista.quimica@gmail.com

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, 48110-000 Catu - BA, Brasil.

Palavras-Chave: *Jogo de tabuleiro, Transformações Físicas da Água, Atividade Lúdica.*

Introdução

Desde a antiguidade o jogo se faz presente em nossa sociedade, e têm uma relação íntima com a construção da inteligência, sendo uma ferramenta útil para o processo de motivação e aprendizado de conceitos (Borges e Oliveira, 1999). O jogo apresenta duas funções a lúdica e a educativa, onde ambos devem coexistir em equilíbrio (Kishimoto, 1996). Assim, o objetivo do jogo Água Ardente é abordar com os alunos do Ensino Médio as relações entre as propriedades e transformações físicas da água relacionando-as com o seu cotidiano por meio de um jogo envolvendo cartas, dados, tabuleiro, perguntas e respostas no intuito de discutir o conceito proposto seja como abordagem inicial de conteúdos ou ainda como uma maneira divertida de fixação de conteúdos.

Resultado e discussão

O jogo Água Ardente é um Jogo de tabuleiro que com auxílio de um gráfico sobre a calorimetria da água os jogadores lançarão os dados para representar a quantidade de calor que aquecerá suas amostras de água. No gráfico conforme observado na figura 1, serão colocadas casas especiais, que podem aquecer ou resfriar a amostra conforme a sorte do jogador e as respostas das perguntas ficarão em algumas fichas empilhadas, caso acertem suas amostras serão resfriadas, caso errem suas amostras serão aquecidas. O jogador também poderá conseguir algumas fichas coringas para resfriar sua amostra ou aquecer a amostra de um de seus adversários. Vence a amostra que não evaporar. O jogo foi elaborado com os seguintes materiais: tabuleiro impresso em lona 50 x 70 cm, 5 pinos em borracha, 2 dados, 49 cartões dupla face coloridos e 1 cartilha de regras plastificada. A aplicação do jogo foi realizada em uma escola inclusa no programa do Pibid, com alunos do 1º e 3º ano do Ensino Médio. Após aplicação de um questionário com 30 alunos para averiguar a avaliação da aprendizagem por meio do jogo proposto (figura 2), foi observado que 80% destes julgaram o jogo como excelente e de fácil compreensão.

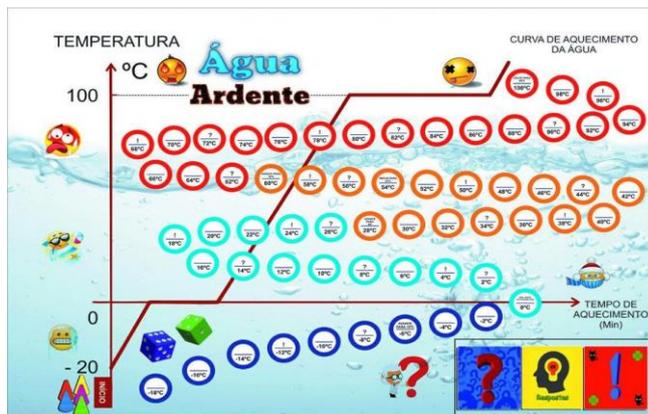


Figura 1. Tabuleiro do Jogo Água Ardente.

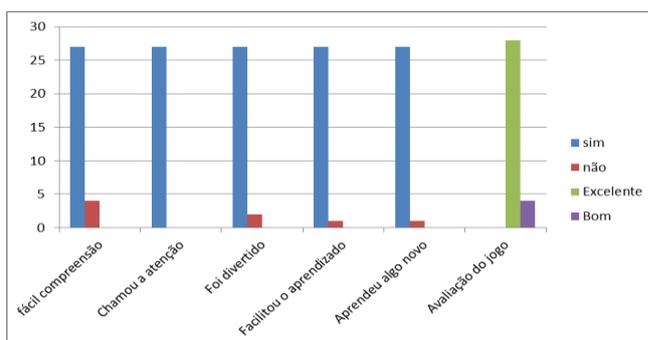


Figura 2. Resultado das análises após aplicação de questionários

Conclusões

O jogo Água Ardente é uma oportunidade para os alunos do Ensino Médio interpretarem as propriedades da água e suas transformações físicas, tornando as aulas de Química mais interessantes e descontraídas em um ambiente alegre e favorável.

Agradecimentos

À Capes e ao IF baiano-Campus Catu.

BORGES, M.A.F e OLIVEIRA, S.P. Learning biology with gene. Proceedings of the PED'99 Conferece, Exeter, England, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996.