

DESAFIOS QUÍMICOS: Ensino de Ácidos e Bases através do lúdico.

Karliene F. Santos¹ (IC)*, Luciano Alves da Silva² (PQ) Nilma S. Izarias² (PQ) ¹ karlyenefs@hotmail.com

^{1,2} Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás. ¹karlyenefs@hotmail.com, ²nilmaizarias@hotmail.com

Palavras-Chave: jogo, ácidos e bases, ensino.

Introdução

As atividades lúdicas, no ensino Médio, são consideradas importantes no desenvolvimento pessoal do aluno e a sua atuação na sociedade. São também instrumentos de motivação e estimulação do processo de construção do conhecimento¹. Soares (2004)² afirma que atividades lúdicas contendo ações divertidas com regras, podem ser considerada um jogo. Em busca de alternativas para um melhor processo de ensino aprendizagem destaca se o jogo, como uma ferramenta que favorece um melhor desenvolvimento cognitivo, tornando o ensino prazeroso e divertido.

A utilização de jogos com regras tem sido uma alternativa metodológica para a aprendizagem em várias áreas do conhecimento. A tentativa de resolver os desafios e problemas originados no desenvolvimento do jogo, o sujeito cria estratégias e as avalia em função dos resultados obtidos e das metas a alcançar na atividade³.

Objetivos

O objetivo deste presente trabalho é auxiliar no processo ensino-aprendizagem de ácidos e bases durante as aulas de Química do 1º ano do Ensino Médio, este jogo de tabuleiro deve ser utilizado como uma ferramenta de revisão de conteúdos através do lúdico

Descrição

Foi construído um jogo de tabuleiro com 45 casas sendo distribuídas por cores: verde, vermelha, amarelo, azul marinho, azul claro, amarelo ouro, sendo que as cores verde, vermelha, amarelo, azul marinho e azul claro, tem cartas correspondente, as quais contém perguntas relacionadas ao conteúdo ácido e base (Figura 1), respeitando o nível de dificuldade, com desafios que vem proporcionar maior emoção às jogadas. Somente nas casas azul claro poderá encontrar opções de voltar ao início, obstáculos e informações sobre o conteúdo. A casa amarelo ouro há cartas referente a normas de segurança de laboratório e cartas bônus que ajudam o jogador permanecer no jogo, agindo como uma espécie de coringa, se caso cair em algum obstáculo do jogo que possa eliminá-lo. Para aplicar o jogo a turma foi dividida em quatro grupos representados por quatro jogadores, iniciando o jogo

o grupo que tirou o número maior no dado. O jogador andou no tabuleiro a quantidade de casas correspondente ao número que saiu no dado. A localização final da jogada indicou a ação a ser realizada, que pode ser uma pergunta, um bônus, uma informação, um obstáculo ou até mesmo voltar ao início.



Figura 1: Tabuleiro

Durante a aplicação do jogo, foi percebido que a perspectiva esperada foi atendida. Destaca-se que este tipo de estratégia de ensino, também contribui no processo de formação humana do aluno, porque auxilia no desenvolvimento de relações de cooperação, espírito lúdico, respeito às regras dos jogos, respeito ao próximo, responsabilidade pela organização do grupo e também pelas decisões. Foi necessário poucas intervenções por parte do pesquisador, no momento da aplicação do jogo.

Foi notório a eficiência desta atividade como estratégia de revisão e fixação e conceitos químicos, corroborando com os dados encontrados na literatura. Percebeu-se também que é um facilitador da integração, da sociabilidade da criatividade e do raciocínio rápido.

Agradecimentos

Agradeço a todos que colaboraram para a realização do trabalho e que permitiram a aplicação deste projeto no IFG Campus Uruaçu-GO.

¹ FRANCISCO, I. F. S., VALE, W. K. M., MENEZES, T. M., SANTOS, R. C., AMARAL, E. M. R.. **A utilização de recursos lúdicos no ensino de teorias atômicas: palavras cruzadas e dominó atômico.** XIII Jornada de Ensino, Pesquisa e Extensão – JEPEX / UFRPE. 2013.

² SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. **O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química.** 2004. Tese de Doutorado. Universidade Federal de São Carlos.