

Caminho Químico: Os Estudantes na Trilha de um Conhecimento.

Cinara Aparecida de Moraes (IC), Rosane Mayara Andrade Costa^{1*} (IC), José Gonçalves Teixeira Júnior (PQ). rose_may90@hotmail.com

1. Faculdade de Ciências Integradas do Pontal – Universidade Federal de Uberlândia.

Palavras-Chave: Tabuleiro, Jogo Didático, PIBID

Introdução

O ensino tem sido regrado de metodologias e estratégias que visam despertar o interesse dos alunos para o ensino, assim como permitir uma aprendizagem na qual os estudantes possam fazer relações entre os conhecimentos químicos adquiridos e as situações do seu cotidiano.

E, por isso, a fim de permitir um ambiente propício para o processo de ensino e aprendizagem, propõem-se o uso do jogo didático, ou seja, do lúdico para criar um momento de maior dinamicidade e interação na sala de aula, e dessa forma, minimizar o receio dos estudantes na compreensão dos conteúdos de química.

A avaliação positiva dessa estratégia, apresentada em trabalhos socializados em revistas e eventos da área de ensino, revela basicamente que: além de despertar e motivar os alunos para a aula permite melhorar a relação entre aluno e professor, assim como o desenvolvimento de aspectos cognitivos. (ZANON; GUERREIRO; OLIVEIRA, 2008)

E, nessa perspectiva, Campos (2003) cita que o jogo didático “desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas”, permitindo a construção de conhecimento, assim como a revisão de conteúdos específicos.

Objetivos

Durante as atividades desenvolvidas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID), subprojeto Química/Pontal com o apoio da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), produziu-se o jogo didático como recurso para auxiliar professores no ensino de conteúdos químicos, e permitir que aos estudantes uma aprendizagem de forma lúdica.

Descrição

O jogo didático Caminho Químico foi construído com base nas idéias dos jogos de trilha, tendo como diferencial os alunos como “peças peões” e um tabuleiro gigante. Neste jogo, os participantes têm o objetivo de responder corretamente as questões e enfrentar os desafios apresentados para chegar ao final da trilha, que é constituída por: *símbolos dos elementos químicos* e, *modelos atômicos* – indicam que o estudante deverá responder uma questão relacionada ao tema; *setas simples, setas duplas* – representam a quantidade de casas e o sentido que o jogador deverá percorrer; e *casas em branco* –

sugerem que o grupo não precisará responder a nenhuma questão.

Para confecção, utilizaram-se como materiais: papel cartão e lona – para montar as casas da trilha; papel contact – para plastificar as casas e proporcionar uma melhor durabilidade; impressão – como recurso para criar as peças da trilha e cartão/questões.



Figura 1. Jogo Didático Caminho Químico.

Esta proposta pode ser facilmente adaptada para diversos conteúdos, pois é necessária a elaboração de novas cartas/questões. Em decorrência da característica do jogo ser de perguntas e respostas, foi possível aplicá-lo em turmas do 1º ano do ensino médio com o conteúdo ácido-base, mas também para alunos do 2º ano do ensino médio abordando o tema Cinética Química.

Agradecimentos

- A CAPES pela bolsa e pelos recursos disponibilizados para confecção do jogo.
- Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID)
- Universidade Federal de Uberlândia (UFU).
- Faculdade de Ciências Integradas do Pontal (FACIP)

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A. Produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. São Paulo: UNESP, 2003. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>>. Acesso em junho/2012.

ZANON, D. A. V.; GUERREIRO, M. A. S.; OLIVEIRA, R. C. Jogos didáticos Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. *Revista Ciência & Cognição*, 13, 2008, p. 72-81.