

## “Químémória”: Um jogo didático para o aprendizado de química no cotidiano.

Haydée S. de C. Ranieri (IC)<sup>1\*</sup>, Rosana de N. S. Peixoto (PG)<sup>1</sup>, Nathália S. F. (PG)<sup>1</sup>, Dandara L. do E. S. Leal (IC)<sup>1</sup>, Rachel F. P. Pinto (IC)<sup>1</sup>, Railda N. M. Araújo (PG)<sup>1</sup>, Wérica C. B. Santos (PG)<sup>1</sup>, Lourivaldo S. Santos (PQ)<sup>1</sup>. \*haydeeranieri@yahoo.com.br

<sup>1</sup>Faculdade de Química - ICEN - Universidade Federal do Pará, Belém (PA), 66075-110.

Palavras Chave: jogo didático, ensino de química, ácido e bases.

### Introdução

Professores do Ensino Médio utilizam com muita frequência listas de exercícios como método de avaliação e diagnóstico dos alunos. Esta atividade é desenvolvida diariamente na escola podendo tornar-se monótona, cansativa e sem sentido para os alunos. Segundo Kishimoto<sup>1</sup>, “o professor deve rever a utilização de propostas pedagógicas passando a adotar em sua prática aquelas que atuem nos componentes internos da aprendizagem”. Conhecendo a importância da fixação do conteúdo na rotina escolar e percebendo a dificuldade dos alunos em relação a alguns temas, desenvolveu-se um material didático de apoio, visando a aprendizagem de forma lúdica e o despertar do interesse pela química nos discentes. Neste trabalho confeccionou-se o jogo didático “Químémória”, uma ferramenta para avaliar a aprendizagem do aluno sobre o uso no cotidiano dos principais ácidos e bases. Os jogos, se convenientemente planejados, são um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento, além de ser um material didático de fácil confecção e baixo custo, alia os aspectos lúdicos aos cognitivos, facilitando o aprendizado.

### Resultados e Discussão

O objetivo do jogo “Químémória” é relacionar os ácidos e bases, mais conhecidos no cotidiano<sup>2</sup>, com seus respectivos nomes. O jogo tem um total de 24 cartas, sendo separadas em dois grupos: o grupo azul possui 12 cartas informando a força e as principais utilizações dos ácidos e bases no cotidiano e o grupo vermelho, com as 12 cartas restantes, que contém as respostas correspondentes aos seus respectivos nomes. As cartas devem estar dispostas aleatoriamente e com as informações voltadas para baixo. O objetivo de cada participante do jogo é formar pares de cartas. Ganha quem obtiver o maior número de pares.

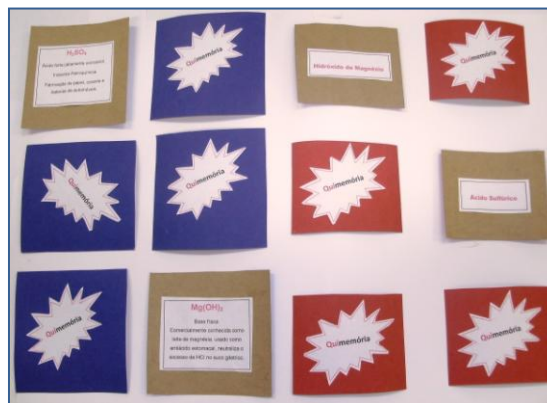


Figura 1. Modelo do jogo didático “Químémória”.

### Conclusões

O jogo é de baixo custo, tornando viável a sua aplicação. Estimulou a curiosidade dos alunos sobre a utilização de ácidos e bases no cotidiano, ajudando a relacionar seus nomes e a força ácida/básica dos mesmos. Foi aprovado pela maioria dos alunos devido seu fácil entendimento.

### Agradecimentos

Aos alunos que participaram e contribuíram para o aperfeiçoamento do jogo.

<sup>1</sup>Kishimoto, T.M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação (1ª ed), São Paulo, 1996.

<sup>2</sup>Peruzzo, T. M.; Canto, E. D.; Química: na Abordagem do Cotidiano, v. único. 1. Ed.; Moderna, São Paulo, 1996.