

JOGO EDUCATIVO “CARTAS BÁSICAS”: UMA PROPOSTA LÚDICA PARA O ENSINO DE ÁCIDOS, BASES E SAIS.

Bruna C. de França Silva ^{1*} (IC), Joyce de S. Ferreira¹(IC), Alexandra O. Santos¹ (IC), Cláudia O. Santos¹(IC), Éverton da Paz Santos¹(IC), Lenalda D. dos Santos¹ (PQ). cfs-bruna@hotmail.com

1) Faculdade Pio Décimo – Avenida Tancredo Neves, nº 5655, Bairro Jabotiana, CEP 49095-000 - Aracaju-SE.

Palavras Chave: Funções, jogo didático, Química.

Introdução

Alguns conhecimentos de Química embora possam ser inicialmente problematizados através da incitação ao questionamento e contextualização, possuem parte de seus fundamentos ligados a conceitos descritivos e, conforme seja feita a abordagem destes princípios, pode contribuir para que o ensino não alcance níveis satisfatórios de rendimento. O papel do professor nesse processo é, portanto, crucial, pois cabe a ele apresentar propostas e atividades de forma que os alunos aprendam¹.

O estudo e nomenclatura das funções inorgânicas, cuja tabela de cátions e ânions exige a, inevitável, memorização de nomes, símbolos e valências, promove a baixa aceitação deste conteúdo e, como consequência, índices insatisfatórios de rendimento. Sabendo-se que um jogo não é o fim, mas o meio que conduz à aquisição ou reforço de um conhecimento específico, tal recurso toma, em empréstimo, os benefícios da ação lúdica para esta finalidade², representando uma opção viável na missão de promover a aprendizagem significativa. Nesse contexto o jogo “Cartas Básicas” (de autoria própria) foi elaborado e aplicado em duas turmas da 1ª série do Ensino Médio, totalizando 26 alunos (12 do turno vespertino e 14 do matutino), de duas escolas públicas Estaduais (Aracaju-SE), ambos em um período de dois meses. O resultado foi acompanhado através da análise comparativa de erros e acertos no questionário aplicado, antes e após a execução do jogo educativo.

Resultados e Discussão

A presente pesquisa teve como meta principal, a avaliação da contribuição de uma atividade lúdica na melhoria da abstração do conceito e nomenclatura de ácidos, bases e sais inorgânicos. E esta, por sua vez, confirmada através da unânime melhoria do desenvolvimento discente na resolução de questões inerentes ao tema. Reiterando a importância da adoção de metodologias diferenciadas no ensino de Química. Vale ressaltar que todo o embasamento teórico desenvolvido nessa análise, foi fundamentado na teoria de Arrhenius.

Com suas regras baseadas no baralho comum, o jogo é dotado de 110 cartas, contendo as fórmulas dos principais íons, ácidos, bases e sais com

respectivos nomes, além de cartas coringa, que substituem um íon H⁺ ou OH⁻.

O objetivo geral do jogo é fazer com que o aluno adquira a habilidade de reconhecer e dar nome a estes compostos, bem como associar, espontaneamente, íon/fórmula e valência facilitando, assim, a posterior nomenclatura das funções inorgânicas.

Com um limite de quatro participantes por rodada, o jogo é disputado numa série de três partidas, onde cada componente recebe inicialmente nove cartas, procurando no montante os cátions e os ânions de seu interesse. A soma de pontos obtida em cada função inorgânica definirá o vencedor e, em caso de empate, vencerá a ‘carta básica’ de maior pontuação.



Figura1- Cartas do jogo.

Conclusões

Conforme ilustra o gráfico abaixo, houve uma visível ascensão do rendimento discente, reforçada através de depoimentos e da constatação prática obtida por meio do convívio durante o período no qual a pesquisa foi desenvolvida.

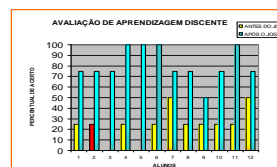


Figura 2- Gráfico comparativo do rendimento discente (turno vespertino).

Agradecimentos

Aos professores e alunos que, voluntariamente, se dispuseram a contribuir com esse estudo.

¹Brasil. Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1999.

²Kishimoto, T.M. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1996.