

BATALHA NAVAL COMO COMPONENTE CURRICULAR NO ENSINO DE QUÍMICA: CONHECIMENTO É O ALVO

Vitoria Gabrielle Milioli¹, Dyenifer Martins Barbosa¹, Giulia Loreto L. de Oliveira¹, Gabriel Rodrigues Bittencourt¹, Gabrieli Aparecida Lorenson¹, Marcos Paulo da Silva²

¹Instituto Federal de Santa Catarina/ Campus Criciúma/vitoriamiloli@gmail.com, giu.loreto17@gmail.com

²Instituto Federal de Santa Catarina/ Campus Criciúma/ marcos.paulo@ifsc.edu.br

Palavras-Chave: Batalha Naval, Ensino de Química Inorgânica, Ensino-aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A busca por estratégias que facilitem o aprimoramento do ensino-aprendizagem permeia o campo da educação desde que o mesmo iniciou. A aprendizagem pode-se dar de muitas formas, sendo que alguns teóricos acreditam que o desenvolvimento cognitivo se dá pela ancoragem de novos conceitos potencialmente significativos nas estruturas já pré-existentes na estrutura cognitiva do indivíduo (BOCK, A. M. 2001).

O ensino da química é por muitas vezes denominado erroneamente como “árduo” ou “maçante”. Por conta disso, atualmente desenvolvem-se metodologias envolvendo atividades lúdicas, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento. (FIALHO, 2008). Para uma boa aplicação dos jogos educativos, é necessário equilibrar as funções lúdica e educativa para se obter um ensino prazeroso e uma aprendizagem significativa (FILHO et. al., 2009)

O jogo desenvolvido neste trabalho tem justamente esse objetivo: fazer com que o aluno consiga aplicar os conceitos aprendidos na sala de aula durante o jogo.

METODOLOGIA

O jogo Batalha Naval foi idealizado e aplicado na terceira fase do curso de Licenciatura em Química, na disciplina de Química Inorgânica Experimental. Como previsto no PPC do curso, a “Prática como Componente Curricular” pode aliar o ensino da Química a jogos lúdicos, a fim de promover o desenvolvimento conceitual de alunos do Ensino Médio.

No jogo proposto, o aluno distribuiria em seu tabuleiro três compostos inorgânicos (ácidos, bases, sais ou óxidos) com as peças do kit, além de bombas, para que, se o adversário as acertasse, perderia sua vez. Cada participante possuía três chances para acertar algum elemento do tabuleiro. Descobrimos os três compostos, o jogador, com sua ficha auxiliar, deveria nomeá-los, bem como identificar sua função inorgânica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo foi aplicado num primeiro momento, entre os discentes da 3ª fase do Curso de Química Inorgânica na aula de Química Inorgânica Experimental. Inicialmente, ocorreram algumas dúvidas no início pois se trata de uma proposta nova e também por ser um jogo de estratégia, mas ao decorrer da partida todos questionamentos foram sanados e os alunos conseguiram completar a batalha.

Figura 1 – Execução do jogo com a terceira fase do curso de Licenciatura em Química



Fonte: Autores

CONCLUSÃO

Com a boa aceitação dos alunos, pode-se ver que é viável aplicar a uma turma de ensino médio, visto que o jogo vai proporcionar com que eles usem os conceitos visto em sala de aula durante a partida, e assim compreendendo melhor a matéria.

Como uma próxima etapa, a intenção é aplicar este jogo em turmas de 1º e 2º ano do ensino médio integrado e coletar dados informativos a respeito da aceitação da proposta.

AGRADECIMENTOS

Ao IFSC Campus Criciúma por dar a oportunidade para a realização deste trabalho.

REFERÊNCIAS

- BOCK, A. M. et al. Psicologias: uma introdução ao estudo da psicologia. São Paulo: Saraiva, 2001.
- FIALHO, N. N. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. Disponível em: <www.pucpr.br/eventos/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf> Acesso em 20 jun. 2010
- BENEDETTI FILHO, E.; FIORUCCI, A. R.; BENEDETTI, L. P. S. & CRAVEIRO, J. A. Palavras Cruzadas como Recurso Didático no Ensino de Teoria Atômica. Química Nova na Escola, Vol. 31, nº 2, pág. 88-95, Maio, 2009.