

QUEST QUÍMICA: UM JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE QUÍMICA

Amanda Carolina Soares Jucá, Azeneu Romário da Silva Santos, Celso Rocha da Silva, Fábio de Oliveira Mota, Gabriela Cristina do Nascimento Pimenta, Geraldo Eduardo da Luz Júnior, Irmair Lopes da Silva Junior, Luis Felipe de Sousa Carvalho, Renilma Carvalho Sousa, Ronielson Brito Damasceno, Valdeane da Conceição Lima, Wagner do Nascimento Soares, Reginaldo da Silva Santos (Tutor)

O ensino de química nas escolas ainda é bastante pautado nas metodologias tradicionais que se resumem em memorização de fórmulas e resoluções mecânicas de exercícios. Além disso, em escolas públicas geralmente a apresentação dos conteúdos está, na maioria das vezes, limitada ao ensino tradicional (pincel e quadro). De modo geral, esta metodologia não se mostra muito atrativa para os alunos. Estudos revelam que o ensino de química torna-se mais atraente quando métodos didáticos alternativos, que fogem do convencional, abordam temas relacionados ao cotidiano dos alunos através de atividades lúdicas. Este trabalho apresenta o jogo lúdico denominado Quest-Química, que possui uma metodologia motivadora e atraente para o ensino-aprendizagem de Química. O Quest-Química trata-se de um jogo de tabuleiro que possui uma série de cartas contendo perguntas e respostas que devem ser sorteadas pelos jogadores durante o decorrer do jogo. As cartas referentes aos temas do 1º ano do ensino médio estão dispostas em 6 categorias, cada uma com uma cor definida para cada conteúdo: a cor lilás para o conteúdo de ligações químicas; verde para tabela periódica e estrutura atômica; vermelho para gases e estequiometria; azul para funções inorgânicas e reações químicas; amarelo matéria e energia; roxo química no cotidiano. Esse jogo pode ser jogado por grupos de alunos organizados em equipes, permitindo o envolvimento de vários alunos de uma mesma turma. O Quest-Química já foi aplicado em escolas da rede pública de Teresina, e chamou bastante a atenção dos alunos durante sua apresentação. Percebeu-se que os estudantes passaram a consultar os livros didáticos, na busca das perguntas que não conseguiram responder durante o jogo. Esse resultado mostra que o Quest teve a função de estimular os estudantes na pesquisas de conceitos já trabalhados em sala, pelo professor da disciplina.