

JOGO LÚDICO NO ENSINO DE QUÍMICA ORGÂNICA: UM RELATO POR MEIO DO PIBID

Denise M. Faria¹ (EG), Jéssica Campos Silva¹ (EG), Rogério P. Rodrigues¹ (EG), Daiana P. D. Teixeira² (FM), Fernando F. Da Silva³ (FM), Gláucia Ap. A. Rezende¹ (PQ), Blyeny H. P. Alves¹ (PQ).

¹Instituto Federal de Goiás - Campus Itumbiara; ² Colégio Est. Dom Veloso; ³Colégio Est. Adoniro Martins de Andrade.

Área do Conhecimento: Ciências Exatas e da Terra.

Palavras - chave: *Química Orgânica; Ensino Aprendizagem; Contextualização e Jogo Didático.*

Introdução

No ensino de química, muitos professores têm grande dificuldade de explorar os conteúdos básicos nas escolas com os alunos. Soares (2008) afirma que as atividades lúdicas despertam prazer, divertimento, liberdade e voluntariedade, contendo um sistema de regras claras e explícitas. No intuito de progresso, o presente jogo teve a finalidade de trabalhar a nomenclatura e estruturas dos compostos orgânicos pertencentes às funções Álcool e Aldeído e a aplicação deles no cotidiano. O público alvo foi alunos de turmas de terceiro ano do ensino médio e os dados foram levantados a partir de um questionário que foi respondido pelos mesmos, após aplicação da atividade. O delimitado trabalho foi organizado por graduandos do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás – Campus Itumbiara.

Material e Métodos

Este trabalho foi planejado em três momentos pedagógicos e contextualizado. No primeiro momento o Jogo foi confeccionado pelos alunos da disciplina de Oficinas do Ensino de Química ofertada no 7º período do curso de Licenciatura em Química do IFG – Campus Itumbiara. Após a confecção, a segunda etapa consistiu na sua aplicação, bolsistas do PIBID se organizaram para aplicar o jogo com alunos do ensino médio no colégio, no qual atuam por meio do programa. O jogo é composto por 24 cartas (formando 12 pares), um encarte de regras e um encarte de consulta ao conteúdo. Recomenda-se no máximo 4 alunos por grupo. As cartas foram embaralhadas e dispostas sobre a mesa com a face para baixo, de maneira que os jogadores não pudessem visualizar o conteúdo das cartas, definiu-se a ordem de jogada no “par ou ímpar”. Uma das regras do jogo é que cada jogador, na sua vez, deverá virar duas cartas para tentar encontrar o respectivo par. No caso do jogo Memória Química, o par não é representado por duas cartas iguais, mas sim por uma carta contendo a fórmula de uma substância orgânica (álcool ou aldeído) e a outra carta contendo o nome correto da substância em questão. Caso o jogador consiga associar ambas as cartas, deve reter o par consigo, jogando novamente até errar. Caso não encontre o respectivo par, as cartas devem ser

mantidas sobre a mesa, com a face para baixo, na mesma posição, passando a vez para o próximo jogador. O jogo termina quando as cartas sobre a mesa acabar e o vencedor é aquele que conseguir um maior número de pares. Já o terceiro momento pedagógico foi à aplicação do Questionário para coleta de dados qualitativos e quantitativos.

Resultados e Discussão

Ficou perceptível que a proposta foi de grande importância para o processo de ensino-aprendizagem do conteúdo. À aplicação do jogo lúdico em caráter educativo, favoreceu a aquisição de conhecimento de maneira espontânea e de raciocínio lógico, promovendo assim a participação efetiva de todos os alunos. Pode-se identificar também dados quantitativos com a participação de 60 alunos (total), com idades entre 16 e 22 anos.

Conclusões

Com base nas análises dos questionários, concluiu-se que o jogo contribuiu para o ensino de Química e de forma abrangente atendeu a necessidade de se trabalhar com os alunos, aulas diversificadas, dinâmicas e lúdicas. Como um ponto referencial, na primeira pergunta do questionário, 60% dos alunos afirmaram que os professores da disciplina já trabalharam jogos durante o ensino e 40% assinalaram que os professores não trabalharam. Outro fator importante observado foi à experiência que os graduandos puderam vivenciar como futuros educadores. Em suma, o jogo aplicado fez-se que o conteúdo de Álcool e Aldeído, trabalhados atualmente no ensino de Química Orgânica, ficasse mais atrativo e inovador.

Agradecimentos

Ao Instituto Federal de Goiás – Campus Itumbiara, Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), Colégio Est. Adoniro Martins de Andrade e Colégio Est. Dom Veloso.

Referências Bibliográficas

- CRESPO, L. C.; LESSA, M. D.; MIRANDA, P. C. M. L.; GIACOMINI, R. *Ludoteca de química para o ensino médio*. Campos dos Goytacazes (RJ): Essentia Editora, 2011.
LIMA, R. C. S.; SANTOS, J. C. O. Análise e Utilização de Jogos Lúdicos como Metodologias no Ensino de Química. *Blucher Chemistry Proceedings*, v. 3, n. 1, 2015.
SOARES, M. H. F. B. Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química: Teoria, Métodos e Aplicações. In: *Encontro Nacional de Ensino de Química (ENEQ)*. Curitiba: UFPR, 2008.