AMARELINHA DAS FUNÇÕES OXIGENADAS: UM JOGO DIDÁTICO EM QUÍMICA ORGÂNICA

Apresentação: Pôster

Higor Diego Farias de Melo¹; Ayrton Matheus da Silva Nascimento²; Rhaylene de Almeida Ramos³; Kilma da Silva Lima Viana⁴

INTRODUÇÃO

Sabe-se que, as atividades lúdicas, no ensino Fundamental e Médio, são práticas privilegiadas para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal do aluno e a atuação em cooperação na sociedade. São também instrumentos que motivam, atraem e estimulam o processo de construção do conhecimento, podendo ser definida, de acordo com Soares (2004), como uma ação divertida, seja qual for o contexto linguístico, desconsiderando o objeto envolto na ação. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo.

Segundo Kishimoto (1994), o jogo, considerado um tipo de atividade lúdica, possui duas funções: a lúdica e a educativa. Elas devem estar em equilíbrio, pois se a função lúdica prevalecer, não passará de um jogo e se a função educativa for predominante será apenas um material didático.

Os jogos se caracterizam por dois elementos que apresentam: o prazer e o esforço espontâneo, além de integrarem as várias dimensões do aluno, como a afetividade e o trabalho em grupo. Assim sendo eles devem ser inseridos como impulsores nos trabalhos escolares. Os jogos são indicados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em momentos distintos, como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos (CUNHA; 2004).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É muito comum encontrarmos na comunidade escolar, mais especificamente nas aulas de química, afirmações do tipo: “A química é uma disciplina difícil de ser entendida”; “Têm muitas fórmulas”; “As aulas são chatas e entediantes”, além de muitas outras afirmações. Percebe-se um

¹ Licenciatura em Química, Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – CVSA), E-mail: higordiego@outlook.com

² Licenciatura em Química, Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – CVSA), E-mail: ayrthon.matheus@gmail.com

³ Licenciatura em Química, Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – CVSA), E-mail: rhaylene@hotmail.com

⁴ Docente do Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – CVSA), E-mail: kilma.viana@vitoria.ifpe.edu.br

grande desinteresse dos alunos, e com razão, pois muitas vezes eles são considerados apenas como meros receptores de informações, meras máquinas, que necessitam decorar fórmulas e mais fórmulas soltas, e que não se relacionam de forma alguma com o seu cotidiano.

Vários estudos e pesquisas mostram que o Ensino de Química é, em geral, tradicional, centralizando-se na simples memorização e repetição de nomes, fórmulas e cálculos, totalmente desvinculados do dia-a-dia e da realidade em que os alunos se encontram. A Química, nessa situação, torna-se uma matéria maçante e monótona, fazendo com que os próprios estudantes questionem o motivo pelo qual ela lhes é ensinada, pois a química escolar que estudam é apresentada de forma totalmente descontextualizada. Por outro lado, quando o estudo da Química faculta aos alunos o desenvolvimento paulatino de uma visão crítica do mundo que os cerca, seu interesse pelo assunto aumenta, pois lhes são dadas condições de perceber e discutir situações relacionadas a problemas sociais e ambientais do meio em que estão inseridos, contribuindo para a possível intervenção e resolução dos mesmos. (SANTANA; 2006).

Uma proposta que contribui para a mudança desse ensino tradicional é a utilização de jogos e atividades lúdicas. O uso dessas atividades no Ensino de Ciências ou de Química é recente, tanto nacional como internacionalmente.

Russel (1999), em extensa revisão bibliográfica, descreve artigos que utilizam jogos para ensinar nomenclatura, fórmulas e equações químicas, conceitos gerais em Química (massa, propriedades da matéria, elementos químicos e estrutura atômica, soluções e solubilidade), Química Orgânica e Instrumentação.

È nessa ocasião que entra a Amarelinha das Funções Oxigenadas, porque é uma proposta para que os alunos do ensino médio, especificamente do terceiro ano aprendam de forma fácil e divertida o nome de cada função e suas respectivas estruturas.

METODOLOGIA

Será utilizado um jogo, cujos materiais aplicados precisam ser de emborrachado para poder fazer um modelo de amarelinha. Pode-se observar o modo na figura abaixo:

Amarelinha das Funções Oxigenadas

Figura 01: Modelo da Amarelinha das Funções Oxigenadas

As regras foram criadas pensando no divertimento dos alunos na hora que estiverem jogando, onde podemos observar que:

Amarelinha das Funções Oxigenadas

As regras são as seguintes:

- A turma deverá ser dividida em dois grupos;
- Cada grupo tem que escolher um aluno representante para jogar;
- O grupo deve dizer em qual função oxigenada o aluno representante está pisando;
- O aluno jogador não deverá se pronunciar na hora em que o grupo estiver pensando em qual função oxigenada ele estará pisando;
- Caso o grupo erre a resposta, o aluno representante deverá voltar ao início;
- O jogo segue na sequência da amarelinha, ou seja, o aluno não pode escolher em qual função quer pisar, ele tem que ir à ordem;
- Caso um dos grupos ganhem, receberá como recompensa o conhecimento ou um prêmio físico/palpável.

Resultados e Discussões

O jogo ainda não foi aplicado com os alunos, porque até agora é uma proposta, porém estimasse que, seja uma ajuda inegável no momento em que os alunos estiverem aprendendo esse assunto, pois muitos não gostam de decorar ou até mesmo saber para que sirvam as fórmulas, estruturas ou nomes dados as moléculas, e esse jogo lúdico, mas didático, iria reforçar o conteúdo já visto em sala de aula.

Conclusões

Tendo em vista os aspectos observados, percebe-se a importância da utilização dos jogos didáticos no processo de ensino-aprendizado. Visto que, este tipo de prática pedagógica desenvolve habilidades e competências nos alunos e os conduz a exercitar e explorar a sua criatividade. Uma queixa comum de um grande contingente de alunos que afirmam não gostar da disciplina de Química, se dá pela maneira monótona e desinteressante pela qual, a mesma é tratada no ambiente escolar. O conteúdo na maioria das vezes é apenas expositivo, o que não ocasiona nos alunos o sentimento de curiosidade e interesse. Em virtude do que foi mencionado e visando tornar o ensino de química cada vez mais proveitoso e eficaz foi elaborado um jogo didático “A amarelinha das funções oxigenadas”, cujo principal objetivo é fazer com que os alunos adquiram o conhecimento proposto de forma natural e espontânea.

Referências

CUNHA, M. B. Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo. Eneq 028-2004.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996. 183p.

RUSSELL. J. V. Using games to teach chemistry- an annotated bibliography. Journal of Chemical Education, v.76, n.4, p.481, 1999.

SANTANA, E.M.; WARTHA, E. J. O Ensino de Química através de jogos e atividades lúdicas baseados na teoria motivacional de Maslow. In: ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE QUÍMICA, 13, Campinas (Unicamp), 2006. Anais, Campinas – São Paulo, 2006.

SOARES, M.; Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química: Teoria, Métodos e Aplicações. In: **Anais** do XIV Encontro Nacional de Química (XIV ENEQ) 14. Curitiba. 2008.