

TRUNFO DAS FUNÇÕES ORGÂNICAS

Aline Oliveira Gobetti¹, Elisangela Cerqueira de Santana¹, Glaucia Almeida Nunes¹.

¹ Escola Estadual Amélio Carvalho Baís – Campo Grande- MS

aline.oliveira.gobetti@hotmail.com, lilicerqueira2011@hotmail.com, lgfglau@gmail.com

Área/Subárea: CET - Ciências Exatas e da Terra

Palavras-chave: Ensino de Química, Funções Orgânicas, Jogos.

Introdução

Atualmente o professor enfrenta muitos obstáculos para atrair a atenção dos alunos e fomentar a aquisição do conteúdo de maneira dinâmica e atrativa, pois eles apresentam dificuldade em entender nomes complexos e memorizar conteúdos, principalmente na área de Química.

Diante deste quadro, faz-se necessário a elaboração de práticas pedagógicas prazerosas e diferentes para ambos e neste sentido, ensino lúdico se apresenta como meio de transformar a linguagem científica em uma forma de mais fácil compreensão. Segundo Schultz e colaboradores (2005) apud Antunes e Sabóia-Morais (2010), as atividades lúdicas são uma forma de ensinar, de sanar dúvidas. É importante em todas as faixas etárias e facilita o processo de construção de conhecimento (Santos, 1997).

Segundo Andrade e colaboradores (2015), inserir jogos didáticos no ensino é uma interessante ferramenta, visto que esse o conteúdo pode ser apresentado de forma condensada, interativa e de sentidos, desenvolvendo conceitos de difícil compreensão e melhorando a participação do aluno na construção da aprendizagem e a relação com os colegas.

Portanto, o nosso projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo sobre funções orgânicas para melhoria do ensino-aprendizagem.

Metodologia

Inicialmente foi elaborado um levantamento bibliográfico dos compostos orgânicos e suas propriedades. Para isso e com auxílio do nosso livro didático, selecionamos moléculas que compreendem as funções hidrocarboneto, álcool, fenol, éter, cetona, ácidos carboxílicos, éster, sais de ácidos carboxílicos, amina, amida e o grupo nitro. Após essa seleção, utilizando o Paint e o programa para desenhar moléculas ChemBioDraw Ultra[®] 2007, montamos o modelo das cartas (Figura 1).

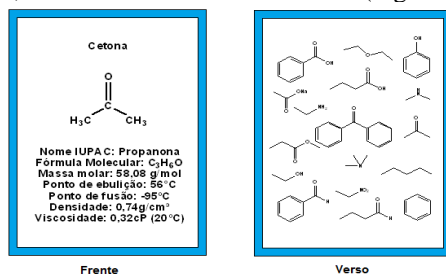


Figura 1. Modelo das Cartas

Feito isso, definimos as regras do jogo:

- ✓ Haverá apenas um campeão e este será o que possuir

maior número de cartas nas mãos;

- ✓ Serão distribuídos 5 (cinco) cartas por jogador;
- ✓ Até 10 (dez) jogadores por partida;
- ✓ É obrigatório informar a função orgânica da carta;
- ✓ O jogador, em posse das cartas, desafia qualquer oponente e pergunta uma das propriedades descritas.
- ✓ O oponente pode aceitar ou não o desafio, porém, se não aceitar, perde uma carta para o desafiante; caso aceite, o jogador que estiver com a carta de maior valor da propriedade interrogada, ganha a carta e também o direito de desafiar outro ou mesmo jogador;
- ✓ O jogo acaba quando um dos jogadores não tiver mais cartas nas mãos.

Análise e Discussão

Montamos um jogo de 60 cartas, para auxiliar o aluno no reconhecimento das funções orgânicas e suas propriedades físico-químicas.

A aplicação do jogo se encontra em vias de execução com os alunos do 3º ano do ensino médio, porém, durante sua confecção, podemos inferir que através das pesquisas e dos testes, o jogo possui um grande potencial de contribuir na construção de conceitos na aula de Química dos alunos.

Conclusão

O jogo se apresenta como um importante instrumento didático e pode contribuir para a assimilação do conhecimento e do conteúdo estudado, auxiliando o professor a consolidar o processo de ensino e aprendizagem. Desse modo entendemos que a atividade futura poderá contemplar os alunos de maneira eficiente e atrativa.

Agradecimentos

Aos alunos Vladimir e Pricila pela contribuição nas pesquisas.

Referências

- ANTUNES, A. M. e SABÓIA-MORAIS, S. M. T. O jogo, educação e saúde: uma proposta de mediação pedagógica no ensino de ciências. **Experiências em Ensino de Ciências**, v5(2), p. 55-70, 2010.
- SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis. Vozes, RJ:1997.
- ANDRADE, S. L. S.; MELO, V. R. G.; RICARDO, D. S.; SANTOS, B.S. A utilização de jogos didáticos no ensino de ciências como uma metodologia facilitadora para o aprendizado. **VI Enforsup**, Brasília, n. 384, p. 1-13. 2015.

Apoio:



Realização:

