

Pif paf químico – O lúdico na aprendizagem de isomeria

Daniela de Souza e Silva¹(IC)*, Francisca Eluana da Silva Lima¹ (IC), Alterly Mikael Monte Rezende¹ (IC), Caio Patrício de Souza Sena¹ (PQ), Ulysses Vieira da Silva Ferreira¹ (PQ)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – Campus Pau dos Ferros

*daniela_souzas@hotmail.com

Palavras-Chaves: Isomeria, Jogo Didático, Pif paf.

Introdução

De acordo com Feltre (2008), Isomeria é um assunto muito recorrente nas áreas da Química Orgânica e Bioquímica. Muitos compostos de ação bioquímica desempenham funções diferentes dependendo de sua estrutura química. Como por exemplo, medicamentos e enzimas animais e vegetais. Nesse contexto, o ensino de química atual no Brasil, na maioria dos casos, ainda tem privilegiado métodos tradicionais em detrimento as novas metodologias, que explorem mais do que a habilidade de memorização do aluno. Por esse motivo as aulas de química devem ser mais dinâmicas, possibilitando a participação, interação, e criatividade dos alunos, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa.

De acordo com os PCN+ (BRASIL, 2002), “os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento”. A utilização de jogos didáticos no ensino de ciências pode funcionar como um agente motivador na busca do conhecimento científico.

Partindo deste ponto, foi desenvolvido um jogo baseado no clássico pif paf para ser aplicado no ensino de química, mais precisamente para o conteúdo de Isomeria. Nesse jogo, os alunos devem desenvolver e/ou demonstrar a capacidade de associar a fórmula molecular com a fórmula estrutural de compostos orgânicos, relacionar e classificar compostos de acordo com o tipo de isomeria.

Objetivos

Produzir um material didático baseado no jogo de cartas pif paf, onde se incorporam conceitos do conteúdo de isomeria, como metodologia alternativa para o ensino de química.

Descrição

A produção do jogo **pif paf químico** fez parte das atividades desenvolvidas no subprojeto Química do Programa de Bolsas de Iniciação a Docência - PIBID/CAPEs do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN Campus Pau dos Ferros, o mesmo é baseado no jogo clássico de memória com algumas particularidades. Seguem as regras.

1. Número de jogadores: De 2 (dois) a 4 (quatro) jogadores;

2. Número de cartas: 64 (sessenta e quatro cartas), dentre essas 4 coringas (figura 01).

3. Tira-se a sorte para determinar quem distribuirá as cartas. O distribuidor embaralha as cartas e distribui 9 (nove) cartas, de três em três, fechadas, no sentido horário.

As cartas que sobraem devem ser colocadas à disposição de todos os jogadores para futura compra. Após a distribuição, o jogador que está à esquerda do distribuidor começa o jogo comprando uma carta. Após a compra, uma carta deve ser descartada para o próximo jogador. Cada jogador deve permanecer com 9 (nove) cartas na mão até o fim do jogo. O objetivo do jogo é formar trincas com um composto, seu isômero e o tipo de isomeria ou coringa. Vence o jogo aquele que primeiro formar três trincas.

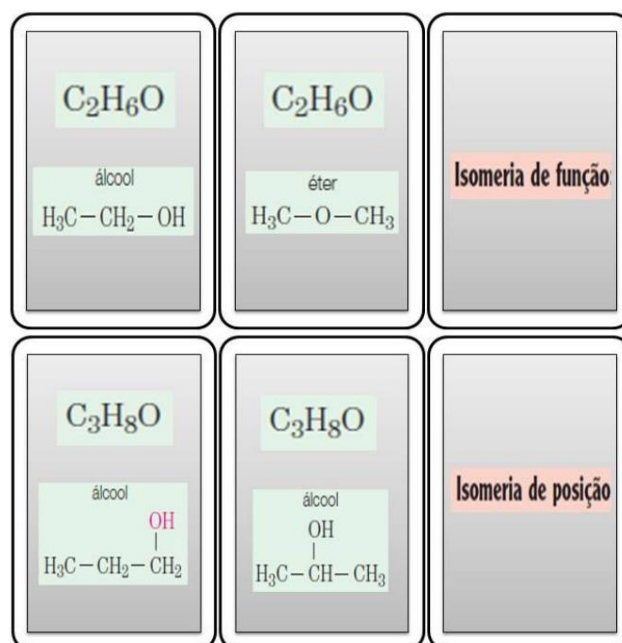


Figura 01 : imagens de cartas do jogo Pif paf químico.

Agradecimentos

Ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, PIBID-IFRN.

FELTRE, Ricardo. **Química**, 7ª ed. São Paulo: moderna, 2008.
BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Orientações complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SETEC, 2002.