

Banco Químico: uma proposta de atividade lúdica no ensino-aprendizagem de funções orgânicas

Gabrielle R. T. M. Ramos (IC)¹; Clara C. M. Souza* (IC)¹; Carmem G. P. Menezes (IC)¹; Helen S. Baptista (IC)¹; Letícia O. Silva (IC)¹; Yasmin L. N. Araújo (IC)¹; Maria R. S. Pereira (FM)²; Leonardo M. Moreira (PQ)¹; Juliana Milanez(PQ)¹

*e-mail: claramenegat@gmail.com

¹Universidade Federal do Rio de Janeiro - Campus Macaé; ²Colégio Estadual Matias Neto – Macaé-RJ

Palavras-Chave: PIBID, Ensino de Química, Jogo.

Introdução

A utilização de atividades lúdicas se apresenta como instrumentos pedagógicos de grande potencial no ensino de química, pois frequentemente o ensino de química é considerado tradicional pelas repetições de nomes, fórmulas, memorização e cálculos totalmente fora do cotidiano e da realidade dos alunos. Segundo Kishimoto (1994), o jogo para ser considerado atividade lúdica, precisa possuir duas funções: a lúdica e a educativa, ou seja, 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. Nessa perspectiva, o foco de atuação dos alunos do PIBID do curso de Licenciatura em Química da UFRJ-Macaé foi trabalhar o conteúdo específico de Funções Orgânicas. A estratégia utilizada para dinamizar este conteúdo foi uso da atividade lúdica, aproximando o conteúdo do cotidiano dos alunos e contribuindo com uma ferramenta que pode auxiliar no apoio das aulas do docente.

Objetivos

Apresentar o jogo Banco Químico como material de apoio didático que visa contribuir para identificação os grupos funcionais presentes no conteúdo de Funções Orgânicas da disciplina de Química Orgânica.

Descrição

O jogo BANCO QUÍMICO aqui apresentado é uma versão reestruturada de um jogo já utilizado anteriormente; sua adaptação se iniciou com a necessidade de abordar de forma lúdica o conteúdo de química orgânica numa oficina sobre Química dos Alimentos proposta para os alunos do colégio onde atua a equipe do PIBID-Química Macaé em 2015. O tabuleiro não precisou ser alterado, somente as cartas do jogo que foram adaptadas para o tema da oficina. Com isso, as alterações iniciaram-se com pesquisas de estruturas químicas que estão presentes nos alimentos utilizados usuais do cotidiano dos alunos. O Jogo é composto por

tabuleiro, dado e cartas, contendo imagens dos alimentos, suas estruturas químicas e grupos funcionais, cartas de sorte e revés e regras para o avanço nas casas do tabuleiro. Todos os jogadores jogam o dado uma única vez, para decidir a ordem de jogo. A ordem será de acordo com número tirado no dado. Quem tirar o maior número inicia a rodada. Em seguida, o primeiro jogador joga o dado e o número que cair será o número de casas a percorrer. Em seguida, pega a primeira carta de estrutura e imagens do monte sobre a mesa; o aluno deve reconhecer e identificar qual (ou quais) a função orgânica está presente na estrutura. Se identificar corretamente, ganha a carta; do contrário, devolve a carta pro fundo da pilha. Caso o jogador pare na casa "Sorte ou Revés", deve pegar uma carta deste tipo (diferente da descrita acima) do monte na mesa e executar a tarefa descrita na carta. A equipe/estudante que conseguir concluir todo o circuito com o maior número de cartas adquiridas será o vencedor. Permite a participação de até quatro estudantes, ou até mesmo quatro equipes.

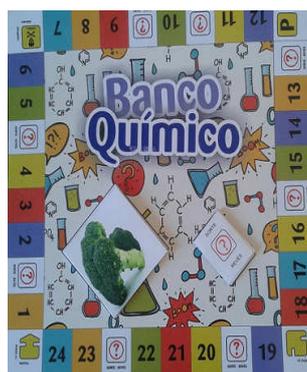


Figura 1: (a) Tabuleiro

(b) cartas do jogo

Agradecimentos

Ao PIBID, a CAPES, a Universidade Federal do Rio de Janeiro - Campus Macaé, Colégio Estadual Matias Neto e ao ENEQ pela oportunidade da mostra do trabalho.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.