

Baralho Nitrogenado: um jogo didático para o ensino de nomenclatura de funções orgânicas.

Felipe Zahrebelnei^{1*}(IC), José Rafael Coesel de Oliveira¹(IC), Marcelli Thainá Freiberger¹(IC), Gisele Schenemann¹(IC), Taciane de Fátima Camargo Mocelim²(FM), Luciana de Boer Pinheiro de Souza¹(PQ), José Maria Maciel¹(PQ). lipezahrebelnei@gmail.com

¹Departamento de Química, Universidade Estadual de Ponta Grossa, UEPG, PR, Brasil.

²Col. Est. Frei Doroteu de Pádua, Ponta Grossa, PR, Brasil.

Palavras-Chave: Jogo didático, Metodologia.

Introdução

Durante muito tempo acreditou-se que a aprendizagem ocorria pela repetição e que dependia apenas do esforço dos estudantes. Hoje, o insucesso dos estudantes também é considerado consequência dos métodos utilizados pelo professor¹.

É neste contexto que o jogo didático ganha espaço como uma ferramenta para motivar a aprendizagem de conhecimentos de química e estimular o interesse do estudante². Os jogos didáticos auxiliam na construção dos conhecimentos em qualquer área de ensino. Embora na química este recurso didático ainda seja pouco utilizado, observa-se um aumento de seu uso nos últimos anos.

Desta forma os jogos didáticos têm a função relacionada à aprendizagem de conceitos. Quando aplicado de forma que não seja totalmente livre e descomprometida, mas sim de forma intencional e orientada, proporciona ao estudante modos diferentes de aprendizagem de conceitos e desenvolvimentos de valores³.

É neste sentido que reside a sua maior importância como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem.

Objetivos

Elaboração de um jogo didático para o ensino da nomenclatura de compostos orgânicos nitrogenados, criado a partir de um jogo lúdico conhecido dos alunos e adaptado para a inserção do conteúdo que se pretendia trabalhar.

Esta proposta foi desenvolvida com o intuito de reforçar o conteúdo de nomenclatura de funções orgânicas de maneira diferenciada, tendo em vista que o mesmo é quase sempre trabalhado de forma tradicional (aula teórica).

Descrição

As regras são as mesmas do popular jogo de pife, contendo algumas adaptações. O jogo possui 16 compostos orgânicos nitrogenados divididos em quatro naipes, sendo que cada composto possui o nome e sua respectiva cadeia, isso resulta num total

de 32 cartas. Uma das adaptações feitas para o jogo foi a utilização de dois conjuntos de cartas, totalizando 64 cartas. Essa adaptação foi necessária pois cada carta tem somente outra que se relaciona formando um par, podendo haver a possibilidade de dois alunos estarem precisando da mesma carta, e assim o jogo não se desenvolveria conforme o esperado.

O jogo não possui número definido de participantes. São necessários, no mínimo dois participantes, e uma sugestão é buscar não ultrapassar cinco, pois, se este número for ultrapassado pode se acabar descartando todas as cartas sem que haja um vencedor.

O jogo inicia-se dando seis cartas para cada participante. As cartas restantes ficam empilhadas no centro da mesa. É definido um participante para iniciar a partida. Esse participante começa comprando uma carta da pilha que está no centro da mesa. Ele deve analisar se esta carta satisfaz alguma das outras cartas que possui em mãos (se esta carta forma um par com outra carta que ele possui). Após ele analisá-la, ele deve decidir se irá permanecer com a carta ou não. Se a carta não lhe for necessária, ele a descarta na mesa e imediatamente o jogador que estiver a sua direita tem a opção de pegar a carta descartada ou comprar da pilha de cartas que estão no centro da mesa. Caso o jogador opte por permanecer com a carta, ele deve descartar outra carta em seu lugar.

O jogo tem por objetivo formar pares de cartas relacionando o nome do composto a sua cadeia. Como cada jogador deve possuir seis cartas em mãos, logo poderá formar somente três pares. Desta maneira, o jogador que conseguir formar três pares primeiro vence a partida.

Agradecimentos

UEPG, Capes, Pibid.

¹ Cunha, M. B. *Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula*. 2012, 34 (2), 92.

² Sant' Anna, I.M. Recursos educacionais para o ensino: quando e por quê? - Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

³ Moreno Murcia, J.A. *Aprendizagem através dos jogos/ trad. Valério Campos*. - Porto Alegre: Artmed, 2005.