

Trabalhando as funções orgânicas através do lúdico

João Marcos Barbosa dos Santos Cunha¹ (IC)*, Helena Glaser Barbosa¹ (IC), Giselle Almeida do Rego¹ (IC), Adriana Moreira Tavares Ribeirinha¹ (IC), Cristiane Maria Moraes Moiseis² (FM), Gabriela Salomão Alves Pinho¹ (PQ), Maria Celiana Pinheiro Lima¹ (PQ). 1. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - Campus Duque de Caxias. 2. CIEP 201 Aarão Steinbruch.

*joaomarcos.bsc@gmail.com.

Palavras-Chave: Atividade lúdica, Funções orgânicas, Dominó.

Introdução

Há muito se debate, nos fóruns de educação, formas de se potencializar os processos de ensino, reconhecendo que uma das questões centrais é a desmotivação por parte dos alunos. Buscam-se estratégias para a valorização do conhecimento e apropriação do saber. Uma alternativa para o processo de ensino e aprendizagem é a utilização de atividades lúdicas, visando o interesse do estudante. Este trabalho relata a elaboração de um jogo bastante conhecido, o dominó. A proposta surgiu como desdobramento do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ), campus Duque de Caxias, em parceria com o CIEP Aarão Steinbruch, e tem como objetivo a aplicação de atividades pouco usuais (CANDAU, 1999). A análise de algumas produções de dominós químicos nos fez perceber que estas fugiam da concepção original do jogo, tornando-o apenas um jogo de completar. Logo, fez-se um questionamento de como utilizar esta informação para melhorar o jogo, de modo que atendessem à essência, quando pudesse ser utilizado como suporte ao ensino de química. Para tal, optamos por usar as funções orgânicas, sete delas, por serem o conteúdo à época nas turmas onde o dominó seria utilizado. O jogo foi produzido de modo que os jogadores ligassem funções iguais, mas moléculas diferentes e, segundo Cunha (2012), é um jogo didático, pois tem o objetivo de atender um conteúdo específico. Além disso, foi elaborado um livreto com todas as moléculas que seriam utilizadas, para que os jogadores pudessem verificar informações como o nome da molécula, sua fórmula e utilizações/curiosidades, de modo a ressaltar a presença da ciência como instrumento de leitura de mundo (CHASSOT, 2003). O jogo foi aplicado em três segmentos: Ensino Médio/Técnico em Química; Licenciatura em Química (ambos no IFRJ); e Ensino Médio regular, no Colégio Estadual Aarão Steinbruch.

Resultados e Discussão

Analisando as filmagens, observa-se que o objetivo proposto foi alcançado. Os alunos do Ensino Médio/Técnico que haviam estudado o assunto no semestre anterior tiveram maior facilidade, jogavam

identificando a função e apontavam quando alguém cometia um equívoco. Uma aluna desta turma comentou que “todos os professores deveriam ensinar desta forma”. No Ensino Médio regular (Figura1), observamos que o jogo proporcionou aprendizado, já que os alunos manifestaram interesse em compreender as funções. Os discentes mostraram-se animados com a proposta; alguns conseguiram até “contar o jogo”, comprovando que eles estavam reconhecendo as funções e exercitando a lógica do jogar. Na graduação, onde os alunos não tinham contato com a matéria desde o ensino médio, houve muita troca de funções e o jogo teve que ser interrompido algumas vezes para que o conteúdo fosse revisado e os alunos continuassem o jogo.

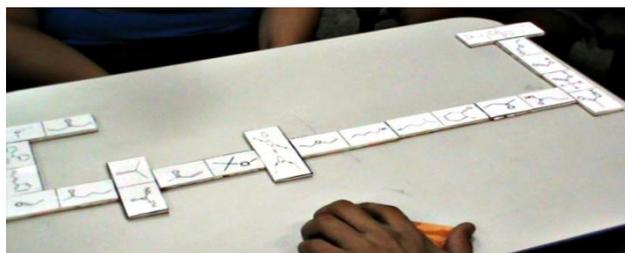


Figura 1. Foto com alunos de Ensino Médio Regular jogando.

Conclusões

Espera-se que este trabalho possa auxiliar professores e licenciandos a pensar estratégias de ensino para além do tradicionalismo, tais como o dominó apresentado. Os jogos podem, por exemplo, operar como forma auxiliar na promoção de exercícios, e não somente listas repetitivas. A partir de avaliação pautada em observação no decorrer das demais aulas, foi possível perceber que houve maior facilidade no reconhecimento das funções orgânicas, ou seja, melhora na aprendizagem deste conteúdo em relação a outros trabalhados de forma mais tradicional.

Agradecimentos

À CAPES, ao IFRJ e ao CIEP Aarão Steinbruch.

CANDAU, V. (Org.). *Rumo a uma Nova Didática*. 19ª. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
CHASSOT, A. Alfabetização científica: uma possibilidade para a inclusão social. *Rev. Bras. Educ.*, n.22, pp.89-100. [online] 2003.
CUNHA, M. B. Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. *Química Nova Escola*. Vol. 34, n. 2, p. 92-98, mai/2012.