

Baralho Orgânico: uma proposta lúdica para o ensino de nomenclaturas da química orgânica.

Wilson Fernandes da Silva¹ (IC)*, Carla Barbosa Jardim¹ (IC), Amanda Neves de Souza¹ (IC), Rejane Teixeira da Silva¹ e Aline Nogueira Alves Santiago² (PQ). *willsilva4@gmail.com

¹Bolsistas da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) - Pibid Acadêmicas do 5º período do curso de Licenciatura em Química e Biologia do IFNMG - Campus Salinas-MG, Brasil.

²Professora Mestre. Coordenadora da Área de Química do Pibid IFNMG - Campus Salinas, MG, Brasil.

Palavras-Chave: Baralho orgânico, ensino de química, jogo lúdico.

Introdução

O uso de atividades didáticos em sala de aula proporciona ao aluno a participação do processo de construção de conhecimento, reconhecendo, assim, a relação entre a teoria e a prática. Neste contexto, o jogo educativo pode ser considerado um recurso auxiliador no desenvolvimento da aprendizagem cognitiva, pois apresenta dois eixos: o lúdico e o didático. Todavia, um equilíbrio deve ser estabelecido, visto que se o lúdico prevalecer, não passará de um jogo e se o didático for predominante será apenas um material educativo. (Kishimoto 1994).

Desse modo, o jogo não viabiliza somente a aprendizagem espontânea, mas o prazer através do brincar. A proposta deste jogo vai ao encontro da afirmação de Vygotsky (1989), de estimular a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança e com isso, aprimorar o desenvolvimento de habilidades linguísticas, mentais e de concentração, além de exercitar interações sociais e trabalho em equipe.

Objetivos

Assim, o jogo “Baralho Orgânico” tem como finalidade estimular e aperfeiçoar a aprendizagem dos estudantes, de forma contextualizada e interativa, para que obtenham melhor rendimento no conteúdo proposto.

Descrição

Os métodos de elaboração deste jogo foram divididos em duas etapas: a primeira consiste na escolha dos compostos orgânicos. Teve como destaque a seleção de compostos comuns no dia-a-dia do discente com o intuito de promover a relação teoria e prática.

O segundo na confecção das cartas e regras do jogo. Na confecção das cartas foi necessário o uso do programa de computador o Corel Draw. Para tanto foram utilizadas onze folhas de papel chambril branco impressa com 96 cartas, no qual estão presentes as principais funções orgânicas. As cartas são divididas em quadras somando no total de 24 quadras, constituídas por: estrutura molecular,

nomenclatura pela IUPAC, função orgânica e exemplo no cotidiano.

Este jogo educativo pode ser aplicado na sala de aula com a turma dividida em grupos de 3 ou mais alunos. Primeiramente um dos jogadores deve embaralhar as cartas e distribuir para os demais jogadores. Distribui-se as cartas igualmente, 9 para cada um, o restante fica em uma pilha que servirá de compra, que pode ser feita apenas uma carta por vez, e para cada carta comprada uma deve descartada, esta pode servir como compra, porém só pode ser utilizada pelo aluno da esquerda. Cada jogador lançará um dado e aquele que obtiver maior pontuação iniciará a partida, o próximo a jogar será o aluno da esquerda seguindo o sentido horário. Poderá ser formado quadras ou trincas, cada quadra vale 3 pontos e cada trinca 2 pontos. Vence aquele que obtiver maior pontuação.



Figura 1: Modelo de cartas

Após realização do jogo deve-se aplicar um questionário para verificar a compreensão do conteúdo, se o jogo cumpriu sua função lúdica e educativa.

Agradecimentos

À CAPES, ao Pibid e ao IFNMG/Câmpus Salinas.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
KISHIMOTO, T. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação. São Paulo: Cortez, 1994.
ALMEIDA, P. N. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1994.