

Jogo QUImemória como uma ferramenta no ensino e aprendizagem de Química orgânica

Maria Rúbia V. de Freitas^{1*} (IC), Dyovany O. da Silva¹ (IC), Luciana M. Vieira¹ (IC), Sandrelle C. G. de Lima¹ (IC), Ricardo L. Guimarães¹ (PQ), José Ayron L. dos Anjos¹ (PQ)

^{1,2} Universidade Federal de Pernambuco (Campus Agreste). Rodovia Br. 104, Km 59, Caruaru, PE, Brasil.

*rubiafreitas_8@hotmail.com.

Palavras Chave: *jogo, aprendizagem, estrutura química.*

Introdução

O ensino de química requer dos professores uma constante busca por novos modelos, que possam conduzir o estudante a uma aprendizagem significativa. É nesse contexto que o jogo didático ganha espaço como instrumento motivador para a aprendizagem de conhecimentos, à medida que propõem estímulo ao interesse do estudante.

Os jogos se caracterizam por dois elementos que apresentam: o prazer e o esforço espontâneo, além de integrarem as várias dimensões do aluno, como a afetividade e o trabalho em grupo e das relações com regras pré-definidas. (CUNHA, 2004).

KISHIMOTO (1996) defende o uso do jogo na escola, justificando que o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e resolução de problemas, pois como é livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções.

O jogo didático "QUImemória" foi elaborado com o objetivo de promover no estudante a superação de um obstáculo observado a aprendizagem do conteúdo de nomenclatura de funções orgânicas referente ao procedimento de observação e correlação grupo funcional-função. Em sua formulação aplicamos o jogo em uma turma de 6^o período de Química-Licenciatura para avaliar suas potencialidades.

O JOGO: O QUImemória contém 20 cartas (10 estruturas e 10 nomes correspondentes), e o objetivo do jogo será descobrir todas as combinações dos pares a partir da junção da estrutura com a nomenclatura.

AS REGRAS: Deve ser jogado individualmente por 3 a 6 competidores, dispostos em círculo.

Primeira jogada: O jogador deve dar o seu palpite sobre duas cartas, e levantá-las. Caso as cartas mostradas sejam a combinação (estrutura + nomenclatura) o participante pode retirá-las do jogo e continuar a jogada. Caso não seja uma combinação, deve invertê-las, e a jogada continua com outro participante. Demais jogadores: Seguem a mesma lógica do primeiro. O jogo termina quando o objetivo for alcançado.

Resultados e Discussão

A ideia da proposição do jogo QUImemória originou-se durante o desenvolvimento de atividades da disciplina "Metodologia do Ensino de Química II" oferecida a alunos do 6^o período do curso de Química - licenciatura.

O jogo foi aplicado apenas em turmas de graduação de Licenciatura em Química. Sua função educativa foi facilmente observada durante sua aplicação ao verificarmos o favorecimento da aquisição de conhecimento em clima de diversão e prazer. Os alunos trabalharam aspectos procedimentais do conteúdo conseguindo associar nomenclatura-estrutura e estrutura-nomenclatura refletindo sobre suas ações a partir da interação com os demais jogadores que orientavam os colegas a racionalizar suas ações ajudando-os com dicas e ponderações.

Observou-se uma modificação na forma com que os estudantes jogavam no decorrer das rodadas o que denota uma apropriação da estratégia dos demais jogadores e adaptando-as o que sugere uma evolução no saber fazer e uma avaliação sobre a sua própria forma de proceder o que indica a construção de uma aprendizagem significativa.

Conclusões

Notamos que o jogo pode ser utilizado como ferramenta de apoio ao ensino de química orgânica além de favorecer a motivação, o raciocínio e a interação entre aluno-aluno e aluno-professor.

O QUImemória, mostrou-se também como uma ferramenta de avaliação do conhecimento de nomenclatura e reconhecimento de funções orgânicas. Além disso, identificou-se a eficácia do jogo na (re)construção de um aprendizado de forma divertida, dinâmica e significativa.

Agradecimentos

Ao Professor José Ayron pelo apoio e orientação.

¹CUNHA, M. B. Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo. XII Encontro Nacional de Ensino de Química/ENEQ 028, Goiânia/GO, 2004.

²KISHIMOTO, T. M. O Jogo e a Educação Infantil. IN: Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. KISHIMOTO, T. M. (org). São Paulo: Cortez Editora, 1996.