

“Qual a função?” o lúdico na investigação das funções oxigenadas.

Claudiana Maria da Silva¹(IC), Crisley Daniela da Siva¹(IC), Juliana Andreza Figueirôa¹(PQ), Cíntia Lopes Soares G. de Sá¹(PQ), Vera Lúcia da Silva Augusto Filha¹(PQ). claudyanna-2008@hotmail.com

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano *Campus Floresta*.

Palavras Chave: *Função oxigenada, jogo didático, contextualização, ensino de química.*

Introdução

A química como ciência ostenta um papel fundamental na sociedade, contudo os alunos a consideraram uma disciplina maçante. É nesse contexto que os jogos didáticos ganham espaço como instrumento motivador na aprendizagem de química. Segundo Piaget (1972), “interesse e curiosidade fazem parte dos mecanismos de aprendizagem, através das estruturas de assimilação e de acomodação, ou seja, o interesse precede a assimilação”. Ainda Bruner (1969) “acredita que o interesse expresso através da curiosidade é um elemento gerador da aprendizagem, desde que se permita ao sujeito uma análise profunda do conceito”. A importância da utilização dos jogos no processo educativo como ferramenta facilitadora, da sociabilidade, do despertar lúdico, da brincadeira e principalmente do aprendizado enfocando a necessidade de contextualizar o ensino de química orgânica. Ressalta Kishimoto (2003), “o jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como aliado importante para o ensino”. O lúdico é um grande aliado no processo de apropriação do conhecimento, permitindo o desenvolvimento de competências no âmbito educacional. Esse trabalho tem como objetivo a criação, aplicação e contribuição do jogo “Qual a função?” no ensino de química orgânica.

Resultados e Discussão

Esse trabalho foi desenvolvido no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano *Campus Floresta*, em uma turma de 3º ano do ensino médio, pelos bolsistas PIBID. Inicialmente foi ministrado o conteúdo Funções oxigenadas, posteriormente foi criado o jogo “Qual a função?” para fixação e revisão das funções: álcool, aldeído, cetona, ácido carboxílico, éster, éter e fenol. Foram construídas 45 cartas: sendo 2 cartas passa a vez, cartas contendo aplicações das funções no cotidiano e cartas com as fórmulas moleculares dos compostos. Como mostra na Figura 1. No primeiro momento, antes da aplicação do jogo houve a familiarização dos alunos com os modelos moleculares.



Figura 1. Jogo “Qual a função?”

Para aplicação, a turma foi dividida em duas equipes, cada uma com seu respectivo líder que retirava uma das cartas que estavam sobrepostas sobre a mesa e retornava a equipe, tendo dois minutos para formar a estrutura do composto com os modelos 3D. Durante a aplicação da atividade lúdica na sala de aula, verificamos um grande interesse da maioria dos educandos. Após a execução do jogo foi aplicado um exercício que continha os mesmos compostos que estavam nas cartas, e assim pode-se fazer um comparativo com o que foi vivenciado na atividade lúdica. Observou-se que houve 85% de acertos das questões. Notou-se através dos dados quantitativos que houve uma melhora significativa.

Conclusões

A utilização do jogo “Qual a função?” mostrou ser um instrumento de auxílio para o professor, promovendo a motivação e no desenvolvimento das avaliações.

Agradecimentos

Ao IF Sertão Pernambucano *campus Floresta*, CAPES e ao PIBID pela contribuição à nossa formação acadêmica.

¹BRUNER, J. *Uma nova teoria de aprendizagem*. 2ª ed. Trad. N.L. Ribeiro. Rio de Janeiro: Bloch Editores, 1969.

²PIAGET, J. *Psicologia e Pedagogia*. Trad. D. A. Lindoso e R. M. R. da Silva. Rio de Janeiro: Cia. Ed. Forense, 1972.

³KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo e brincadeira*. São Paulo: Cortez, 2003.