

ACERTE O ISÔMERO: FERRAMENTA DIDÁTICA PARA ENSINO E VERIFICAÇÃO DE APRENDIZAGEM EM QUÍMICA

Jorge G. F. Lorenzo (PQ), Hilton C. Monteiro (FM), Márcia de L. B. dos Santos (PQ), Sayonara M. F. de Araújo* (IC)

* araujo.sayonara@bol.com.br

IFPB – Curso de Licenciatura em Química - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência - PIBID

Palavras Chave: *Aprendizagem, isomeria constitucional, jogo didático*

Introdução

Este resumo apresenta o jogo Acerte o isômero, uma ferramenta didática aplicada numa turma de 2º ano do ensino médio que consiste em montar corretamente o isômero das substâncias citadas num roteiro o mais rápido possível visando lembrar o assunto de funções orgânicas e, principalmente, verificar a aprendizagem do assunto isomeria constitucional sem a necessidade de utilizar como instrumento de avaliação a prova que há muito tem sido uma forma de concretizar a avaliação como simples classificação, podendo levar à não percepção das necessidades de aprendizagem dos alunos.¹

Resultados e Discussão

A ajuda do jogo orientava os jogadores de que deveriam ficar atentos para o fato de cada isômero ter seu lugar em uma das faces da caixa principal e que era permitida a consulta do material de apoio. As peças estavam dentro de caixas secundárias posicionadas no centro da sala de aula e foram feitas de isopor representando os átomos das moléculas a serem formadas. Cada equipe deveria interagir o máximo possível entre si para concluir a montagem corretamente em menos tempo possível. A equipe que terminou primeiro ganhou 0,5 ponto pela agilidade e integração da mesma. Para cada erro a equipe perdeu 0,5 ponto e cada acerto valeu o mesmo. A pontuação do jogo foi a soma desses pontos. A primeira questão do roteiro comunicava que em uma das faces da caixa principal existia o lugar para equipe montar o isômero de função do etanol, um álcool, cuja fórmula molecular é C_2H_6O . Em seguida, informou-os de que o metanoato de etila é um éster e possui fórmula molecular $C_3H_6O_2$. Pediu-se, então, para que montassem seu isômero de compensação na face correta. Frente à dinâmica do jogo, os alunos interagiram entre si fazendo perguntas uns aos outros (figura 1), contribuindo para a assimilação do conteúdo e observou-se

grande interesse pelo assunto através do jogo. Pôde-se também avaliar a aprendizagem do assunto

já ministrado através dos erros observados nas montagens, como na figura 2, sem utilizar instrumentos de avaliação já tão utilizados como a prova.



Figura 1. Equipes montando os isômeros.

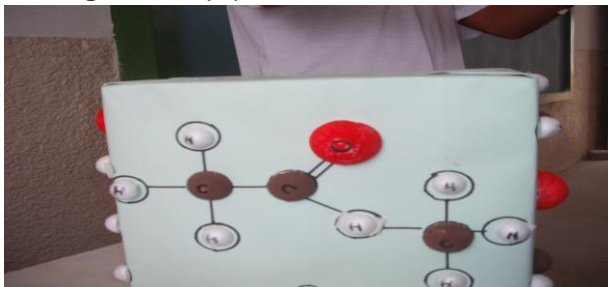


Figura 2. Montagem de uma das equipes onde foi encontrado um erro pela concorrente.

Conclusões

Acerte o isômero constitui uma forma didática viável de verificar a aprendizagem do assunto isomeria constitucional e de compreender a necessidade de se representar as estruturas planas de substâncias isoméricas de forma simples.

Agradecimentos

A Deus e ao PIBID, da CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior-Brasil.

¹ Vasconcelos, C. S. *Avaliação da Aprendizagem – Práticas de mudança*. 1998, 66.