

## “DOMIQUIM”, Dominando com a química orgânica a partir de uma atividade lúdica.

<sup>1</sup>Claudiana Maria da Silva (IC), <sup>1</sup>Edimar Pereira Nunes\* (IC), <sup>1</sup>Raí Michel Silva Santos (IC), <sup>1</sup>Valdinei de Souza Silva, <sup>2</sup>Juliana Andreza Figueirôa (PQ), <sup>2</sup>Juliana Freire Santos Novaes de Sá (PQ).

<sup>1</sup>IF Sertão-PE Campus Floresta (IC), <sup>2</sup>IF Sertão-PE Campus Floresta (PQ), <sup>2</sup>Escola estadual Julio de Mello (PQ).

Email: edimarpn@gmail.com

Palavras Chave: Dominó, Lúdico, Química Orgânica.

### Introdução

A química orgânica, bem como outras áreas de ensino, aborda o estudo de conteúdos que exigem a memorização de nomenclaturas, equações e conceitos específicos, sendo a área da química que estuda os compostos do elemento químico Carbono (C). Nesse sentido, foi desenvolvido o projeto “DOMIQUIM”, **Dominando com a química orgânica a partir de uma atividade lúdica**, a fim de abordar os conceitos iniciais do estudo da química em uma turma do 3º ano do ensino médio da escola Estadual Julio de Mello na cidade de Floresta-PE, durante a 3ª unidade bimestral do ano de 2013. O “DOMIQUIM” trata-se de um jogo baseado em um dominó tradicional, constituído de 28 peças envolvendo compostos orgânicos e suas devidas nomenclaturas, tendo como objetivo conhecer e analisar as características do elemento químico Carbono e das cadeias carbônicas. De acordo com Kishimoto (2002), o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional, a utilização do mesmo no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem, pois se trata de um impulso natural do ser funcionando, como um grande motivador. Assim, através dele obtém-se prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo, o jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva.

### Resultados e Discussão

A atividade foi conduzida com 46 alunos da turma do 3º ensino médio. Contudo, os resultados obtidos a cerca da atividade lúdica desenvolvida em sala de aula demonstraram uma clara prevalência dessa metodologia de ensino na disciplina de química, pois tais efeitos podem ser percebidos no gráfico 1, onde mostra as médias obtidas antes e depois da aplicação desse jogo educativo. Tomando como base Campos e colaboradores (2002), acreditamos que os aspectos lúdicos e cognitivos presentes no jogo são importantes estratégias para o ensino e aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre os alunos e com o professor.

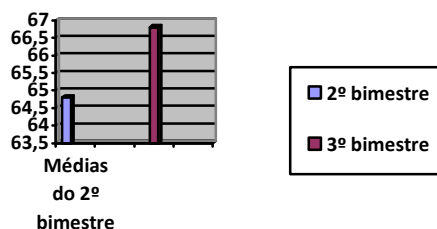


Gráfico 1: Comparativo das médias na disciplina de Química durante a 2ª e 3ª unidade bimestral.

A partir da análise do gráfico pode-se afirmar que após a realização do projeto, ocorreu um aumento significativo no comparativo das médias gerais da turma na disciplina de química durante o 2º e o 3º bimestre.

### Conclusões

Com a aplicação desta atividade lúdica, foi notado que o rendimento da turma onde o jogo foi vivenciado, aumentou significativamente, tanto com relação aos aspectos comportamentais, quanto acerca dos conteúdos estudados. Com isso, foi analisado que houve êxito no processo de construção do conhecimento, oportunizando assim a elaboração e aplicação de futuros trabalhos no campo da pesquisa lúdica.

### Agradecimentos

Agradecemos ao PIBID, A Capes, a Escola Estadual Julio de Mello e ao IF Sertão-PE Campus Floresta.

<sup>1</sup> Campos, L.M.L.; Bartolo, T.M. e Felício, A.K.C.(2002); *A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem*. Acesso em 20/01/2014 <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>.

<sup>2</sup>Kishimoto, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2002.