

AUXILIANDO ALUNOS DO ENSINO MÉDIO NA COMPREENSÃO DE QUÍMICA ORGÂNICA POR MEIO DE JOGO DIDÁTICO

TAVARES, Larisse Ferreira¹; QUEIROZ, Leticia Gomes²; SOUZA, Denize Ramos³; CARVALHO, Christina Vargas Miranda⁴

1Estudante ID, Licenciatura em Química, Instituto Federal Goiano ó Campus Urutaí, larissequimica@outlook.com

2Estudante ID, Licenciatura em Química, Instituto Federal Goiano ó Campus Urutaí, leticiaqueirozquimica@outlook.com

3Estudante ID, Licenciatura em Química, Instituto Federal Goiano ó Campus Urutaí, deni.ze.ramos@hotmail.com

4 Mestra, Coordenadora de Área do Pibid-Química, Instituto Federal Goiano ó Campus Urutaí, christina.carvalho@ifgoiano.edu.br

Resumo

O jogo didático é uma proposta pedagógica viável e interessante, pois este material pode preencher muitas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção de conhecimentos, favorecendo a construção pelos alunos de seus próprios conhecimentos num trabalho em grupo, a socialização de conhecimentos prévios e sua utilização para a construção de conhecimentos novos e mais elaborados. Objetivou-se no presente trabalho desenvolver um jogo didático relacionado ao conteúdo de Química Orgânica para auxiliar no processo ensino-aprendizagem de alunos da 3ª série do Ensino Médio (EM). O jogo intitulado "ÓrganoCranium" foi elaborado por alunos do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), subprojeto Química, do IF Goiano-Campus Urutaí em cooperação com o Programa de Consolidação das Licenciaturas (Prodocência) e aplicado em agosto de 2015 para 3 turmas da 3ª série do EM, envolvendo aproximadamente 65 alunos do Colégio Estadual Rodrigo Rodrigues da Cunha, em Pires do Rio-GO, escola conveniada ao Pibid-Química. Foi desenvolvido um jogo de tabuleiro baseado no jogo Cranium, com 30 casas divididas em cores azul e vermelha, um dado numérico, um dado com faces em preto e branco, 19 cartas azuis, 19 cartas vermelhas e 2 peões. As cartas apresentavam questões abordando a temática "Química Orgânica", sendo que as azuis estavam relacionadas à desenho e as vermelhas à soletração. A turma foi dividida em dois grupos e em cada rodada, um integrante do grupo jogava o dado numérico, avançava as casas no tabuleiro e observava a cor para saber se deveria pegar carta azul ou vermelha. Assim, o jogador interpretava a questão e desenhava ou soletrava a resposta. Se a casa fosse azul, os outros integrantes do grupo deveriam adivinhar o desenho feito e responder corretamente, mas se a casa fosse vermelha, antes de soletrar, o jogador jogava o dado com faces nas cores branca e preta, para decidir se soletrava normalmente (branca) ou se seria de trás para frente (preta). Ganhou o jogo o grupo que chegou primeiro na linha de chegada. O jogo "ÓrganoCranium" serviu como ferramenta para o ensino de Química Orgânica, auxiliando os alunos da 3ª série do EM na aprendizagem, pois mesmo aqueles alunos que não sabiam responder corretamente, observavam a pergunta e a resposta e passaram a entender melhor o conteúdo. E ainda, contribuiu para formação dos alunos do Pibid-Química/Prodocência que aprenderam sobre metodologias diferenciadas para abordagem de diversos conteúdos, pois perceberam que este jogo pode ser adaptado para qualquer conteúdo/disciplina.

Palavras-chave: Prática pedagógica. Jogo. Química Orgânica.

Referências:

MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. **Linhas Críticas**, v. 8, n. 14, p. 21-34, 2002.