

Uso de atividades lúdicas para revisão de hidrocarbonetos e funções oxigenadas para a 3ª série do Ensino Médio no Instituto Federal Goiano – Campus Morrinhos

Sandra Cristina Marquez¹ (PQ)*, Gabriela Resende Laranjo¹ (IC), Guilherme Martins Leão¹ (IC), Lidiane Wiesner¹ (IC), Raphael Benjamim Rodrigues¹ (IC), sandra.marquez@ifgoiano.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos, Rodovia BR-153, Km 633, Zona Rural, Morrinhos-GO

Palavras-Chave: Atividades Lúdicas, Química Orgânica, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, de acordo com Souza e Silva (2012), jogos didáticos vêm sendo utilizados pelos professores como uma ferramenta que tem o objetivo de fazer um complemento para seus recursos educacionais tornando a aula mais dinâmica e interativa. O uso do jogo além de motivar o aluno e de despertar seu interesse, “para o professor, o jogo leva à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem” (CUNHA, 2012).

Neste sentido, o uso de jogos foi aplicado com o objetivo de revisar e avaliar o conteúdo de hidrocarbonetos e funções oxigenadas numa turma de 3º série do Ensino Médio integrado ao Técnico em Informática no Instituto Federal Goiano – Campus Morrinhos. Esta aula foi ministrada por graduandos da disciplina de Oficina de Prática Pedagógica – Química Orgânica, do curso de Licenciatura em Química desta mesma instituição. Iniciou-se a aula com uma breve revisão utilizando recursos como o quadro, data-show para abordar o conteúdo, e foram realizados questionamentos com os alunos e projeção de exercícios. Após este momento da aula, aplicou-se o jogo proposto por Souza e Silva (2012), utilizando 3 dados confeccionados pelos graduandos. O primeiro dado referia-se ao número de carbonos (1C, 2C, etc.), o segundo, possuía uma função oxigenada, ou hidrocarboneto, o terceiro, ligações simples, duplas e triplas. Os alunos fizeram grupos de 3, e cada um jogava um dado, e tinham 1 minuto para desenhar a estrutura a que se referia e escrever seu nome no quadro.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados referentes aos alunos que acertaram e erraram são exibidos na tabela 1:

Tabela 1: Número de alunos que conseguiram ou não desenhar e nomear os compostos corretamente.

Desenharam e nomearam corretamente	Não desenharam e nomearam corretamente
11	12

De acordo com os resultados foi possível perceber 48% dos alunos acertaram, e 51% erraram. Percebeu-se que os alunos não conseguiam acertar compostos com funções oxigenadas mais complexas como éter, éster, e confundiam muito estas duas funções. Funções mais simples como álcoois, cetonas, aldeídos, e também os hidrocarbonetos (ácidos carboxílicos não surgiram no momento do jogo) eram resolvidos com mais destreza pelos alunos. O tempo foi um fator que pode ter levado muitos a cometerem erros, uma vez que isto leva os alunos a raciocinarem sob uma pressão maior. A atividade foi utilizada como nota parcial dos alunos também, o que motivou a participação de muitos no começo da atividade, mas após o início do jogo percebeu-se que os alunos se interessaram bastante e foi possível realizar uma atividade bem dinâmica e interativa.

CONCLUSÕES

Através desta aula, foi possível entender a realidade do uso das atividades lúdicas, como estas têm a capacidade de envolver os alunos, e tornam a aula mais dinâmica e interativa. Os alunos demonstraram interesse e, mesmo cometendo erros, participaram ativamente da aula, podendo ser feita a revisão de conteúdos e retomada de conceitos que ficaram com déficit durante as aulas anteriores. Sendo assim, os resultados obtidos em relação à participação da aula e do jogo como recurso motivador da aprendizagem foram satisfatórios.

CUNHA, M. B.. Jogos no Ensino de Química: Considerações teóricas para sua utilização em sala de aula, Química Nova na Escola, Vol. 34, Nº 2, p. 92-98, Maio, 2012.

SOUZA, H. Y. S., SILVA, C. K. O. Dados orgânicos: Um jogo didático no Ensino de Química, HOLOS, Ano 28, Vol. 3, 2012