

APLICAÇÃO DE DOMINÓ SOBRE FUNÇÕES ORGÂNICAS PARA A DINAMIZAÇÃO DO ENSINO DA QUÍMICA

**LIMA, Rayza da Silva¹; CARNEIRO, Juliana Marques dos Santos¹;
TARDEM, Vanessa Santos²; FERREIRA, Romulo Correia³**

¹Estudante da Escola Firjan SESI Jacarepaguá; email: rayzalimati@gmail.com

¹Estudante da Escola Firjan SESI Jacarepaguá; email: julianamarquesdsc@gmail.com

² Docente. Secretaria de Estado de Educação – SEEDUC – RJ; vanessatardem@yahoo.com.br

³Docente da Escola Firjan SESI Jacarepaguá; email: romulorcf@yahoo.com.br

PALAVRAS CHAVE: Dominó; Ensino de Química; Funções Orgânicas.

1. Introdução e Justificativa

Aprender química exige esforço e muito estudo. É uma matéria experimental, que com os dados obtidos, diversas teorias são elaboradas. Um assunto de grande importância no ensino médio é o estudo das funções orgânicas. Ainda que não sejam ensinadas todas as funções orgânicas no ensino médio, a memorização é um grande obstáculo para a maioria dos alunos, já que se trata de um conteúdo com muitas nomenclaturas e diferentes estruturas.

Atividades que sejam bem sucedidas em estimular a curiosidade, iniciativa e a autoconfiança são muito bem vindas para abordar conteúdos que exigem memorização. Esta é uma grande virtude dos jogos didáticos, que contribuem para as interações sociais, desenvolvimento mental e a concentração [VYGOTSKY, L.S.1989]. No desenvolvimento de atividades envolvendo jogos didáticos deve-se considerar a implementação de uma atividade pensando no tempo decorrido para término, na característica lúdica e no bom uso das informações que possam subsidiar o trabalho docente [GRANDO, R. C, 2001].

Levando em consideração que não há atividades práticas no ensino das funções orgânicas na grande maioria das turmas de ensino médio, a utilização de jogos como ferramentas de auxílio na aprendizagem se apresenta como uma alternativa para dinamizar o conteúdo explicado, já que coloca o aluno numa situação em que exige conhecimento para vencer o jogo. Assim, o estudante tem subsídios para estudar a matéria e praticar não somente em exercícios e tarefas escolares convencionais, mas também em jogos, o que facilitaria no entendimento do conteúdo.

2. Objetivos

Dinamizar o aprendizado de funções orgânicas através da utilização de um jogo de dominó como estímulo ao aprendizado dos estudantes.

3. Metodologia

Para a construção do jogo foi utilizada a mesma lógica do dominó tradicional, no entanto, os números foram substituídos pelas funções orgânicas, nomenclaturas e exemplos de estruturas orgânicas. As jogadas se dão através da combinação de peças com a mesma função orgânica em pelo menos uma das extremidades, podendo ser: exemplo de nomenclatura, fórmula estrutural ou fórmula bastão da mesma função orgânica. Estas informações foram organizadas previamente em uma tabela. Assim, cada informação que encontra-se abaixo da função orgânica, representa o mesmo valor, podendo, portanto, combinar-se com outras da mesma coluna. As funções abordadas são: álcool, éter, cetona, amina, aldeído, haleto orgânico, ácido carboxílico, éster, amida e sal orgânico.

4. Resultados e discussões

O jogo foi utilizado em aulas de química do terceiro ano do ensino médio de uma escola privada com cerca de cinquenta alunos ao todo. Um levantamento feito através de um questionário respondido pelos alunos mostrou que menos de 15% relataram que mesmo após o uso do jogo proposto neste trabalho ainda não compreendem bem as funções orgânicas. A aprovação do uso deste recurso foi positiva, tendo 100% de aceitação por parte dos alunos.

5. Considerações finais

A abordagem com um jogo de regras simples e já conhecidas pelos alunos facilitou a dinâmica da atividade. Os alunos compreenderam rapidamente as regras do jogo e, em poucas partidas do dominó, muitos já associaram as substâncias com as respectivas nomenclaturas, mostrando que o uso do jogo como estratégia para esta área do conhecimento é promissora. Atualmente, para adequar o uso desta atividade com as regras de isolamento social estabelecidas pelo governo, incluindo aulas em plataformas digitais, estamos desenvolvendo uma versão deste jogo em forma de aplicativo.

6. Referências

VYGOTSKY, L.S. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GRANDO, R. C. O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática. Unicamp, 2001.