
JOGO QUI-MICO COMO RECURSO LÚDICO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM QUÍMICA ORGÂNICA NO ENSINO MÉDIO

Francielly Alves Lourenço¹, Jozimara Araújo¹, Miller Oliveira dos Santos¹, Theyffeson Amâncio Cassemiro¹, Elane de Sousa Santos², Jozimara C. Carvalho Oliveira², André C. Oliveira²;

¹ Acadêmicos Licenciatura em Química, PIBID, Universidade Estadual de Roraima – UERR, Rorainópolis, RR; francyelly14@gmail.com

² Professores na UERR, Rorainópolis, RR.

JOGO QUI-MICO COMO RECURSO LÚDICO DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM QUÍMICA ORGÂNICA NO ENSINO MÉDIO

RESUMO

Este trabalho objetivou contribuir com o ensino e aprendizagem de Química Orgânica no Ensino Médio, utilizando estratégia lúdica neste processo. O trabalho realizou-se em uma turma de 3º ano, na Escola Estadual Fagundes Varela, localizada no perímetro rural do município de Rorainópolis/RR. Os resultados evidenciaram que a abordagem provocou avanços qualitativos no ensinar e aprender conteú-

dos científicos de Química, uma vez que se observou entrosamento, esforço coletivo e individual no desenvolvimento adequado da atividade lúdica proposta.

Palavras Chave: Ensino, Aprendizagem, Lúdico, Química.

INTRODUÇÃO

Pesquisadores das áreas de Ciências Naturais, há muito tempo já discutem sobre a realidade diagnosticada no processo de ensinar e aprender os objetos de estudo de tais componentes dessa área.

As pesquisas apontam para um ensino desmotivador e, em alguns casos, desconectado do contexto político, social, ambiental e econômico do aprendiz. Quiçá, tal situação também seja potencializada pela falta de recursos didáticos pedagógicos, espaços adequados para a realização de atividades características do Ensino de Ciências Naturais, como um laboratório de Ciências, ao menos minimamente equipado com reagentes e vidrarias.

Calil (2011), é um dos pesquisadores que verificaram tal situação descrita acima, isto é, que em muitas instituições escolares, os objetos de estudo das Ciências Naturais, como a Química, por exemplo, ocorrem prioritariamente, por meio da aula expositiva dialogada e com suporte do livro didático.

Essa abordagem, maciçamente arraigada no fazer pedagógico docente, contribui para a falta ou pouca vontade de muitos estudantes no estudo de conceitos dessas áreas, inclusive os objetos de estudo da Química.

Como alternativa a um processo educacional mais ativo, animador e útil, têm-se os jogos com função didática e sobre este, Fialho (2011, p.129), acredita que “a utilização dos jogos na educação vem ao encontro de uma opção diferenciada, capaz de atuar como reforço de conteúdos, [...], como um instrumento interessante e motivador”.

Em meio a essa discussão, surgiu a problemática deste trabalho: De que maneira melhorar o processo de ensino e aprendizagem de Química Orgânica de forma lúdica?

Buscando a resolução do problema de pesquisa, considerou-se a premissa construtivista no processo educacional, na qual se dá por “um processo social de caráter ativo, em que o conhecimento é fruto de construção pessoal e ativa do aluno” (LAKOMY, 2011, p.45).

Assim sendo, o objetivo deste trabalho foi melhorar o processo de ensino e aprendizagem de Química Orgânica de forma lúdica.

MATERIAL E MÉTODOS

Para a construção do jogo “Quí-mico” usou-se os seguintes materiais e processos de elaboração:

TABELA 1: Construção e processos de elaboração do jogo “Quí-mico”.

Papel cartão cortado no formato cartas;	Cola branca para colar as perguntas nas cartas e o símbolo do jogo no verso de cada carta;
Perguntas sobre o conteúdo Química Orgânica digitadas em software editor de texto e impressas em papel A4.	Tesoura para recortar o papel cartão e as perguntas referentes ao conteúdo proposto.

O procedimento e regras do jogo consiste em dividir os alunos da sala em quatro grupos; Deixa-se somente uma carta de MICO entre os grupos e traçam-se as cartas; Uns dos jogadores dividem as cartas entre os grupos, onde um deles ficará com uma maior quantidade de cartas. O jogo começa quando o grupo que possui mais cartas

permite que o grupo ao lado possa remover, sem ver, uma das cartas de sua mão, dando continuidade ao grupo seguinte e, assim, sucessivamente. Ao formar um par, o grupo deve mostrar o par feito e ler sua pergunta e resposta formada, dar-se-á continuidade até sobrar um grupo, este com o “MICO” na mão, será o grupo que perdeu o jogo.



Fonte: Miller Oliveira dos Santos.

FIGURA 1: Jogo Quí-mico.

O jogo em questão abordou conceitos introdutórios de Química Orgânica, como classificação do carbono, das cadeias carbônicas, ligações sigma e pi, hibridação, entre outros. Porém, o jogo apresenta flexibilidade de conteúdos, disciplinas e níveis de ensino, podendo ser facilmente adaptado a várias áreas do saber e momentos da aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho teve cunho qualitativo, haja vista o privilégio sobre a opinião dos participantes sobre a atividade bem como a observação participante como coleta de informações, que permitiu verificar melhorias qualitativas no processo (SAMPIERI, 2012). O procedimento técnico do tipo pesquisa participante, esteve presente uma vez que a interação entre os sujeitos do estudo foi priorizada e estimulada na atividade realizada (GHEDIN; FRANCO, 2011).

Como afirmado acima, o trabalho buscou enveredar pelos caminhos qualitativos do processo de ensino e aprendizagem e, dessa forma, os resultados evidenciaram que o jogo “Quí-mico” trouxe melhorias qualitativas nesse processo educacional, pois observou-se entrosamento, colaboração, dinâmica e esforço individual e coletivo no sentido de realizar a atividade de forma satisfatória



Fonte: Elane de Sousa Santos.

FIGURA 2a e 2b: Alunos jogando “Quí-mico”.

A proposta foi bem aceita por estudantes e professora titular, que de acordo com dados verbais, anseiam por novas visitas e atividades diferenciadas. Diante disso, a afirmação de Fialho (2011, p. 129) faz-se oportuna, pois conforme esta, “a intensidade do poder do jogo é tão grande que a fascinação que ele exerce sobre as pessoas é imensurável”.

Ressalta-se que, sem o trabalho da professora titular, que desenvolveu o conteúdo a priori, o jogo não teria êxito total, pois conforme a autora supracitada, “[...] esses jogos são de apoio e que, para realizá-lo, o aluno deve já ter conhecimento do assunto”.

Sobre o nível de conhecimento dos estudantes em questão em relação aos conceitos de Química Orgânica abordados no jogo “Quí-mico”, considera-se que os mesmos foram bem desenvolvidos pela professora titular e bem compreendidos pelos estudantes, que não demonstraram equívocos conceituais.

Sendo assim, o jogo aqui proposto, além de ferramenta didática diferenciada também pode ser usado como método avaliativo mais dinâmico e mais agradável.

CONCLUSÃO

O jogo “Quí-mico” mostrou-se boa alternativa para diversificar as aulas de química,

potencializador de aprendizagem, atrativo de atenção discente no conteúdo, meio de revisar conceitos e avaliar saberes.

AGRADECIMENTOS

Ao PIBID, que vem fomentando o desenvolvimento de atividades que ajudam na formação dos licenciandos, professores e estudantes de Ensino Médio.

À equipe gestora, professora titular de Química e estudantes participantes da Escola Estadual Fagundes Varela.

REFERÊNCIAS

CALIL, P. **O professor-pesquisador no ensino de ciências**. Curitiba: Ibpex, 2011. 192 p.

FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia**. Curitiba: Ibpex, 2011. 152 p.

GHEDIN, E.; FRANCO, M.A.S. **Questões de método na construção da pesquisa em educação**. São Paulo: Cortez, 2011. 264 p.

LAKOMY, A. M. **Teorias de aprendizagem**. Curitiba: Ibpex, 2011. 93 p.

MELO, M.C. **O mico-químico, um método de aprendizagem sobre os instrumentos de laboratório**. Disponível em <<http://annq.org/eventos/upload/1330111341.pdf>>. Acesso em: 26 abr. 2015.

SAMPIERI, R. H; COLLADO, C. F; LUCIO, P. B. **Metodologia de pesquisa**. Tradução: Fátima C. Murad; Melissa K; Sheila C. D. Ladeira. São Paulo: McGraw-Hill, 2012. 583 p.