



"APRENDENDO BRINCANDO: JOGO 'QUE FUNÇÃO SOU EU?' E A EXPLORAÇÃO DAS FUNÇÕES ORGÂNICAS"

¹SANTOS, E.L.S.; ²RIBEIRO, J.P.C.; ³OLIVEIRA, A.J.P.; ⁴SANTIAGO, A.N.A.;
⁵CAMARGOS, C.E.M.; ⁶LOPES, M.C.

¹Discente do curso superior em Licenciatura em Química IFNMG – *Campus Salinas*; ²Discente do curso superior em Licenciatura em Química IFNMG – *Campus Salinas*; ³Discente do curso superior em Licenciatura em Química IFNMG – *Campus Salinas*; ⁴Docente do IFNMG – *Campus Salinas*; ⁵Docente do IFNMG – *Campus Salinas*; ⁶Docente do IFNMG – *Campus Salinas*.

Introdução

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) do Brasil, tanto em 1999 como nas Orientações Curriculares Nacionais de 2006, enfatizam a necessidade de tornar o ensino mais dinâmico e divertido em todas as áreas de estudo. Essa abordagem visa atrair a atenção dos alunos para o aprendizado. Isso é particularmente relevante na disciplina de química, que é frequentemente considerada difícil de aprender e descontextualizada, carente de significado para os estudantes e até mesmo para os professores (BRASIL, 1999 e BRASIL, 2006). Nesse cenário, foi concebido o jogo "que função sou eu? e a exploração das funções orgânicas", com o propósito de auxiliar a compreensão das funções orgânicas e da nomenclatura dos compostos orgânicos, temas abordados no terceiro ano do ensino médio. O projeto foi implementado em uma escola pública federal na cidade de Salinas/MG, direcionado a uma turma do terceiro ano do curso integrado de Técnico em Agroindústria. O jogo, em sua essência, representou uma adaptação de um jogo de tabuleiro clássico, porém com foco nas funções orgânicas e na nomenclatura dos compostos orgânicos. Ademais foi administrado um questionário após a realização do jogo com o intuito de saber se a implementação do jogo provocou um maior interesse dos alunos ao estudarem o conteúdo. Ao examinar as limitações das abordagens convencionais de ensino e as metodologias que eficazmente auxiliam o processo de aprendizagem, observou-se que essa iniciativa específica promoveu um impacto positivo no ensino-aprendizagem. Notou-se que ela favoreceu a compreensão das funções orgânicas e da nomenclatura dos compostos orgânicos.

Material e Métodos

Realizou-se a confecção de 4 (quatro) tabuleiros via materiais alternativos, o qual é mostrado na Figura 1. Utilizou-se um questionário, explícito na Tabela 1 após aplicação do jogo, para testar a eficiência do lúdico enquanto ferramenta de ensino e para a análise das respostas, utilizou-se o programa Excel para o tratamento dos dados coletados.

Resultados e Discussão

A atividade em sala contou com a participação de 33 (trinta e três) alunos, que foram divididos em 4 (quatro) grupos equivalentes, os quais disputaram uma fase "mata-mata" de semifinal. A equipe vencedora de cada embate disputou a fase final, que por fim resultou em uma equipe vencedora. Durante a aplicação do jogo: "Que função sou eu?", percebeu-se o elevado grau de motivação dos discentes. O fato supracitado, corrobora com a colocação de Almeida *et al* (2016) ao dizer que o



uso de atividades lúdicas, é uma estratégia valiosa no ensino, pois torna a aprendizagem mais envolvente, eficaz e gratificante para os alunos ajudando não apenas os discentes a adquirir conhecimento, mas também desenvolvendo habilidades sociais e cognitivas essenciais para o sucesso acadêmico e social. A porcentagem de respostas “sim” obtidas para a pergunta 1, Tabela 1, conforme visto na Figura 2 foi de 100%, ou seja, após participação na dinâmica proposta todos os alunos enfatizaram que a aplicação de ferramentas lúdicas é uma importante ferramenta para auxiliar na compreensão das funções orgânicas. Segundo Zanon, Da Silva Guerreiro e De Oliveira (2008) o aspecto visual e a representação gráfica utilizados em jogos e atividades lúdicas são fundamentais pois permitem que os alunos visualizem as complexas estruturas moleculares das substâncias orgânicas, tornando-as mais concretas e tangíveis. A visualização concreta facilita a compreensão das diferentes ligações químicas e grupos funcionais, elementos essenciais na química orgânica. Na pergunta 2, Tabela 1, observou-se que dois alunos responderam “parcialmente” enquanto na pergunta 3, Tabela 1, quatro alunos responderam “não”. Diante deste resultado, notou-se que a maioria afirmou que a atividade não apenas mostrou-se eficaz, mas também estimulou o seu interesse pelas funções orgânicas. Desta forma, a motivação e o engajamento dos alunos são igualmente influenciados pelo caráter interativo e divertido das atividades lúdicas. Nesta perspectiva, a química orgânica pode ser percebida como um tópico desafiador e a abordagem lúdica ajuda a tornar o aprendizado mais atraente, reduzindo o medo ou a ansiedade associados a esse assunto.

Considerações finais

Este estudo confirma que o jogo “Que Função Sou Eu?” apresentou uma grande receptividade pelos alunos como um método efetivo de aprendizagem. A análise dos dados corrobora com essa afirmação ao evidenciar o grande número de respostas positivas acerca da aplicação do mesmo. Desta forma pode-se inferir que a abordagem lúdica em sala de aula beneficia o desenvolvimento social dos indivíduos, bem como a interação dos discentes com o conteúdo, contribuindo assim para o desenvolvimento. Portanto, é recomendável ampliar o uso dessa abordagem para tornar as aulas mais atrativas e diferenciadas, impulsionando, cada vez mais, o aprendizado.

Agradecimentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ao IFNMG – *Campus Salinas* e a todos os seus servidores.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Brasília: MEC, 1999.

_____. Orientações Curriculares Nacionais (OCN). Brasília: MEC, 2006.

DE ALMEIDA, Mayara O. et al. O efeito da contextualização e do jogo didático na aprendizagem de funções orgânicas. *Revista Virtual de Química*, v. 8, n. 3, p. 767-779, 2016.

ZANON, Dulcimeire Aparecida Volante; DA SILVA GUERREIRO, Manoel Augusto; DE OLIVEIRA, Robson Caldas. Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. *Ciências & Cognição*, v. 13, n. 1, 2008.



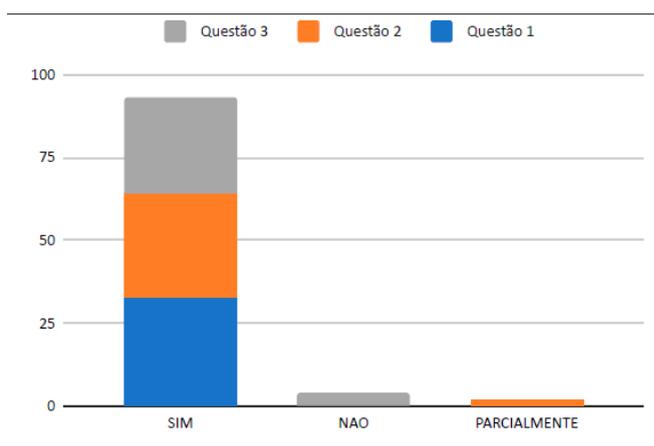
Tabela 1: Questionário realizado pós-jogo para feedback dos alunos em relação a utilização do lúdico para entendimento do conteúdo.

Pergunta 1: Comparando as aulas teóricas com a experiência do jogo, você acha que o jogo é uma ferramenta eficaz para compreender as funções orgânicas?
Pergunta 2: Você acredita que a abordagem do jogo facilitou a lembrança e aplicação das informações sobre funções orgânicas?
Pergunta 3: Você percebeu algum aumento em seu interesse pelo tópico das funções orgânicas após a participação no jogo?

Fonte: Acervo do autor (2023).



Figura 1. Tabuleiro confeccionado com materiais alternativos em momento de aplicação do jogo. Acervo do autor (2023).



RESPOSTAS	Questão 1	Questão 2	Questão 3
SIM	33	31	29
NAO	0	0	4
PARCIALMENTE	0	2	0

Figura 2. Gráfico dos dados obtidos através do questionário aplicado após o jogo

Fonte: (Autores, 2023), Excel.