



Janela dos saberes, um jogo de funções orgânicas em uma turma do fundamental II

Alan Pedroso Leite, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus Uruguaiiana

Gabrielly Fagundes Pavin, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus Uruguaiiana

Nathalia Cardoso Fonseca, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus Uruguaiiana

Ailton Jesus Dinardi, docente, Universidade Federal do Pampa Campus Uruguaiiana

Alanleite.aluno@unipampa.edu.br

A construção de conhecimentos na área de ciências naturais se mostra um terreno fértil para ideias inovadoras, que possibilite identificar possíveis dificuldades de aprendizado, a desconstrução de métodos pedagógicos tradicionais e propor aos alunos uma forma de desenvolver, de forma lúdica, a aprendizagem significativa. Mais especificamente no ensino fundamental, se faz necessário encontrar metodologias que possam cativar os alunos para os conteúdos, como por exemplo, a utilização de jogos lúdicos para o ensino de conteúdos de difícil entendimento. Os jogos educacionais são criados com a dupla finalidade de entreter e possibilitar a aquisição de conhecimento, tanto como atividade desencadeadora ou feedback, ou seja, com o uso destes utensílios didáticos o aluno desenvolve suas noções básicas de trabalho em grupo, estratégia e raciocínio lógico. O presente trabalho, tem como objetivo apresentar um relato de experiência, através da aplicação de um jogo na área de química no conteúdo de funções orgânicas (Ácido Carboxílico, Álcool e Hidrocarboneto). O jogo foi desenvolvido no segundo semestre de 2018, em uma turma de 9º ano de uma escola particular na cidade de Uruguaiiana-RS, Colégio Metodista União, na disciplina de ciências, com o foco nos conteúdos de Química do Ensino Fundamental II, com um total de 20 (vinte) alunos com idade média de 14 (catorze) anos, turno da manhã, utilizando um período letivo de 50 minutos. A prática foi organizada a partir dos 3 (três) momentos pedagógicos proposto por Delizoicov e Angotti (1990) e investigado por Delizoicov, Angotti e Pernambuco (2002) sendo neste caso: I. Problematização inicial (breve apresentação dos conteúdos para revisar), II. Organização do conhecimento (realização de um quiz) e III. Aplicação do conhecimento (atividade lúdica). Desta forma, foi realizado um jogo chamado de “Janela dos Saberes”, no qual os alunos poderiam escolher um número de um (1) a dezesseis (16) e assim, deveriam responder a pergunta do número escolhido, a turma foi dividida em dois grupos e cada um poderia escolher um nome que envolvesse os conteúdos da aula de Química. Após o encerramento do jogo, como forma de checar os conhecimentos discutidos, propusemos a criação de fórmulas moleculares sorteadas por eles, onde cada grupo deveria utilizar massinha de modelar e palitos de

dente para que assim fosse possível construí-las. No decorrer da atividade, os alunos demonstraram bastante interesse, foram participativos e atenciosos com a atividade. Acreditamos que ao entrarmos em contato com os alunos, possibilitando a eles uma atividade diferente facilita a aprendizagem, tendo em vista que, um jogo, como foi neste caso, chama a atenção do aluno, facilitando o processo de ensino e aprendizagem referente ao conteúdo que os alunos estavam estudando, além de permitir que ele não só aprenda como se divirta também.

Palavras-chave: Jogo didático; ensino e aprendizagem; práticas pedagógicas; funções orgânicas.