

TROCA DE FUNÇÕES: UMA ALTERNATIVA PARA O ENSINO DE QUÍMICA.

Thaynara M. Zanette Schäfer¹

thaynara.z@hotmail.com

Palavras Chave: ensino-aprendizagem, funções orgânicas, jogo didático.

Introdução

Segundo Lima (2004) a Química vem mantendo há muito tempo junto aos estudantes a fama de distante da realidade, difícil compreensão e sem propósitos. As atividades lúdicas são práticas privilegiadas para a aplicação de uma educação que visa o desenvolvimento pessoal do estudante e a atuação em cooperação com os demais. São também instrumentos que atraem, estimulam e motivam o processo da construção do conhecimento. Desenvolvimento e aprendizagem são únicos, indissociáveis. Quando uma aprendizagem é significativa estimula e desencadeia o avanço do desenvolvimento para um nível mais complexo que, por sua vez serve de base para novas aprendizagens. PIAGET (1974). Portanto, o jogo *Troca-Funções* tem como objetivo auxiliar os estudantes a explorarem e fixarem as diversas funções orgânicas dos compostos, utilizando-se de faixas coloridas, troca de cadeiras e cartazes com as funções.

Resultados e Discussão

O jogo *Troca-Funções* foi desenvolvido baseado no jogo dança das cadeiras. Semelhante a esta no Troca Funções, os estudantes ficam sentados, lembrando que sempre haverá um aluno em pé competindo pelos lugares, cada um deles receberá uma faixa colorida que representa o nome de função orgânica, que deverá ser amarrada na testa a fim de melhorar a memorização, concentração e atenção. Quando o docente anunciar a cor ou mostrar a plaquinha com a estrutura da função orgânica os estudantes com a cor ou nome correspondente deverão trocar rapidamente de lugar. Assim, só trocará de lugar quem souber o nome correspondente à estrutura ou se lembrar da cor da faixa amarrada. Podem-se utilizar tiras de tecido coloridas, como

faixas e as placas podem ser impressas em folha A4. O jogo torna-se ainda mais atrativo quando novas regras são acrescentadas durante a brincadeira, dificultando ainda mais as trocas. No Troca - Funções há um aprendizado moral e, por meio das regras o estudante encontra instrumento seguro para a sua afirmação, aflorando a permanência do seu ser e de sua vontade. Sendo assim, o trabalho lúdico contribui na formação de cidadãos éticos e conscientes, preparados para enfrentar os desafios da vida, cientes da sua responsabilidade, respeitando seus limites, priorizando o bom senso, o que reflete no bom relacionamento e convivência.



Figura 1. Disposição das cadeiras para o jogo Troca-Funções.

Conclusões

O uso do jogo Troca-Funções como auxiliar para o ensino de funções orgânicas mostrou-se uma excelente ferramenta de ensino. A facilidade de confecção de aplicação desse jogo também foi valorizada pelos docentes e estudantes envolvidos. Os jogos não devem ser usados como único meio de ensino, mas como ferramenta complementar de ensino aprendizagem.

Agradecimentos

Aos estudantes do curso técnico em Química e ao orientador Dr. Thiago Cavalcante.

LIMA, M. E. **Aprender ciências: um mundo de materiais.** 2º ed. Revista. Belo Horizonte: UFMG, 2004. p. 22.

PIAGET, J. **Aprendizagem e conhecimento.** Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974. p. 52.

¹ Licenciatura em Química pela UNIOESTE. (FM) Docente curso Técnico em Química.