



Dominó orgânico: Um recurso didático para alunos do 3º ano do Ensino Médio

Adrian Felipe Wegner Schulz*(IC), Matheus Zorzoli Krolow (PQ), *adrianlipe2002@gmail.com

Palavras-Chave: Jogos didáticos; Ensino de química; Metodologia de ensino

Área Temática: Materiais didáticos e TICs

INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos têm como um dos objetivos aliar diversão e aprendizado, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais. Eles podem representar modos diferentes de discussão dos conteúdos pelos docentes, bem como estudo e realização de exercícios pelos estudantes. No estudo da Química, disciplina conhecida por sua elevada complexidade, os jogos, partindo de uma perspectiva de Soares (2013), podem auxiliar por trazerem dinâmica, interação, regras e desafios, que auxiliam na solidificação dos conhecimentos e na facilitação da memorização dos conteúdos e. Desta forma, o objetivo deste trabalho é discutir a experiência da utilização de um jogo de dominó no ensino de Química Orgânica.

METODOLOGIA

A pesquisa teve abordagem qualitativa, seguindo as seguintes etapas: elaboração do jogo, aplicação, coleta de dados e interpretação dos achados. A atividade foi realizada em uma turma de 3º ano do Ensino Médio de uma escola estadual, na cidade de Pelotas-RS, com total de 11 alunos. A coleta de dados foi realizada por meio de questionário com questões contendo perguntas objetivas, com escalas de satisfação, e dissertativas, permitindo respostas livres. Também ocorreu observação direta do pesquisador, avaliando interação, engajamento, cooperação, competitividade e outros comportamentos.

RESULTADOS

Através da observação do pesquisador e da comparação das respostas analisadas através dos questionários, foi possível observar, em sua grande maioria, uma grande “aceitação” por parte dos alunos quanto ao uso dos materiais. Os alunos demonstraram engajamento ao realizar partidas consecutivas, além de interação dinâmica de auxílio mútuo, ao compreender os regramentos estipulados e sua relação com o conteúdo de orgânica. Também se percebeu certa competitividade, ao observar os alunos disputando entre grupos e auxiliando na cooperação enquanto turma, uma vez que as equipes trocavam informações e se corrigiam em ocasionais gafes. Dessa forma, o jogo atingiu o preconizado por Kishimoto (1998), que são as funções lúdica e educativa.

CONCLUSÕES

A partir da análise dos dados e comentários dos alunos, percebeu-se que o material, apesar de parecer complexo, gerou interação e envolvimento com o conteúdo químico, podendo sim ser utilizado como um recurso didático de revisão cativante.

REFERÊNCIAS

- SOARES, M. H. F. B.; **Jogos e Atividades Lúdicas para o Ensino de Química**. Goiânia: Kelps, 2013.
- KISHIMOTO, T.M. (1998). **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.