



# FUNÇÕES ORGÂNICAS EM QUÍMICA – APLICAÇÃO DE UM JOGO

## Introdução

Dificuldades no ensino de química são relatadas por professores do Ensino Médio. Alunos identificam dificuldades no processo de ensino aprendizagem, que na maioria das vezes, utiliza o método tradicional, gerando desinteresse pois não conseguem relacionar os conteúdos com o cotidiano e com outras disciplinas. É necessário que se pense em metodologias que sejam capazes de melhorar os resultados obtidos durante o processo de ensino aprendizagem. A elaboração de materiais, experimentos, atividades lúdicas, inclusive jogos, pelos professores pode fazer com que as aulas sejam mais interessantes, desmistificando a química.

## Objetivos

O objetivo principal deste trabalho é a elaboração e aplicação de um jogo, envolvendo Funções Químicas, nas aulas de Química Orgânica, no Ensino Médio, com a finalidade de ser utilizado como metodologia de ensino e revisão de conteúdo.

## Metodologia

Foi elaborado um jogo de tabuleiro e, os alunos foram convidados a responder questões sobre o tema Funções Orgânicas, antes (pré-teste) e após o jogo (pós teste). As respostas obtidas em ambos obtidos, em ambos, foram analisadas qualitativa e quantitativamente, assim como, o diário de bordo, também serviu de subsídio para análise qualitativa.

## Referências

Métodos de pesquisa. Gerhardt, T.E. e Silveira, D.T. (Org) – UAB/UFRGS, Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.  
Bardin, L. Análise de Conteúdo. Edições 70, 2011.  
Silva, J.B. Gamificação na sala de aula: avaliação da motivação utilizando o questionário ARCS. Revista Prática Docente. v. 5, n. 1, p. 374-390, jan/abr 2020.

Niza Catarina Vaz Colares<sup>1</sup>

Arlete Beatriz Becker-Ritt<sup>2</sup>

[nizavaz96@rede.ulbra.br](mailto:nizavaz96@rede.ulbra.br)

[arlete.ritt@ulbra.br](mailto:arlete.ritt@ulbra.br)

PPGECIM-ULBRA

## Resultados

### Regras Banco Químico

1° Distribuição de elétrons para cada equipe. Todos iniciaram com e- 2000;	2° Disputa nos dados quem será a primeira a jogar	3° O primeiro jogador lança os dados, avança o número de cartas na soma dos dois dados, responde a carta para poder comprar, caso erre deverá pagar o valor de e- 10	4° Ao parar em casa Sorte/Reves, o grupo saca uma carta, podendo pagar ou receber elétrons
5° O grupo só poderá comprar o terreno se parar com o peão sobre ele,	6° As construções possíveis são casas e hotéis.	7° Quando as casas e hotéis do jogo acabarem, esperar até que um dos jogadores se desfaça de seus imóveis para comprá-los	8° As companhias são empresas de diferentes ramos que podem proporcionar muito lucro
9° Se o jogador conseguir um valor duplo nos dados pode jogar novamente	10° O peão irá para prisão também se cair no terreno "Vai para prisão"	11° Se o peão cair no campo "Passo livre", não precisará pagar cartas no monte e nem pagar impostos, mas poderá construir. Se cair no campo "Prisão", será considerado visitante e também poderá construir	12° O grupo ganhador será aquele que eliminar os outros grupos ou que acumular mais riqueza até o final da aula.

Figura 1: Regras do jogo

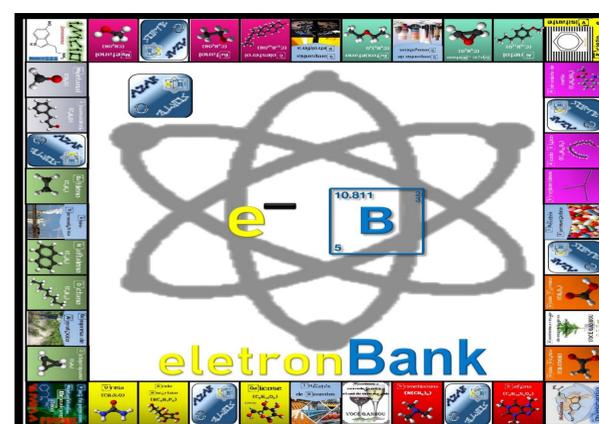


Figura 2: Tabuleiro

## Conclusão

Fica evidenciada a possibilidade de uso de jogos como metodologia de ensino, revisão e avaliação da apreensão dos conteúdos. São uma metodologia ativa, que estimula o protagonismo do aluno no processo de construção do seu conhecimento.