



FEPEG

FÓRUM DE ENSINO,
PESQUISA, EXTENSÃO
E GESTÃO

TRABALHOS CIENTÍFICOS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS DEBATES MINICURSOS E PALESTRAS

23 A 26 SETEMBRO DE 2015
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

ISSN 1806-549X

A HUMANIZAÇÃO NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

REALIZAÇÃO



APOIO



O ENSINO DE LIGAÇÕES QUÍMICAS UTILIZANDO JOGOS

Autor(es): Daniele Maria Silva, Elizeth da conceição Oliveira Montes, Vera Lúcia Alves

Introdução: É notória a grande dificuldade que os alunos do ensino médio apresentam para aprender o conteúdo de química, para diminuir essas dificuldades podem ser utilizadas metodologias alternativas que auxiliam no processo de ensino aprendizagem dos mesmos. Os jogos são uma metodologia alternativa que além de facilitar o aprendizado dos conceitos científicos para os alunos, despertam e estimulam o interesse dos mesmos pelo conteúdo ao passo que proporcionam aos estudantes descontração e diversão enquanto jogam, aumentando assim a qualidade de ensino. **Objetivo:** Ensinar o conteúdo de ligações químicas através de jogos. **Metodologia:** Esse trabalho foi desenvolvido na E. E. Zinha Meira, em Bocaiúva – MG, como uma das ações do PIBID no subprojeto de química, no segundo semestre de 2014, com alunos do primeiro ano. Inicialmente, aplicou-se um questionário com quatro questões simples em relação ao tema que seria abordado, para verificar o conhecimento prévio dos alunos em relação à matéria. Em seguida, realizou-se uma explicação sobre ligações iônicas e os alunos jogaram com o dominó dos íons. Posteriormente, abordaram-se os conteúdos de ligações covalentes e ligações metálicas. Finalmente, realizou-se uma avaliação utilizando o jogo de Ludo que é um jogo de perguntas e respostas, onde os alunos avançam no jogo à medida que acertavam as respostas. **Resultados:** Com a aplicação do questionário foi possível observar a dificuldade dos alunos com o conteúdo, uma vez que eles conseguiram acertar 33,3% das questões. Houve uma melhora do desempenho dos alunos após as aulas serem ministradas e a aplicação do jogo dominó, isto foi verificando durante a aplicação do jogo de ludo onde os alunos conseguiram acertar 66,67% das perguntas feitas no decorrer do jogo. **Conclusão:** Foi possível observar que os alunos conseguiram melhorar seus conhecimentos em relação ao conteúdo, este fato pode ser atribuído ao uso de jogos juntamente com a explicação do conteúdo, pois os jogos facilitam o entendimento do ensino e estimulam o interesse dos alunos.

Apoio financeiro: CAPES

Agência financiadora: CAPES