



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



JOGOS LÚDICOS COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE QUÍMICA NO ESTÁGIO

Autor(es): Flávia Aparecida Santos Ferreira, Ana Milca de Moura Lemes, Josefina Pereira dos Santos, Vera Lúcia Alves

Introdução: Observando-se as dificuldades enfrentadas no ensino/aprendizagem da disciplina Química, pesquisas e propostas são desenvolvidas constantemente, visando assim uma melhoria na qualidade do ensino oferecido e conseqüentemente uma aprendizagem mais efetiva e clara. Uma alternativa promissora do âmbito do ensino é o uso de jogos lúdicos, que podem ser utilizados para a abordagem de diversos conceitos químicos, uma maneira ideal de despertar o interesse e a curiosidade do educando, motivando-o na busca por soluções e alternativas que resolvam e expliquem os conteúdos propostos. **Objetivo:** Utilizar jogos lúdicos para melhoria do ensino/aprendizagem de conceitos referentes à disciplina Química. **Metodologia:** O presente trabalho foi desenvolvido com os alunos de turmas variadas do ensino médio, que participavam do projeto de intervenção desenvolvido no estágio supervisionado do curso de licenciatura em química. A fim de melhorar aprendizagem e desenvolver o interesse e curiosidade no educando, foram elaborados dois jogos lúdicos baseados no jogo de Pife tradicional, abordando conceitos relacionados aos conteúdos polaridade e tabela periódica. Os jogos foram denominados Quimipol e Tab-lógica, respectivamente. As regras dos jogos são as mesmas do Pife, onde o objetivo é formar trincas de cartas relacionadas, no caso do Tab-lógica as trincas eram formadas com um elemento e suas propriedades, e no Quimipol com a substância, seu momento angular e a respectiva polaridade. Quem formasse mais trincas ganhava o jogo. **Resultados:** No início da atividade observou-se que os alunos possuíam dificuldade para entender a metodologia do jogo, pois exigia destes maior atenção e raciocínio, entretanto com o decorrer da atividade esse problema foi descartado. Pode-se notar que os alunos demonstravam mais entusiasmo e motivação para elucidar o jogo e o conteúdo abordado, tendo assim uma aprendizagem mais significativa e eficiente. **Conclusão:** A partir dos resultados obtidos pode-se afirmar que a introdução dos jogos para ensinar os conteúdos abordados foi importante, por ter oferecido possibilidades para a elaboração e reestruturação do conhecimento, respeitando as singularidades existentes no processo de aprendizagem de cada aluno.