

Utilização do Elemento Lúdico no Processo de Ensino de Química.

Gabriel Mateus Arantes Pereira ¹
Emerson de Oliveira Figueiredo ²

RESUMO

Ensinar Química vai muito além da simples memorização de conceitos e fórmulas prontas apresentados em sala de aula, envolve a compreensão dos fenômenos no mundo e no cotidiano, a ainda mais, a interpretação do progresso científico e tecnológico, formando os alunos para serem agentes transformadores da sua realidade. Em meio a isso, os jogos didáticos, equilibrando a diversão e a aquisição de conhecimento, são valiosas ferramentas para os professores. Quando orientados corretamente, esses jogos promovem melhor qualidade de ensino, fortalecendo a relação professor-aluno, visto que trazem motivação em participar dos jogos, vencer as rodadas, fazendo com que, no entremeio a isso, a aprendizagem seja conduzida da maneira efetiva. O objetivo dessa pesquisa é identificar qual a importância do lúdico para o ensino de química. Sendo que, para que isso fosse verificado, foi elaborado uma pesquisa bibliográfica nos principais artigos que abordam o tema e realizado a produção e aplicação de um jogo didático nomeado de “jogo de bater cartas de Tabela Periódica”. Esse material foi apresentado para os alunos da turma do terceiro semestre do curso de Licenciatura em Ciências da Natureza com Habilitação em Química do IFMT- Campus Confresa, para analisar a posterior aplicação nas aulas do primeiro ano do Ensino Médio e verificar os dados produzidos.

Palavras-chave: Lúdico; Qualidade de Ensino; Ensino Médio.

¹ Mestre de Curso de Licenciatura em Química do IFMT – Campus Confresa, gabriel.mateus@ifmt.edu.com;

² Mestre do Curso de Licenciatura em Química do IFMT – Campus Confresa, emerson.figueiredo@ifmt.edu.br;