

A utilização dos jogos como uma ferramenta de valor no processo de ensino e aprendizagem.

Samara Jacinto de Mélo ¹, Emanoela L. Estrela Ferreira ², Mayara Macêdo da Mata ³,
Viviane Gomes de Souza ⁴, Francisco F. Dantas Filho ⁵

^{1,2} **Universidade Estadual da Paraíba-UEPB- Campus I**

Samara Jacinto de Mélo/UEPB/samymello@hotmail.com

Emanoela Luciana Estrela Ferreira/UEPB/emanoela_estrela@hotmail.com

Mayara Macêdo da Mata/UEPB/ma.mlk@hotmail.com

Viviane Gomes de Souza/UEPB/viviane123lima@hotmail.com

Francisco F. Dantas Filho/UFCG/quimicadantas@yahoo.com.br

O aprendizado de química em sala de aula pelos alunos do ensino médio por vezes na prática consiste apenas na transmissão-recepção de conhecimentos, que muitas vezes, deixa lacunas no processo. Tomando conhecimento disso e das dificuldades que o professor enfrenta em determinados assuntos, foi elaborado um jogo didático para ser utilizado como suporte pelos professores a fim de contribuir para os processos de ensino aprendizagem de formação de compostos envolvendo cátions e ânions e por seguinte na nomenclatura destes.

As atividades lúdicas, no ensino Fundamental e Médio, são práticas privilegiadas para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal do aluno e a atuação em cooperação na sociedade. São também instrumentos que motivam, atraem e estimulam o processo de construção do conhecimento, podendo ser definida, de acordo com Soares (2004), como uma ação divertida, seja qual for o contexto lingüístico, desconsiderando o objeto envolto na ação. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo.

Acredita-se então que o jogo é uma ferramenta de valor indispensável no processo de ensino e aprendizagem. Tendo em vista que é uma forma divertida, prazerosa e atraente, facilitando assim a proximidade do aluno com o conteúdo, já que a falta de motivação é apontada como a principal causa de desinteresse dos

alunos.

Foi realizada uma pesquisa por meio de questionário com 100 alunos da rede pública de ensino do estado da Paraíba questionário e entrevistas, com questões abertas e fechadas. Os resultados indicam que os jogos é uma excelente ferramenta no que se refere a despertar o interesse, o que gera motivação no aluno, além de ser excelente no quesito disciplina. A Maioria dos alunos se envolve na atividade, o que se reflete na própria avaliação em sala de aula. Acredita-se, que os resultados obtidos poderão servir de embasamento para que se possa analisar a eficácia dos jogos.

Palavras chave: Educação química, jogos, ânions, cátions, nomenclaturas.