

## O Uso de Atividades Lúdicas como Mediador do Resgate de Interesse em Sala de Aula no Ensino de Química

Valéria Cristina De Lima Soares<sup>1</sup> (IC), Fernanda Moises Santos <sup>1</sup> (IC), Lidianny de L. Carvalho<sup>2</sup>(IC), Aline Nogueira<sup>3</sup> (PQ), Mércia Otaviana B. S. Figueredo<sup>4</sup>(FM).

\* valsoares.q92@gmail.com

<sup>1</sup>Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Pibid. Acadêmica do 7º período do Curso de Licenciatura em Química do IFNMG – Campus Salinas – MG, Brasil.

<sup>2</sup>Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Pibid. Acadêmica do 5º período do Curso de Licenciatura em Química do IFNMG – Campus Salinas – MG, Brasil.

<sup>3</sup>Professora Mestre. Coordenadora da Área de Química do Pibid IFNMG – Campus Salinas - MG, Brasil.

<sup>4</sup>Professora . Supervisora da Área de Química do Pibid IFNMG – Campus Salinas - MG.

Palavras-Chave: *Jogos, Atividades Lúdicas, Ensino de Química.*

### Introdução

Durante a atuação dos bolsistas do Pibid IFNMG Campus Salinas nas aulas de Química no 1º ano do ensino médio em uma determinada escola pública na cidade de Salinas-MG, notou-se a necessidade em utilizar metodologias alternativas para proporcionar aos alunos maior interesse nas disciplinas de Química apresentadas, neste trabalho foi contemplado em especial a Tabela periódica. A utilização de jogos e atividades lúdicas é uma alternativa viável para motivar aluno, pois constitui um método de ensino que pode tornar o aluno mais ativo e participativo em sala de aula. Nessa perspectiva, Santana (2008), afirma que vários autores têm apresentado jogos e destaca sua eficiência para despertar o interesse dos alunos, os jogos são classificados como elementos motivadores e facilitadores do processo de ensino e aprendizagem de conceitos científicos.

Segundo Cavallanti e Soares (2009) o jogo proporciona a liberdade e não possui a atmosfera de medo que pode existir em sala de aula. O erro durante o jogo pode ser trabalhado de forma lúdica, e faz com que o aluno tenha liberdade para opinar, mostrar sua criatividade e interagir com os demais colegas e com o docente.

O objetivo desse trabalho é relatar o desenvolvimento e influência de uma atividade lúdica educativa aplicada em sala de aula. O jogo Dominando a Tabela Periódica, utiliza os elementos químicos com seus respectivos números atômicos, em cada pedra de “dominó”.

### Resultados e Discussão

O jogo Dominando a Tabela periódica foi construído com designer similar ao tradicional jogo de dominó, contudo, adaptado à tabela periódica. As peças do jogo foram confeccionadas em material MDF, os elementos químicos foram impressos em material adesivo. As regras básicas do jogo com relação a disposição das peças na mesa são as mesmas do jogo tradicional, no entanto foram realizadas adaptações como o uso de perguntas sobre a tabela periódica. Cada jogador mesmo a pedra do jogo a obedecendo a sequência, deve acertar as perguntas relacionadas ao jogo para pôr a pedra na mesa. A turma foi dividida em grupos onde cada grupo possuía um jogador que recebia ajuda dos demais

colegas. Com aplicação do jogo foi notório, um envolvimento por parte dos alunos, uma interação entre ambos, juntamente com a aprendizagem significativa do conteúdo da tabela periódica, assim demonstrando a satisfação dos alunos ao participar do jogo.

**Figura 1.** Aplicando o Dominando a Tabela Periódica



Fonte: Do Autor

### Conclusões

Os jogos podem ser utilizados como instrumentos de ensino. Este tipo de prática pedagógica facilita a interação do aluno com os outros colegas e com o conteúdo abordado e se caracteriza como um instrumento de aprendizagem, neste caso foi utilizado para o ensino da tabela periódica, relatos de aceitação foram realizadas pelos alunos.

O uso de jogos conduz o estudante à exploração da criatividade, motivando pelo lúdico a aprendizagem. Esta ferramenta torna-se plausível para uso visto que os materiais para sua confecção são simples e acessíveis.

### Agradecimentos



CAVALVANTI, Eduardo Luiz Dias e SOARES, Márlon Herbert F. Barbosa. O uso do jogo de roles (roleplaying game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico.

*Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, Florianópolis. V.8, N.1, p.255-282, novembro 2009.

SANTANA, E. M. A Influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos. In: I Seminário Nacional de Educação Profissional e Tecnológica, 1, 2008, Belo Horizonte. 2008. *Anais...* Belo Horizonte: Centro Federal de Educação Tecnológica, 2008. p. 1-12.