



## **TRILHA DO METHANOS: POSSIBILIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO DE QUÍMICA**

**ORMAY, Leticia Acosta<sup>1</sup>** (leticiaaormay@gmail.com); **FERREIRA, Loan Sumini<sup>1</sup>** (loansumini@hotmail.com); **OLIVEIRA, Adriana Marques<sup>2</sup>** (AdrianaMarques@ufgd.edu.br); **Ramos, Elaine da Silva<sup>2</sup>** (ElaineRamos@ufgd.edu.br); **PEREIRA, Ademir de Souza<sup>2</sup>** (spademir@msn.com)

<sup>1</sup>Discente do curso de Química da UFGD – Dourados;

<sup>2</sup>Docente do curso de Química da UFGD – Dourados.

O presente trabalho aborda sobre a articulação entre os jogos didáticos e o Ensino de Química, pois, em geral, a Química ainda é muito tradicional, com foco na memorização de fórmulas, cálculos e nomenclatura. Desta forma os alunos apresentam muita dificuldade, por se tratar de conceitos complexos e abstratos. Portanto, para se opor a esse ensino tradicional há estratégias para facilitar a compreensão do estudante, fazendo com que ele seja o foco da aprendizagem, criando uma interação maior entre professor/aluno. Nesse sentido, uma das metodologias que contribuem para a mudança deste ensino tradicional é a utilização de jogos educacionais. O jogo é um facilitador, se tratando de uma metodologia inovadora, que se torna atraente para os estudantes, aumentando a proximidade do aluno com o conteúdo, de forma mais dinâmica (SOARES, 2008) Pensando em tudo isto, foi desenvolvido pelos acadêmicos do curso de Licenciatura em Química da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD), bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (Pibid), um jogo intitulado “Trilha do Methanos”, aplicado em uma turma do Terceiro ano do Ensino Médio, na Escola Estadual Maria da Glória Muzzi Pereira, localizada na cidade de Dourados – MS. Este recurso é um jogo de tabuleiro com regras preestabelecidas. O jogo se inicia pelo estudante que retira o maior número no dado, após isto, o aluno joga o dado e o número que parou deve ser andado nas casas do tabuleiro. Cada casa do tabuleiro possui uma cor diferente (rosa, azul, preto, vermelho e problema) em qual cor parar o mesmo retira a carta da cor correspondente a que parou no tabuleiro e assim responde a pergunta. Se errar volta 1 casa, se acertar avança 2 casas. As questões eram sobre conteúdo de orgânica, envolvendo questões que caíram no vestibular, já que os alunos pretendem entrar em uma universidade, para os mesmos se sentirem mais preparados e as questões “problema” envolvendo o cotidiano do aluno, para contextualizar, por exemplo: fabricação de sacolas plásticas, amadurecimento dos alimentos e composição do gás de cozinha. A turma estava composta por 22 alunos, sendo divididos em dois grupos, cada grupo ficou com um tabuleiro, tendo por objetivo colocar em prática o conteúdo que já havia sido visto em sala de aula, englobando questões com os hidrocarbonetos (alcanos, alcenos e alcinos), se tratando de uma revisão. A turma foi bastante receptiva, interagiram com o jogo, porque além de se trabalhar o conteúdo, envolveu a parte lúdica, no qual englobou a realidade dos alunos, no caso os super-heróis. Obteve-se bons resultados e o objetivo central do jogo foi atingido, porém notou-se que um grupo havia entendido melhor o conteúdo, havendo resultados melhores na finalização da atividade.

**Palavras-chave:** jogos, ensino, lúdico.

**Agradecimentos:** Ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), que ofereceu a oportunidade de desenvolvimento do jogo e submissão do trabalho e a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa aos dois primeiros autores.