



## O USO DE JOGOS PARA TRABALHAR CONCEITOS QUÍMICOS

**CAMPOS, José Leonardo Benagio**<sup>1</sup> ([leo-benagio@live.com](mailto:leo-benagio@live.com)); **SILVA, Alaiza Souza**<sup>1</sup> ([alaizasouza23@gmail.com](mailto:alaizasouza23@gmail.com)); **VIEIRA, Mônica Caroline Jacinto**<sup>1</sup> ([monica.vieirawork@outlook.com](mailto:monica.vieirawork@outlook.com)); **PEREIRA, Ademir de Souza**<sup>2</sup> ([ademirpereira@ufgd.edu.br](mailto:ademirpereira@ufgd.edu.br)); **OLIVEIRA, Adriana Marques**<sup>2</sup> ([adrianamarques@ufgd.edu.br](mailto:adrianamarques@ufgd.edu.br)); **RAMOS, Elaine da Silva**<sup>2</sup> ([elaineramos@ufgd.edu.br](mailto:elaineramos@ufgd.edu.br));

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Química da UFGD – Dourados.

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

O uso de jogos para o ensino de química é um recurso didático importante tanto para a formação do professor bem como em sua atuação na sala de aula que hoje em dia precisa de metodologias diferenciadas para chamar a atenção dos alunos para a disciplina e também proporcionar aprendizagens. Nesse sentido este trabalho visa apresentar o jogo denominado *Termoquiz* para ensino de conceitos de termoquímica e o jogo denominado *Baralho Químico* que objetiva familiarizar o uso de relações entre os símbolos e nomenclaturas próprias da tabela periódica com os elementos referentes. Dessa forma, para que fosse possível a aplicação desses jogos, foram observados fatores inerentes à sua realização como a busca pelo equilíbrio entre conteúdo que seria ora ensinado ora recordado com o divertimento o qual é próprio de um jogo ou de uma atividade lúdica. Desse modo o planejamento dessas propostas foi acompanhado pelos professores coordenadores do PIBID e a sua realização, ocorreu em uma escola da rede estadual de Dourados, no período vespertino, em turmas do 1º e do 2º ano do Ensino Médio que aconteceram com o acompanhamento da professora regente. A possibilidade de confeccionar os jogos com materiais físicos e não com o emprego de mídias digitais como o computador ou o celular foi uma opção escolhida pelos professores orientadores do projeto para que também se resgatasse e se trabalhasse as funções mentais superiores pelo maior uso da linguagem verbal e pelo maior engajamento dos alunos na atividade proposta, pois ambos jogos almejavam a resolução dos problemas propostos por meio do trabalho em equipe. Sendo assim o uso dos jogos apresentados nesse trabalho conseguiu envolver os alunos de maneira que foi possível observar a interação e integração dos grupos para a concretização das atividades juntamente com o auxílio dos bolsistas para explicar e relembrar conceitos sobre os temas escolhidos para sua realização.

**Palavras-chave:** Química, Jogo, Formação.

**Agradecimentos:** A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES pelas bolsas concedidas aos autores.