



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

O JOGO LÚDICO “QUEM SOU EU?” NO ENSINO DE PERIODICIDADE QUÍMICA

Poliana da Silva Sena¹; Adriana Lima da Silva¹; Márcia Generoso¹; Ademir de Souza Pereira²

UFGD/FACET-Caixa Postal 533 - CEP: 79.804-970- Dourados- MS, E-mail: polianasilvasena@hotmail.com

¹ Bolsista de Iniciação a Docência UFGD. ²Orientador, Docente do Curso de Química da UFGD.

RESUMO

O uso de atividades lúdicas no ensino de Química tem sido cada vez mais procurado por professores, pois são instrumentos que além de atrair a atenção dos alunos, motivam e estimulam o aprendizado dos mesmos, o que torna a aula de Química algo mais dinâmico¹. Pensando nisso foi criado o jogo “Quem sou eu?”, que tem como tema o conteúdo de Periodicidade, o jogo tem como objetivo auxiliar a aprendizagem dos alunos e contextualizar o ensino de Química, para que possa facilitar a aprendizagem. Esta atividade lúdica é composta de 64 perguntas referentes aos elementos da tabela periódica, na qual são divididas em três níveis: fácil, médio e difícil e o aluno tem o direito de escolher o nível que mais lhe agrada. O jogo pode ser feito de várias formas, por exemplo, como um duelo de passa ou repassa, onde várias duplas se enfrentam para ver quem acerta um maior número de perguntas ou até mesmo um confronto de perguntas e respostas a fim de chegar a um jogador com maior número de pontos. A principal finalidade deste material pedagógico lúdico é oferecer informações sobre os elementos químicos e suas características periódicas de uma forma diferente, divertida e contextualizada proporcionando desta forma um melhor entendimento sobre a tabela periódica. Com a construção deste material didático pode-se perceber as dificuldades de compreensão dos alunos, em relação a este conteúdo, de uma forma mais fácil, resultado da grande interação aluno e professor que o jogo possibilita, além disso, foi notada também a grande participação dos alunos, pois se tratando de uma atividade lúdica, estimulou o interesse, a competitividade do jogo fez com que os alunos pensassem de diferentes maneiras para conseguir chegar à vitória, induzindo assim o raciocínio lógico dos alunos. O principal desafio na criação deste jogo foi fazer com que os alunos aprendessem o conteúdo de uma maneira divertida de modo que o jogo não se tornasse algo cansativo e

assim não estimulado o interesse dos alunos, apesar das dificuldades dos alunos, os objetivos do jogo foram alcançados com êxito fazendo com que os alunos aprendessem o conteúdo abordado.

Palavras-chave: Jogos didáticos, aprendizagem, contextualização.

1 HAMMES,E.;COELHO, J. A. N.; MONTEIRO, S. *Jogos didáticos e o ensino de Química: uma experiência do Pibid-Univates* In: XX Encontro de Química da Região Sul: Química e biotecnologia: do ambiente à produção de alimentos, 1. , 2013,Rio Grande do Sul. *Resumos...* Rio Grande do Sul, editora da Univates, 2013. 350 páginas.