

## Projeto de Incentivo à Aprendizagem, Desenvolvimento de jogos para o ensino de Química.

Mateus De Sousa Pereira<sup>1</sup>, Everaldo Dos Santos<sup>2\*</sup>

1. Estudante de Técnico em Agropecuária integrado ao ensino médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano-Campus Santa Inês \*[mateus\\_ifbaiano@outlook.com](mailto:mateus_ifbaiano@outlook.com)

2. Professor de Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano – Campus Santa Inês; \*[everaldo.santos@si.ifbaiano.edu.br](mailto:everaldo.santos@si.ifbaiano.edu.br)

Palavras Chave: *Ensino de química, Jogos lúdicos, Incentivo à Aprendizagem.*

### Introdução

O uso de jogos no ensino de Química tem se mostrado uma alternativa muito adequada como meio de motivação e melhoria no processo de ensino-aprendizagem. Frente ao exposto, se torna importante a utilização de aulas diferenciadas. As atividades lúdicas possibilitam uma maior participação dos estudantes em sala de aula, transformando o modo de ensinar em uma forma mais dinâmica e desafiadora.

Neste sentido o trabalho desenvolvido teve como objetivo verificar a influência e aceitação na aplicação de dois jogos para auxiliar nas aulas: o dominó da Química que relaciona o tema Tabela Periódica e o Stop químico com as funções inorgânicas.

### Resultados e Discussão

A dinamização no ensino é de fundamental importância no processo do conhecimento, uma vez que o aprendizado é adquirido através da memória, repetição de movimentos motores e acumulação de dados, os jogos funcionam como um exercício para o cérebro. Além disso, eles têm como planos de fundo, conteúdos educativos que são imprescindíveis na geração atual em que poucos jogos contribuem para o aprendizado.

Os alunos que utilizaram os jogos demonstraram bastante interesse pelos conteúdos, uma vez que as informações foram introduzidas nas regras do jogo de forma dinâmica e agradável. Desta forma, se tornou uma ferramenta de estudos para a disciplina de química, contribuindo para o melhoramento da compreensão dos conteúdos e produzindo um material que estimule valores ao indivíduo.

Figura 1. Dominó da Química e stop químico.



Figura 2. Aplicação do Dominó da Química



### Conclusões

As inovações de ferramentas de ensino procuram diversificar as metodologias das aulas, tornando-as mais interessantes e atraentes para os estudantes. O uso dos jogos vem atender essa necessidade como uma opção diferenciada, que pode ser utilizada como reforço na discussão dos conteúdos previamente presentes nos jogos lúdicos. Estas são importantes estratégias para o ensino e a aprendizagem de conceitos bastante complexos, favorecendo o raciocínio rápido e a interação entre os alunos e o professor. Através do trabalho podemos perceber que os jogos merecem um espaço na metodologia de ensino dos professores por serem um auxílio incentivador e que agrega aprendizagem de conteúdos ao desenvolvimento de aspectos mentais saudáveis.

### Agradecimentos

Agradeço ao IF Baiano pelo suporte financeiro, a Nívia Barreto Ferreira Costa e ao meu orientador Everaldo Dos Santos.

ZANON, D.A.Z., GUERREIRO, M.A.S., OLVEIRA, R.C. Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. *Ciências & Cognição* [online]. 2008, vol. 13, p.72-81. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v13/m318239.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2015.

FERREIRA, E., A., GODOI, T.R.,A., SILVA, L.,G.,M., da Silva, P.,S., Albuquerque, A., V., Aplicação de jogos lúdicos para o ensino de química: Auxílio nas aulas sobre tabela periódica.In. Encontro Nacional de Ciência e Tecnologia UEPB, 2012. Disponível em: [http://editorarealize.com.br/revistas/enect/trabalhos/Comunicacao\\_177.pdf](http://editorarealize.com.br/revistas/enect/trabalhos/Comunicacao_177.pdf) Acesso em: 05 mar. 2015.