

0377 - ATIVIDADES LÚDICAS FAVORECENDO O APRENDIZADO DE QUÍMICA

- Cássio Rodrigues Candido da Silva (Instituto de Química, UNESP, Araraquara), Caetana Vicentini (Instituto de Química, UNESP, Araraquara), Cíntia Roberta de Lima (Instituto de Química, UNESP, Araraquara), Pablo Diego Soares (Instituto de Química, UNESP, Araraquara), Camila Silveira da Silva (Instituto de Química, UNESP, Araraquara), José Antonio Maruyama (Instituto de Química, UNESP, Araraquara), Vânia Martins Nogueira (Instituto de Química, UNESP, Araraquara) - cassio@iq.unesp.br.

Introdução: A Química sempre foi vista pelos estudantes como uma disciplina complicada e de difícil assimilação. Muitas vezes os professores não conhecem muitos métodos para se aplicar em sala de aula para motivar os alunos e fazer com que eles entendam e se interessem mais pela disciplina. Uma alternativa simples e viável como forma de apoio ao professor, visando motivar os alunos são as atividades lúdicas (jogos). A partir dessa premissa, o Programa Ciência Vai à Escola (CVE), projeto de Extensão do Instituto de Química–Campus de Araraquara vinculado ao Centro de Ciências de Araraquara, adotou esta prática junto a alunos do 1º ano do ensino médio de uma Escola Técnica Estadual do município, esta parceira do Programa. **Objetivos:** O objetivo da atividade lúdica é induzir o raciocínio do aluno, a reflexão, o pensamento e, portanto a construção do seu conhecimento. O professor, ao utilizar tais atividades desenvolve competência e habilidades necessárias às práticas educacionais atuais. **Métodos:** O público alvo da aplicação foram três turmas de 1º ano, cerca de 120 alunos. Os temas abordados com jogos foram Tabela Periódica e Ligação Química, escolhidos em reunião entre a professora da disciplina de Química da escola parceira, a coordenação e monitores do CVE, estes alunos do curso de Licenciatura em Química do IQ-CAr. A aplicação dos jogos “Bingo dos Elementos Químicos” e “Baralho da Ligação Química” ocorreu com grupos de até 20 alunos. Os jogos eram jogados individualmente. Todo material utilizado para os jogos foram confeccionados pelos monitores, com material de fácil acesso e baixo custo, como papel cartão e sulfite, EVA, plástico, imagens reproduzidas em computador e impressas. **Resultados:** Os alunos demonstraram um grande interesse pelos jogos e participaram ativamente. Foi observado que o jogo aguçou a curiosidade dos alunos a respeito dos elementos químicos e seus símbolos, tornado-se mais significativa a aprendizagem. O mesmo ocorreu quanto à fixação de conceitos sobre os tipos de ligações químicas, a identificação dos grupos de elementos que realizam cada tipo de ligação. Durante os jogos os monitores detectaram os pontos de maior dificuldade de entendimento e os equívocos de conceitos. Estes fatos foram trabalhados pelos monitores e relatados a professora da disciplina. Após os jogos realizou-se uma pesquisa e avaliação da atividade e conteúdos abordados através de questionário. A interpretação dos dados indicou que os alunos conseguiram minimizar dificuldades com a matéria após jogarem, efetivando a aprendizagem e o interesse pela Química. O uso dos jogos em sala de aula contribuiu para o processo de ensino–aprendizagem. Apoio PROEX/UNESP, Ciência na UNESP, IQ/UNESP.