

**Construção de jogos lúdicos como ferramenta para o ensino de química.**

Júlia Rocha Silva<sup>1</sup>, Andreia Estima Mello<sup>1</sup>, Luciano Gomes Furlan<sup>1\*</sup>

\*Orientador

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Restinga. Porto Alegre, RS, Brasil

O processo ensino-aprendizagem de ciências da natureza tem sido um verdadeiro desafio para os docentes, uma vez que os estudantes possuem uma certa dificuldade de compreensão das diversas linguagens, que são de extrema importância para sua formação, porém ainda abordadas de maneira pouco atrativa por uma boa parcela dos educadores, centralizando-se na simples memorização e repetição de nomes, fórmulas e cálculos, totalmente desvinculados da realidade em que os alunos se encontram. Para minimizar essa lacuna, a aplicação de atividades lúdicas, como jogos e experimentos, têm sido bastante eficaz e promove o desenvolvimento do aluno e sua atuação em cooperação na sociedade, pois são instrumentos que motivam, atraem e estimulam o processo de construção do conhecimento, levando a compreensão dos fenômenos que acontecem no mundo, estimulando a capacidade de compreender e interpretar os avanços científicos do cotidiano de nossa sociedade. A utilização de elementos lúdicos é definida, nos dias de hoje, como representação de estratégias que auxiliam positivamente o processo de aprendizagem, fazendo com que os discentes tenham acesso ao conhecimento e ao desenvolvimento de suas capacidades, podendo ajudar nas suas dificuldades relacionadas aos conteúdos propostos em sala de aula. Dentro deste contexto, este trabalho propõe a criação e aplicação dessas atividades, como jogos e experimentos interativos e investigativos, como auxiliares para a construção do conhecimento das ciências da natureza dos cursos técnicos integrados ao ensino médio do IFRS- Campus Restinga. Foram criados alguns jogos (memória, caça-palavras, palavras cruzadas), experimentos interativos e investigativos. Resultados preliminares vêm demonstrando que a aplicação dessas atividades vem facilitando a proximidade do aluno com os conteúdos, tornando-os mais dinâmicos e divertidos. As ludicidades vem aumentando significativamente o interesse pelas disciplinas, contribuindo para o aumento da aprendizagem, diminuição da evasão escolar e transformando a sala de aula em um ambiente prazeroso aos estudantes, proporcionando uma nova percepção para o ensino de Química, física e biologia. Os jogos proporcionam uma metodologia nova e atraente para ensinar de forma mais prazerosa e interessante, reduzindo a falta de motivação dos alunos para o estudo das ciências da natureza.

**Palavras-chave:** Química. Jogos. Lúdico. Ensino.

**Nível de ensino:** Técnico de nível médio

**Área do conhecimento:** Ciências Humanas

Trabalho executado com recursos do Edital IFRS nº 80/2017 – Bolsas de Ensino 2018.