Quimistura: Recurso Facilitador da Aprendizagem de Substâncias e Misturas no Ensino Médio na Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Geane Pereira de Oliveira[1*] (PG), Kelly Rodrigues dos Santos[1] (PG), Flávia Ferreira Oliveira Viana[1] (PG). ***geanepereira_20@hotmail.com.***

[1]*Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia. Rodovia BR 415, Km 03, S/N, Itapetinga – BA, 45700-000.*

Palavras-Chave: *Jogos, lúdico e mistura.*

Introdução

A utilização de jogos e atividades lúdicas no Ensino Médio tem como objetivo tornar as aulas de Químicas mais divertidas e estimulantes, fazendo com que haja nos alunos uma participação mais eficaz e acima de tudo tornar a aprendizagem significativa.

O Lúdico quanto ao papel educativo promove a aprendizagem do educando, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. A utilização dos jogos e atividades lúdicas em sala de aula é importante no processo ensino-aprendizagem, pois proporcionam um ambiente de alegria no meio escolar, colabora com o aluno para que este possa aprender os conteúdos e favorece o desenvolvimento do seu pensamento lógico[1].

Atualmente, os jogos didáticos de química funcionam como uma ferramenta ideal para a aprendizagem, pela sua capacidade de estimular e aproximar o aluno da química de maneira prazerosa e também educativa. A utilização dos mesmos tem como consequência natural a motivação, haja vista que a atividade divertida sempre marca a ocasião e que conceitos e atividades quando trabalhados ao mesmo tempo acabam por ser indissolúveis.

Objetivos

O presente trabalho teve como objetivo utilizar o jogo de tabuleiro como ferramenta para o ensino da química priorizando um aprendizado gratificante, divertido e eficaz.

Descrição

O público alvo dessa aplicação foi uma turma de 3º ano do ensino médio na educação de jovens e adultos (EJA), no Colégio Estadual Polivalente na cidade de Itapetinga-Ba.

O jogo de tabuleiro Quimistura foi criado a partir de várias gravuras do cotidiano dos alunos, onde foram abordados diversos tipos de substâncias e misturas distribuídas nas 50 casas do tabuleiro, conforme figura 1.

Foram confeccionadas 50 questões com contexto do dia a dia dos alunos e distribuídas nos pontos de interrogação no tabuleiro que correspondiam a uma pergunta.

Para iniciar o jogo foi discutido com os alunos o conteúdo que estava sendo abordado, mistura e seus tipos: homogênea e heterogênea, e foi explanado que tudo em nossa volta sempre está misturado, e através deste jogo foi detalhado cada tipo de mistura no dia a dia. Foram divididos quatro grupos de nove alunos, onde eles tiveram que percorrer o tabuleiro respondendo as perguntas e chegar ao final antes de seus adversários.

Figura 1. Jogo de Tabuleiro Quimistura

Agradecimentos

Alunos da modalidade Educação Jovens e Adultos (EJA) e Colégio Estadual Polivalente de Itapetinga Bahia.

[1]SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca**: A criança, o adulto e o lúdico. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.