

“TRILHA DO SALTO QUÂNTICO”: UMA FERRAMENTA LÚDICA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

Aldenia Ribeiro Dos Santos Gomes ¹
Micaelle Ribeiro Dos Santos Gomes ²
Camila Ribeiro Dos Santos Gomes ³

RESUMO

A ludopedagogia é uma metodologia interativa que integra atividades lúdicas (jogos, brincadeiras e outras formas de diversão) ao processo de ensino e aprendizagem, tornando as aulas mais atraentes, motivadoras e eficazes. Deste modo, confeccionou-se o jogo lúdico “Trilha do Salto Quântico” com o objetivo de usá-lo como ferramenta de aprendizagem dos conceitos de Química durante as aulas de Ciências. O jogo foi aplicado aos alunos do nono ano do ensino fundamental II da Escola Municipal Zaira Monteiro Gondim, em Fortaleza-CE. O jogo foi composto por 60 cartas em papel couchê com perguntas e respostas de Química e um tabuleiro de mesmo material com uma trilha. Os alunos jogavam em duplas ou grupos, tirando cartas e respondendo às perguntas. Se acertassem, avançavam o número de casas indicado na carta; se errassem, permaneciam na casa de origem. A metodologia aplicada no trabalho foi dividida em quatro etapas distintas. Primeiramente, realizaram-se duas aulas teórico-expositivas dos conceitos fundamentais de Química, apresentados e discutidos detalhadamente. Em seguida, aplicou-se um questionário para avaliar os conhecimentos teóricos iniciais dos alunos. Depois, foram utilizadas duas aulas para a aplicação do jogo “Trilha do Salto Quântico”, permitindo que os alunos reforçassem e aplicassem os conhecimentos de maneira lúdica e interativa. Ao final, um questionário avaliativo foi aplicado para medir a assimilação dos conteúdos e a eficácia da metodologia empregada. A avaliação final mostrou que os alunos obtiveram ótimos resultados ao comparar os questionários iniciais e finais, além de terem se divertido e participado ativamente durante a metodologia. Em conclusão, a atividade relatada neste trabalho foi importante para motivar os alunos a estudar e compreender melhor os assuntos, fomentando talentos e atenuando dificuldades no ambiente escolar.

Palavras-chave: Jogos lúdicos, Química, Ensino Fundamental.

¹ Doutoranda do Programa de Pós-graduação de Desenvolvimento e Meio Ambiente (PRODEMA) da Universidade Federal do Ceará - UFC, aldeniarsg@gmail.com;

² Doutoranda do Programa de Pós-graduação de Biotecnologia de recursos naturais (PPG-Biotecnologia) da Universidade Federal do Ceará - UFC, micaellegomes97@gmail.com;

³ Doutoranda do Programa de Pós-graduação de Bioquímica (PPG-Bioquímica) da Universidade Estadual do Ceará - UFC, camila.rsg95@alu.ufc.br;