



XIII CONGRESSO DE PESQUISA E EXTENSÃO

UEMG-BARBACENA

Dias 11 e 12 de março de 2021

UNIVERSIDADE  
DO ESTADO DE MINAS GERAIS UEMG

UNIDADE BARBACENA

**FORMAÇÃO E PRÁTICA DOCENTE:  
DIÁLOGOS INTERDISCIPLINARES NA CONTEMPORANEIDADE**

MINAS  
GERAIS

## **INCORPORAÇÃO DE JOGOS LÚDICOS AO ENSINO DE QUÍMICA: UM ESTUDO DE CASO NA ABORDAGEM DO CONTEÚDO DIDÁTICO SOBRE ISOMERIA**

**Luana Vanessa Daniel**

Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais – IF Sudeste MG

**Francisco Fernandes Ladeira**

Universidade do Estado de Minas Gerais - Unicamp

**Resumo:** A incorporação de jogos lúdicos ao ensino de Química constitui-se em uma prática didático-pedagógica que pode atrair e motivar os estudantes da educação básica, proporcionando assim a aquisição do conhecimento de forma prazerosa e espontânea. Nos últimos anos, estudos acadêmicos concluíram que o conteúdo de Química, ao se aproximar do cotidiano dos discentes e trabalhado pelo professor de maneira dinâmica, pode fazer com que o aluno melhore significativamente seu desempenho escolar. Desse modo, este trabalho apresenta uma prática de ensino em que foi confeccionado e aplicado o jogo “Isomeria em ação”, com o objetivo de auxiliar o conteúdo anteriormente trabalhado. A experiência aqui relatada foi aplicada para treze alunos do 3º ano do ensino médio de uma escola estadual localizada no município de Barbacena, Minas Gerais. Inicialmente, foi feita uma breve explicação sobre o que são lipídios e alimentos transgênicos. Em um segundo momento, foi realizado um levantamento de dados sobre o conhecimento prévio dos alunos em relação ao conteúdo abordado em sala de aula. Posteriormente, foi feita a aplicação do jogo e de um “pós-teste” para avaliar a contribuição da atividade executada para o processo de ensino-aprendizagem. Após a aplicação do jogo, constatou-se que o uso de jogos didáticos no cotidiano escolar se mostra eficiente, levando em consideração a influência que os mesmos apresentam no tocante à socialização, à cooperação e, sobretudo, à aprendizagem. Portanto, é plausível considerar que o uso de jogos didáticos em sala de aula possibilita ao estudante participar do processo de construção do conhecimento, complementando o conteúdo teórico com o lúdico, ou seja, aliando teoria e prática.

**Palavras-chave:** Jogos Lúdicos; Ensino de Química; Isomeria; Lipídios; Alimentos Transgênicos.