

RESUMO

O presente trabalho tem como proposta a utilização de estratégias de modo a tornar a aprendizagem lúdica, objetivando promover a aprendizagem por meio de jogos no ensino de Química, aproveitando-se desta forma, da interação social já existente em sala de aula. Para a execução da proposta, utilizamos como público alvo alunos da modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA), pertencentes à rede pública estadual da cidade de Trindade-GO. A seleção das turmas ocorreu após um período de 15 dias de observações e anotações das características de cada uma delas, ao final foram escolhidas duas turmas de períodos diferentes, tendo cada uma suas particularidades. Estas foram divididas em grupos, com número variável de alunos e então foi proposta como atividade inicial, a utilização de dois jogos pedagógicos de Química, relacionados a um conteúdo trabalhado em sala de aula pelo professor da disciplina, sendo estes aplicados em dias diferentes. Posteriormente foi solicitado aos alunos, a construção de jogos pedagógicos em Química, baseados em um conteúdo que ainda não havia sido visto por eles. Os resultados apresentados foram relevantes, podendo ressaltar que é possível sim, alunos deste público de ensino aprenderem de forma lúdica conteúdos relacionados à Química. Durante toda a pesquisa foi possível levantar alguns elementos importantes tais como o fato dos alunos manifestarem um desinteresse inicial e posteriormente ser substituído pelo interesse e entusiasmo pela proposta; dificuldades iniciais com relação ao entendimento das regras, mas que ao serem compreendidas propiciaram um melhor aproveitamento da proposta; verificou-se discussão do conteúdo relacionado à Química, sendo os alunos agentes ativos deste processo e por último notamos algumas particularidades relacionadas à faltas e desistência de alguns alunos. Esses e outros elementos propiciaram o levantamento das categorias de análises do nosso trabalho, sendo elas: o Interesse, as Regras, a Competição, o Conteúdo, a Aprendizagem Colaborativa e as Particularidades da EJA. Como instrumentos de coleta de dados, foram utilizados os diários de campo e as filmagens.

Palavras-chave: Educação, EJA, Jogos Pedagógicos, Ensino de Química, Aprendizagem.