



## TRILHA DO CONHECIMENTO, INTRODUÇÃO AO ESTUDO DA QUÍMICA

**SANTOS, Cleberson Meira**<sup>1</sup> ([clebersonmeira@gmail.com](mailto:clebersonmeira@gmail.com)); **COUTO, Aliziane Vieira Caires**<sup>2</sup> ([alizianecaires123@gmail.com](mailto:alizianecaires123@gmail.com)); **SCHOTT, Joice de Oliveira**<sup>3</sup> ([joicejoiceschott@gmail.com](mailto:joicejoiceschott@gmail.com)); **MATOS, Pâmela Moço de**<sup>4</sup> ([pamellahmatos@gmail.com](mailto:pamellahmatos@gmail.com)); **NETO, André Molina**<sup>5</sup> ([andremolina1922@gmail.com](mailto:andremolina1922@gmail.com)); **SANTOS, Nilcéia Marins da Silva**<sup>6</sup> ([nilceiamarins@yahoo.com.br](mailto:nilceiamarins@yahoo.com.br)).

<sup>1</sup>Discente do curso de Licenciatura em Química da UEMS – Naviraí.

<sup>2</sup>Discente do curso de Licenciatura em Química da UEMS – Naviraí.

<sup>3</sup>Discente do curso de Licenciatura em Química da UEMS – Naviraí.

<sup>4</sup>Discente do curso de Licenciatura em Química da UEMS – Naviraí.

<sup>5</sup>Docente do curso de Engenharia de Alimentos da UEMS – Naviraí.

<sup>6</sup>Docente de Ensino Médio da Escola Estadual Vinicius de Moraes – Naviraí.

Estudos demonstram que o aprender não é linear. Portanto é necessário utilizar estratégias de ensino que vão além do famoso “cuspe e giz” para a formação dos alunos, porém nem sempre a escola trabalha nesse intuito e as aulas são baseadas muitas vezes de forma única para todos os alunos de uma turma, e até mesmo, da escola inteira. Vislumbrando a necessidade de novas estratégias e a busca de métodos mais lúdicos que prendam atenção dos alunos a aula, foi desenvolvido de um jogo de tabuleiro em tamanho humano contendo 54 casas divididas em três cores (laranja, roxo e azul), sendo essas distribuídas de forma intercalada na extensão do tabuleiro. O objetivo do jogo foi avaliar o grau de absorção dos conteúdos aplicados no primeiro bimestre letivo (Química: objeto de estudo e aplicações; Unidades de medida e propriedades da matéria; Sistemas, substâncias puras e misturas; Propriedades e transformações da matéria; Modelos atômicos e características dos átomos), por meio de perguntas de múltipla escolha. O jogo foi aplicado nas turmas de 1º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Vinicius de Moraes, dividindo-se os alunos em 6 (seis) grupos, onde um aluno foi utilizado como peça de locomoção no tabuleiro, enquanto os demais eram responsáveis por responder as perguntas; cada acerto tinha pontuação equivalente aos números extraídos de um dado arremessado pelo aluno que se locomovia pelo tabuleiro. A cada rodada do jogo um aluno arremessava um dado e caminhava a quantidade de números sorteada, ao parar em uma casa de cor laranja era feita uma pergunta ao grupo, em caso de acerto na resposta o aluno ganhava o direito de caminhar novamente o número de casas correspondente ao dado, em caso de erro o grupo perdia a vez em jogar a próxima rodada; nas casas roxas o grupo não respondia perguntas, não sofrendo nenhum tipo de penalidade; nas casas azuis ele recebia uma dica de conhecimento geral do conteúdo ensinado, podendo sofrer penalidades ou receber recompensas conforme sorteio prévio. Pode-se concluir a aplicação deste jogo como produtiva, pois todo o conteúdo já ensinado em sala de aula foi reafixado, sendo válida a participação de todos, demonstrando que absorveram os conteúdos de maneira significativa.

**Palavras-chave:** tabuleiro, estratégias, lúdico.