



VI SEMINÁRIO FORMAÇÃO DOCENTE: INTERSECÇÃO ENTRE UNIVERSIDADE E ESCOLA "Escola e Universidade em tempos de reconstrução"

OS JOGOS NA FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES/AS DE QUÍMICA: olhares dos/as licenciandos/as

Thais PEDRO LIMA (UFGD – Dourados)

Adriana MARQUES DE OLIVEIRA (UFGD – Dourados)

RESUMO: A pesquisa sobre ludicidade na área de Ciências da Natureza tem sido consolidada nas últimas décadas, tanto na Educação Básica quanto na Educação Superior. Neste estudo, defende-se que os jogos educativos podem contribuir para a formação inicial de professores/as de Química, abrangendo conhecimentos e práticas docentes. O objetivo deste trabalho foi compreender o entendimento dos/as licenciandos/as em Química sobre o jogo, por meio de relatos sobre suas experiências com o uso do lúdico durante a trajetória no curso. Para essa pesquisa, a pesquisadora entrou em contato com a professora responsável pelo Estágio Supervisionado do curso de Licenciatura em Química da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). Seis licenciandos/as concordaram em participar e escreveram relatos de experiência. Foram fornecidas questões orientadas para direcionar essas escritas. Os relatos foram analisados por meio da Análise Textual Discursiva (ATD), que é uma metodologia de análise para compreensão das informações discursivas. Os/as licenciandos/as escreveram relatos abordando o uso de jogos no ensino, revelando pouco conhecimento teórico sobre o assunto, apesar de terem experiência prática. Foi destacada a necessidade de uma formação mais adequada nessa área. Os relatos evidenciaram a falta de um componente curricular específico sobre jogos na formação destes/as licenciandos/as, o que resulta em lacunas em sua preparação e possíveis experiências negativas com os jogos educativos. Os jogos no ensino têm o potencial de despertar o interesse e motivação, para além ensinar conceitos científicos e ou sociais e também faz parte do repertório cotidiano do/a licenciando/a. No entanto, uma limitação é quando os jogos não possuem objetivos bem definidos para melhorar a aprendizagem de conceitos, limitando-se a repetição ou tentativa de memorização.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Relato de experiência. Análise Textual Discursiva.

