

ESTEVES; Nathália do Carmo Pacheco<sup>1</sup>, RODRIGUES; Bianca Gonçalves<sup>2</sup>

## RESUMO

**INTRODUÇÃO:** O processo formativo percorre caminhos multidisciplinares, compreender e vivenciar esses saberes culmina em uma aprendizagem significativa no ensino de Química. Assim, ressignificar metodologias tradicionais no ensino de Química através da ludicidade se apresenta como uma ferramenta potente, inovadora e motivadora no processo de ensino-aprendizagem em aulas de nível médio. No que cerne a formação docente, o planejamento, organização e execução das atividades agrega autonomia e reflexão para além dos conteúdos específicos. Neste trabalho, foi elaborado um jogo didático lúdico com a temática Evolução Atômica para ensinar química no ensino médio idealizado a partir do jogo da memória tradicional, porém com uma proposta inovadora para torná-lo mais dinâmico e interativo. **OBJETIVO:** Este trabalho objetivou a elaboração, desenvolvimento e concretização de um jogo educativo com o intuito de promover interrelação dos conceitos de átomo, representação dos cientistas (Leucipodo e Demócrito; John Dalton; J. J. Thomson; Rutherford; Bohr; Schrödinger) que fundamentaram seus respectivos modelos teóricos e as suas descobertas. Além da promoção docente propor ao licenciando desenvolver uma metodologia pedagógica interativa e dinâmica. **MÉTODO:** As atividades pedagógicas foram realizadas a partir da produção do jogo intitulado "Memória Atômica" em modelo impresso e em formato de cartas de baralho personalizadas com total de 36 peças com uma nova proposta; o "Memória Atômica" dispõe de dois baralhos cada um com um trio correspondente ao modelo atômico, cientista e/ou experimento que validou o modelo, isto é, são trios correspondentes (diferentes) que abordam diferentes conceitos dentro da mesma temática. A regra do jogo se estende a grupos de no máximo quatro pessoas com o professor como mediador, no qual cada jogador vira três cartas por vez, caso acerte o trio correspondente ao modelo atômico ganha pontos e segue no jogo, se errar a vez e dada ao próximo jogador, ganha quem recolher o maior número de cartas. **RESULTADOS:** Este trabalho possibilitou ao licenciando elaborar, desenvolver e concretizar saber docente promovendo o domínio do conteúdo na interrelação dos conceitos de átomo, representação do cientista (Leucipodo e Demócrito; John Dalton; J. J. Thomson; Rutherford; Bohr; Schrödinger). As metodologias propostas foram exploratória, descritiva e bibliográfica abordando e contextualizando a atomística no jogo didático promover a criatividade, senso crítico e reflexivo ao licenciando para a melhoria, aperfeiçoamento e desenvolvimento do ensino de química. Contudo, os resultados obtidos foram analisados em termos de habilidades e competências na perspectiva do discente executante durante o desenvolvimento dos jogos tais como: Pesquisa bibliográfica, elaboração de material didático, planejamento e organização de ideia, raciocínio lógico, concentração e lógica de programação. Este jogo teve como intuito auxiliar os professores do ensino médio a utilizar metodologias alternativas para que os alunos desmistifiquem o conceito de química é uma ciência de difícil aprendizado. **CONCLUSÃO:** Portanto, o licenciando ao desenvolver esse trabalho contribuiu no aprimoramento docente e em aulas mais contextualizadas é significativas que contribuem no aprimoramento cognitivo do aluno despertando o interesse científico, criatividade, curiosidade e reflexão acerca do conteúdo estudado. **RESUMO COM APRESENTAÇÃO ORAL**

**PALAVRAS-CHAVE:** Contextualiza, Ensino de química, Ludicidade

<sup>1</sup> Universidade Federal de Catalão, nathalia.esteves@discente.ufg.br

<sup>2</sup> Universidade Federal de Catalão, rodriguesbianca68@gmail.com

