

ATIVIDADES EXPERIMENTAIS E LÚDICAS PARA O ENSINO DE QUÍMICA

Deise Graciela Rott (PG). deise.rott@institutoivoti.com.br

Rua Jabuticaba, nº 18, B. Sol Nascente, Estância Velha - RS

Palavras-Chave: Experimentos, Lúdicas; Química

Vagas

Número de vagas pretendidas: 1

Espaço necessário

Marque uma das opções abaixo sobre o espaço necessário para o desenvolvimento do minicurso:

Espaço	Marque a opção
Sala de aula comum (classes, carteiras, quadro e projetor)	(X)
Laboratório químico	()
Laboratório de informática	()
Outros (especifique o espaço necessário e suas características aqui)	()

Resumo

Um grande desafio dos professores de química é tornar as aulas mais atrativas e contextualizadas. As atividades experimentais podem ser usadas como ferramentas para buscar mais interatividade por parte dos alunos na disciplina de química, desta forma tornar o aprendizado mais “leve”, interativo e contextualizado, pois os alunos conseguem visualizar fenômenos e relacioná-los com conteúdos da disciplina. Segundo CHASSOT (1990) “A Química é também uma linguagem. Assim, o ensino da Química deve ser um facilitador da leitura do mundo. Ensina-se Química, então, para permitir que o cidadão possa interagir melhor com o mundo”. (CHASSOT, 1990, p. 30). Já os jogos didáticos, quando utilizados como recursos de aprendizagem tem uma grande importância no ensino de química, pois além de uma função lúdica que proporciona diversão durante a aula, o jogo tem a função educativa que servirá como uma ferramenta facilitadora para o processo de ensino e aprendizagem (Kishimoto, 1996). É válido afirmar que a utilização de metodologias de ensino que utilizam e valorizam as atividades experimentais e lúdicas, encoraja e sustenta a construção e o desenvolvimento do conhecimento por parte do aluno. Este minicurso tem por objetivo demonstrar como elaborar atividades experimentais e lúdicas utilizando materiais de baixo custo, e também discutir sobre a forma que estas atividades podem ser apresentadas e realizadas em sala de aula, permitindo que o aluno tenha uma participação ativa no seu processo de Ensino-aprendizagem.

Recursos necessários e/ou materiais

- projetor;
- quadro negro e giz ou quadro branco e caneta, apagador;

(Observação: Este *template* foi adaptado do usado no 37.º EDEQ)