

A LUDICIDADE DA QUÍMICA ATRAVÉS DE UM JOGO DIDÁTICO

Eduardo Lima dos Santos¹
 Francyelle Moura de Oliveira Bernardo²
 Nereu Victor Nazário Tenório³
 Rosanny Christhinny da Silva⁴
 Antonio Albuquerque de Souza⁵

RESUMO

Jogos educativos são ferramentas valiosas para a consolidação dos conhecimentos de química, pois conteúdos são trabalhados de forma lúdica, facilitando o aprendizado por meio de "brincadeiras". Este trabalho descreve um jogo didático desenvolvido na I ExPoTecQui, I Exposição do Curso Técnico em Química do IFAL/Campus Maceió, com alunos das 1^a, 2^a e 3^a séries. Idealizado por professores do curso, o jogo foi inspirado no comercial *Imagen e Ação*, focando no desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico, aprendizado ativo, reforço de conceitos e habilidades sociais. O jogo foi projetado no formato de um tabuleiro com 25 casas e 90 cartas com múltiplas escolhas, abordando três temáticas da formação em Química: **Objeto** (equipamentos e utensílios de laboratório), **Reações** (tipos de reações químicas e seus produtos) e **Mix** (uma combinação dos temas anteriores). Cartas foram estruturadas em três níveis de dificuldade (1 a 3) e cinco alternativas. As casas do tabuleiro ilustravam elementos químicos e suas aplicações e eram percorridas pelas equipes para definir o vencedor. Um dado definia o tipo de desafio a ser realizado (mímica ou desenho), enquanto outro, o desafio da carta a ser realizado. Cada carta possuía 5 desafios a serem representados pelo aluno escolhido pela equipe através de mímica ou desenho. Como exemplificação, o primeiro dado pode exigir uma mímica, e o segundo dado pode apontar o desafio número 5. Então, o aluno escolhia a carta, visualizava a 5^a alternativa e, através de uma mímica, a representava. A equipe, ao acertar a alternativa, avançava o número de casas definido pela dificuldade da carta. O jogo didático reforça a importância de estratégias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem em química. Através da combinação de desafios interativos e do estímulo ao trabalho em equipe, o jogo facilita a compreensão de conceitos químicos e promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

Palavras-chave: Aprendizado Ativo; Ensino-Aprendizagem; Jogos educativos.

¹ Doutor em Educação pela Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho (Unesp)- campus Marília – SP, eduardo.santos@ifal.edu.br;

² Doutora pelo Curso de Química e Biotecnologia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, francyelle.moura@ifal.edu.br;

³ Doutor pelo Curso de Química e Biotecnologia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, nereu.tenorio@ifal.edu.br;

⁴ Doutora pelo Curso de Química e Biotecnologia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, rosanny.silva@ifal.edu.br;

⁵ Doutor pelo Curso de Química e Biotecnologia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, antonio.souza@ifal.edu.br.

