

## A LUDICIDADE DA QUÍMICA ATRAVÉS DE UM JOGO DIDÁTICO

Eduardo Lima dos Santos<sup>1</sup>  
Francielle Moura de Oliveira Bernardo<sup>2</sup>  
Nereu Victor Nazário Tenório<sup>3</sup>  
Rosanny Christhinny da Silva<sup>4</sup>  
Antonio Albuquerque de Souza<sup>5</sup>

### 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 1ª, 2ª e 3ª séries. Idealizado por professores do curso, o jogo foi inspirado no comercial *Imagem 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 5ª 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.

<sup>1</sup> 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](mailto:eduardo.santos@ifal.edu.br);

<sup>2</sup> Doutora pelo Curso de Química e Biotecnologia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, [francyelle.moura@ifal.edu.br](mailto:francyelle.moura@ifal.edu.br);

<sup>3</sup> Doutor pelo Curso de Química e Biotecnologia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, [nereu.tenorio@ifal.edu.br](mailto:nereu.tenorio@ifal.edu.br);

<sup>4</sup> Doutora pelo Curso de Química e Biotecnologia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, [rosanny.silva@ifal.edu.br](mailto:rosanny.silva@ifal.edu.br);

<sup>5</sup> Doutor pelo Curso de Química e Biotecnologia da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, [antonio.souza@ifal.edu.br](mailto:antonio.souza@ifal.edu.br).

