

## Jogo de Tabuleiro de Caminho: Química em Movimento

Giselle Farias de França Batista <sup>1</sup>

Wesley Henrique Lino Nunes <sup>2</sup>

Mayara Antonia do Monte santos <sup>3</sup>

Gicélia da Rocha Lourenço <sup>4</sup>

Janine dos Santos Ferreira da Silva <sup>5</sup>

### RESUMO

Os jogos didáticos são eficazes no ensino de Química, auxiliando alunos e professores no processo de ensino-aprendizagem (Cunha, 2012). De acordo com Silva (2020), os jogos de tabuleiro de caminho se destacam por sua fácil aplicação e engajamento. Nesse contexto, licenciandos em Química do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência do Instituto Federal de Pernambuco (PIBID-IFPE), Campus Ipojuca, desenvolveram o jogo Química em Movimento, abordando funções orgânicas e sustentabilidade. O jogo foi confeccionado com 40 peças de tatame EVA de encaixe (30x30x1 cm), formando um caminho de 40 “casas”. Ele foi aplicado na XX SNCT do IFPE, com a participação de 50 estudantes de diferentes níveis de escolaridade (ensino médio, superior e técnico). O jogo foi disposto no chão e os participantes jogavam um dado e avançavam sobre o tabuleiro, respondendo perguntas. Após a atividade, um opinário revelou que 88% dos estudantes afirmaram que o jogo é de fácil aplicação, e 96% destacaram que ele ajudou na fixação do conteúdo. A utilização deste tipo de jogo, desperta o interesse dos estudantes em sala de aula (Ramos, 2020). Frases como “desperta o interesse pela aula” reforçaram essa percepção. Entretanto, alunos do ensino superior apontaram desafios na confecção do jogo, devido ao seu tamanho, falta de recursos financeiros e tempo, fatores que podem desmotivar professores a utilizá-lo. A pesquisa mostrou ainda que 58% dos estudantes nunca haviam participado de jogos nas aulas, evidenciando a predominância do ensino tradicional (Leão, 1999). No entanto, Soares (2016), relata que muitos professores já exploram os jogos como estratégia para engajar os alunos. Embora os estudantes inicialmente se interessem pelo jogo apenas por diversão, acabam se motivando a estudar ao longo da atividade (Mathias, 2010). O jogo de tabuleiro de caminho : Química em Movimento despertou o interesse dos estudantes, incentivando debates sobre funções orgânicas e sustentabilidade, promovendo uma aprendizagem colaborativa.

**Palavras-chave:** Jogos didáticos, Engajamento estudantil, Ensino de Química.

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia - PE, Campus Ipojuca, [gisellebatista795@gmail.com](mailto:gisellebatista795@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia - PE, Campus Ipojuca, [mayaraamsantos.21@gmail.com](mailto:mayaraamsantos.21@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia - PE, Campus Ipojuca, [whln@discente.ifpe.edu.br](mailto:whln@discente.ifpe.edu.br);

<sup>4</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia - PE, Campus Ipojuca, [giceliarocha1234@gmail.com](mailto:giceliarocha1234@gmail.com)

<sup>5</sup> Professora orientadora: Doutora, Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia- PE Campus Ipojuca [janinesantos@ipojuca.ifpe.edu.br](mailto:janinesantos@ipojuca.ifpe.edu.br)

