

## ESTUDO CIENCIOMÉTRICO EM DISSERTAÇÕES SOBRE JOGOS NO ENSINO DE QUÍMICA

Flávio Henrich Sales de Queiroz <sup>1</sup>  
 Antônio Inácio Diniz Junior <sup>2</sup>

### RESUMO

Este estudo teve como objetivo analisar dissertações acadêmicas que abordam o uso de jogos no ensino de Química, buscando compreender tendências, abordagens metodológicas e impactos educacionais dessa ferramenta didática. Para isso, foi utilizada a metodologia da cienciometria, que permite mapear e quantificar a produção científica sobre determinado tema, identificando padrões e relações na literatura acadêmica. A pesquisa baseou-se na coleta e análise de 33 dissertações publicadas entre os anos de 2006 a 2023, extraídas da bases de dados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES, abrangendo diversas instituições de ensino superior brasileiras. Os dados foram organizados de acordo com critérios como ano de publicação, instituição de origem, autor, abordagem metodológica, temática dos jogos utilizados e impactos reportados na aprendizagem dos alunos. Além disso, foi realizada uma classificação dos diferentes tipos de jogos utilizados (digitais, analógicos, experimentais, entre outros) e suas respectivas influências no ensino de conceitos químicos. Os resultados indicam um aumento significativo no número de dissertações sobre jogos no ensino de Química nos últimos anos, especialmente a partir de 2015, refletindo um crescente interesse acadêmico pela gamificação e metodologias ativas. Observou-se uma predominância de estudos focados em jogos digitais, enquanto abordagens com jogos experimentais e analógicos ainda são menos exploradas. Além disso, identificou-se uma concentração da produção acadêmica em determinadas regiões do país, evidenciando a necessidade de expansão da pesquisa para outros contextos educacionais. A partir dessa análise, espera-se contribuir para a compreensão do desenvolvimento das pesquisas na área e fornecer subsídios para novas investigações sobre o papel dos jogos no ensino de Química, incentivando práticas pedagógicas fundamentadas em evidências.

**Palavras-chave:** Cienciometria, Jogos Didáticos, Ensino de Química, Produção Acadêmica, Metodologias Ativas.

<sup>1</sup> Mestrando do Curso de **Mestrado Profissional em Química em Rede Nacional** da Unidade Acadêmica de Dois Irmãos – UFRPE, [flavio.henrich2019@gmail.com](mailto:flavio.henrich2019@gmail.com);

<sup>2</sup> Doutor pelo Curso de **Ensino de Ciências** da Universidade Federal - UF, [coautor3@email.com](mailto:coautor3@email.com)

