

Jogos didáticos no ensino de Química: possíveis efeitos no engajamento e na aprendizagem significativa.

Antonio Mateus de Silva ¹
Efraim de Alcântar Matos²

RESUMO

Atividades lúdicas e práticas se apresentam como metodologias eficientes no processo de construção do conhecimento para o aluno, pois os mesmos, permitem o desenvolvimento de diversas competências, como comunicação, raciocínio lógico, trabalho em equipe, liderança, paciência e interação, equilibrando cooperação e competição. O presente estudo propõe a construção de uma abordagem inovadora, por meio de jogos, para tornar o ensino de Química no Ensino Médio mais dinâmico e envolvente. Além de facilitar a assimilação do conteúdo, a proposta busca indicar impactos dessa metodologia no desempenho e num possível engajamento dos alunos. Para que sejam eficazes, a implementação desses jogos foi planejada para que eles sejam adaptados ao nível de conhecimento dos alunos de forma a serem mediados por educadores. Utilizou-se, nessa proposição, uma abordagem qualitativa, a partir de 3 jogos didáticos: Jogo da memória das transformações e misturas; Quem sou eu?; e o Dominó das Funções Orgânicas para turmas de 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio com uma média de 30 alunos por turma. Os jogos foram escolhidos para serem aplicados tanto nas aulas regulares de Química quanto em disciplinas eletivas, promovendo um ambiente de aprendizagem mais envolvente e participativo. Os resultados esperados da aplicação dessa abordagem didática são um avanço significativo no desempenho dos alunos, como o aumento na média de acertos após a atividade com o jogo, avaliação de experiências positivas que podem ser reveladas por meio do questionário de percepção, destacando a maior facilidade na compreensão dos conteúdos e o aumento do interesse pelas aulas, um alto nível de engajamento e participação ativa dos alunos durante o uso dos jogos analisados pelas as observações. Disso, percebe-se que a integração de jogos didáticos no ensino de Química pode atuar como potencializador da construção de conhecimentos ativos, principalmente em temas abstratos, recomendando-se a capacitação de professores para o desenvolvimento de materiais lúdicos alinhados à BNCC.

Palavras-chave: Jogos didáticos; Ensino de Química; Metodologias ativas; Aprendizagem significativa.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciências e

² Tecnologia do Ceará – IFCE – Campos Iguatu, mateus.jucas123@email.com;

Licenciado e mestre em Matemática pela UFERSA, mestre em Ensino de Matemática pela UERN, doutor em Ensino de Matemática pela UFC. Professor do IFCE- CE, efraimmat@gmail.com;

