

CRIAÇÃO E APLICAÇÃO DE DOIS JOGOS DE TABULEIRO DEDICADOS AO ENSINO DE QUÍMICA

Álvaro Santos Silva¹, Josué Teodozio Lima², Suzana Vieira da Silva³

Financiamento: PIBID - CAPES

Resumo: A ludicidade é uma ferramenta há muito tempo explorada no contexto educacional, e é comprovadamente eficiente no que se refere à construção do conhecimento em estudantes que tenham contado com esse tipo de atividade. O presente trabalho explora a criação e aplicação de jogos de tabuleiro como ferramenta inovadora para o ensino de Química, com foco em turmas de ensino médio. Buscou-se oferecer aos alunos uma experiência educacional mais engajadora e interativa, substituindo o ensino tradicional por um ambiente lúdico e estimulante. Para tal, foram desenvolvidos dois jogos, com foco em temas específicos da Química, como a tabela periódica, ligações químicas, reações químicas e conceitos moleculares. Os jogos confeccionados foram adaptados a partir dos jogos Quest e Perfil, ambos pertencentes a Grow Jogos e Brinquedos LTDA, para que fosse possível utilizá-los no ensino de química em turmas do ensino médio. Os jogos foram elaborados com base em princípios pedagógicos sólidos, utilizando recursos visuais e dinâmicas que facilitam a compreensão dos conteúdos. Eles foram aplicados em 3 turmas de terceiro ano da EEMTI Teodorico Teles de Quental, localizada no Município de Crato, CE. Observou-se um grande entusiasmo por parte dos alunos que participaram da aplicação dos jogos, além do uso pleno de habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas e pensamento crítico. Os resultados imediatamente observáveis após a aplicação evidenciaram o potencial dos jogos de tabuleiro como ferramenta de ensino eficaz. Além disso, foi realizada uma pesquisa para obter mais dados referentes às turmas que participaram da aplicação dos jogos. Os resultados indicaram que os alunos foram muito receptivos para a aplicação de jogos, e que os mesmos tiveram uma experiência satisfatória em relação a atividade lúdica. A ludicidade proporcionada pelos jogos torna o aprendizado mais prazeroso e significativo, além de promover a interação entre os alunos e o desenvolvimento de diversas habilidades importantes para a formação integral do indivíduo. Os

¹ Graduando do curso de Licenciatura em Química da Universidade Regional do Cariri e bolsista do PIBID, email: alvaro.santos@urca.br

² Graduando do curso de Licenciatura em Química da Universidade Regional do Cariri e bolsista do PIBID, email: josue.teodozio@urca.br

³ Professora da EEMTI Teodorico Teles de Quental, Mestre em Química, e-mail: suzanarural@hotmail.com

jogos acabaram mobilizando muito dos conhecimentos gerais dos alunos, característica muito requisitada para a construção eficiente de uma base sólida no componente curricular de química. Em suma, os alunos tiveram uma experiência significativa no que se à aplicação dos jogos, evidenciando claramente o quão útil a ludicidade pode ser no ensino de química.

Palavras-chave: jogos de tabuleiro. ensino de química. Ludicidade. criatividade. interdisciplinaridade.