

PESQUISA/INICIAÇÃO CIENTÍFICA - PESQUISA/ INICIAÇÃO CIENTÍFICA

**QUÍMICA EM AÇÃO: ATIVIDADES LÚDICAS PARA UMA APRENDIZAGEM
ENGAJADORA**

Eliete Alves Dantas Machado (elietya13@gmail.com)

Elaine Da Silva Ramos (elaineramos@ufgd.edu.br)

A pesquisa “Química em ação: Atividades lúdicas para uma aprendizagem engajadora” foca no estudo do potencial da ludicidade como ferramenta para um ensino de química mais significativo e envolvente. Em um cenário educacional que demanda diferentes formas de ensinar para despertar o interesse dos estudantes de todos os níveis de ensino, essa ferramenta torna-se valiosa. O estudo parte da premissa de que a ludicidade pode desconstruir a imagem da química como uma disciplina complexa e desinteressante, tornando a aprendizagem de seus conceitos fundamentais mais envolvente e acessível, além de desenvolver a criatividade dos estudantes. Inicialmente, para o levantamento de dados sobre a temática, realizou-se uma minuciosa revisão bibliográfica, com foco em aprofundar a compreensão dos conceitos sobre a ludicidade e identificar tópicos de química considerados difíceis para os estudantes, visando à elaboração de materiais lúdicos focados nesses conceitos. Essa revisão bibliográfica foi essencial para compor o embasamento teórico do projeto, fundamentais para a compreensão do significado e da aplicação do lúdico. A pesquisa resultou na produção de dois jogos educativos, posteriormente incluídos em uma sequência didática. Os jogos intitulados “Twister termoquímico” e “Taboo químico” abordam, respectivamente, os conteúdos de termoquímica e cinética química de forma contextualizada e

divertida. Ambos partiram da adaptação de jogos populares, como Twister e o jogo de tabuleiro Taboo. Portanto, o desafio não foi criar uma dinâmica do zero, mas transformar um material de diversão já conhecido em um material de aprendizado de química, equilibrando as funções lúdica e educativa. No “Taboo Químico”, por exemplo, os alunos, divididos em equipes, precisam descrever um conceito relacionado ao conteúdo sem usar uma lista de palavras-chave proibidas, em uma competição saudável. Essa mecânica simples obriga o jogador a buscar sinônimos, analogias e explicações alternativas, mobilizando seu repertório conceitual de forma ativa e dinâmica. É nesse ponto que o desafio de equilibrar as funções lúdica e educativa se torna mais evidente, por exemplo, a pressão do tempo e a competição garantem a diversão, enquanto a necessidade de articular o conhecimento químico para pontuar constitui o objetivo de aprendizagem significativa. Manter esse equilíbrio foi o maior desafio e principal aprendizado do projeto. A experiência revelou que desenvolver atividades lúdicas é um exercício desafiador, porém repleto de potencial pedagógico. Assim, a formação inicial de professores deve contemplar o estudo aprofundado desta temática, capacitando futuros docentes a diversificar práticas e reconhecer o lúdico como valiosa ferramenta de ensino. Adaptar e criar materiais com base em sólido referencial teórico é enriquecedor e reafirma o potencial da ludicidade para transformar a sala de aula de química em um ambiente de aprendizagem colaborativo, crítico e engajador. Agradeço ao programa PIBIC UFGD/CNPq/Fundect pela concessão da bolsa de iniciação científica, que proporcionou apoio financeiro durante a realização deste projeto de pesquisa.

Palavras-chave: ludicidade; aprendizagem significativa; ensino de química.