

PESQUISA/INICIAÇÃO CIENTÍFICA - PESQUISA/ INICIAÇÃO CIENTÍFICA

**DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE
QUÍMICA: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA A APRENDIZAGEM**

Joao Pedro De Menezes Nascimento (jpmenezes025@gmail.com)

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

O projeto de iniciação científica "Desenvolvimento de Jogos Didáticos para o Ensino de Química: Uma Abordagem Lúdica para a Aprendizagem" teve como objetivo criar ferramentas educacionais que tornassem o ensino de Química mais dinâmico e acessível. Sob orientação, explorou-se a ludicidade como estratégia pedagógica para facilitar a compreensão de conceitos complexos. Iniciou-se com uma revisão bibliográfica que analisou artigos sobre jogos no ensino de Química. Com base nesses estudos, desenvolveram-se dois jogos. O primeiro, "Quem é o Cientista?", um jogo de tabuleiro que associa cientistas a suas descobertas, integrando história da ciência com conceitos químicos. Pode ser aplicado em turmas do Ensino Médio, promovendo maior engajamento e discussões interdisciplinares. O segundo, "Jogo do Mico: Transformações da Matéria", utiliza cartas com situações cotidianas, como o derretimento do gelo ou a queima de papel, exigindo que os jogadores classifiquem cada fenômeno corretamente. A dinâmica do jogo incentiva o raciocínio lógico e a discussão em grupo, tornando o aprendizado mais colaborativo. Durante as aulas, os alunos também podem ter a oportunidade de criar suas próprias cartas, reforçando ainda mais a compreensão dos conceitos. A principal dificuldade foi desenvolver jogos originais diante da vasta literatura existente. Superou-se esse desafio focando em lacunas como contextualização

histórica e abordagem multissensorial, priorizando o pensamento crítico em vez da simples memorização. Os resultados mostram-se promissores: os jogos podem tornar as aulas mais interativas, reduzir a resistência dos alunos à Química e facilitar a identificação de dúvidas. Conclui-se que a pesquisa contribui significativamente para a educação científica, demonstrando ser possível aprender Química de forma criativa e divertida. O projeto reforça a convicção de que a ludicidade é uma poderosa aliada no ensino, capaz de transformar a maneira como os estudantes enxergam e interagem com a ciência e contribui substantivamente para o avanço da educação científica, demonstrando, concretamente, a possibilidade de aprender Química através de abordagens criativas e divertidas. O projeto consolida a convicção de que a ludicidade constitui uma poderosa aliada pedagógica, capaz de transformar profundamente a maneira como os estudantes percebem e interagem com o conhecimento científico. Agradeço ao CNPq pelo indispensável apoio financeiro e à orientadora Profa. Dra. Elaine da Silva Ramos pela dedicada orientação ao longo de todas as etapas deste projeto.

Palavras-chave: ensino de química; jogos didáticos; ludicidade.