

() CTS () CA () EAM () ENF (X) EAP () EX () FP () HFS () IDD () LEQ () MD () PEQ () TIC

O JOGO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA PARA ENSINAR ESTEQUIOMETRIA

Rebeca Cruz Sampaio (IC)¹, Ivete Maria dos Santos (PQ)²,
Universidade Estadual de Santa Cruz /Crebeca261@gmail.com

O ensino de Química tem sofrido transformações ao longo dos anos, já que muitos estudantes a percebem como uma disciplina difícil e abstrata. Para amenizar essas dificuldades, os jogos surgem como recursos didáticos capazes de despertar o interesse e facilitar a compreensão dos conteúdos. Eles podem ser utilizados em diferentes momentos do processo educativo, como na introdução de novos temas, na revisão ou síntese de conceitos (Cunha, 2004). Em complemento, os jogos lúdicos por serem atrativos, são ótimas ferramentas auxiliaadoras ao ensino tradicional por estimular a curiosidade da turma, possibilitando a retirada de possíveis dúvidas (Lima *et al.*, 2011).

Dessa forma, o ato de brincar, tanto para professores quanto para os estudantes, configura-se como uma prática humana que favorece diversas aprendizagens e vivências culturais. Trata-se de um elemento essencial do processo educativo, que precisa ser estimulado, assegurado e enriquecido. Os jogos pedagógicos, ao unir o estudo de determinados conteúdos à ludicidade, despertam o interesse dos estudantes pelo tema trabalhado e possibilitam uma aprendizagem significativa, prazerosa e envolvente (Borba, 2007).

Sob a perspectiva de Vygotsky (1998), o brincar se apresenta como uma atividade fundamental para o desenvolvimento cognitivo, uma vez que possibilita a mediação simbólica e a construção de significados. Ao integrar jogos pedagógicos ao processo educativo, o professor atua como mediador, criando condições para que os alunos avancem em sua zona de desenvolvimento proximal, ampliando assim suas capacidades cognitivas, sociais e emocionais.

Sendo assim, este relato tem como objetivo descrever uma experiência vivenciada com a aplicação de um jogo didático voltado ao ensino de estequiometria, realizada durante o Estágio Supervisionado II. A atividade foi desenvolvida no Colégio Estadual Inácio Tosta Filho, localizado em Itabuna, Bahia, com uma turma do 2º ano do ensino médio (turma M2),

composta por 30 alunos. Inicialmente, os alunos foram organizados em cinco grupos, e cada grupo escolheu uma cor de cone para representar sua equipe no tabuleiro do jogo. O tabuleiro era composto por casas coloridas azuis, vermelhas, brancas e amarelas que indicam diferentes tipos de desafios ou ações a serem realizadas pelos participantes. As casas vermelhas correspondiam a questões sobre reações químicas de cálculo que tinha que ser respondidas no quadro, as amarelas abordavam teorias e conceitos previamente trabalhados em sala de aula com a professora regente; as brancas indicavam a perda de uma rodada, ou seja, o grupo ficava temporariamente sem jogar; e, por fim, as casas azuis propunha jogar novamente o dado.

Durante a aplicação do jogo, observou-se grande engajamento por parte dos alunos, que demonstraram entusiasmo e participação ativa nas etapas da atividade. A proposta possibilitou momentos de troca de conhecimentos entre os colegas, resolução colaborativa dos desafios e estímulo ao raciocínio lógico. Vale ressaltar, que essa atividade foi idealizada considerando que a professora regente já utilizava, de forma recorrente, jogos em suas aulas de Química para ensinar os conteúdos, como por exemplo o *Kahoot*, a receita de pudim e outras propostas. Após a aplicação do jogo, os alunos realizaram uma nova avaliação sobre o conteúdo de estequiometria. Alguns deles ressaltaram que a realização do jogo antes do teste contribuiu significativamente para a compreensão dos conceitos, facilitando a memorização e a aplicação dos conhecimentos durante a prova. Segundo os próprios alunos, a dinâmica do jogo permitiu revisar os conteúdos de forma mais leve e interativa, o que aumentou a confiança na resolução das questões. Outros alunos também, sugeriram pequenas alterações nas regras do jogo, como a proposta de retirar a regra de que "só vence o grupo que responder corretamente a última casa vermelha", argumentando que isso tornava o jogo mais demorado pois se respondesse errado teria que voltar para o início do jogo, gerando frustração no participante. A vista disso, o jogo mostrou-se uma ferramenta eficaz para o ensino da estequiometria, aliando aprendizagem significativa e engajamento por parte dos alunos.

Referências

- BORBA, A. M. A brincadeira como experiência de cultura na educação infantil, Revista Criança, Ministério da educação, novembro, 2007, p. 12-14, ed. 44.
- CUNHA, M. B. Jogos de Química: desenvolvendo habilidades e socializando o grupo. In: ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE QUÍMICA, 12., 2004, Goiânia. Anais... Goiânia: [s.n.], 2004. Resumo ENEQ-028.
- LIMA, E. C.; MARIANO, D. G.; PAVAN, F. M.; LIMA, A. A.; ARÇARI, D. P. Uso de jogos lúdicos como auxílio para o ensino de Química. Revista Eletrônica Educação em Foco., 2011.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.