



JOGO DIÁTICO COMO ALTERNATIVA METODOLÓGICA NA RESOLUÇÃO DE QUESTÕES DE QUÍMICA.

Autores: João Vyctor Pereira Gomes¹, Maria Eduarda Oliveira Tavares¹, Gilmar Alves Matias Filho² Geysa Barreto Brito¹, Email: bvyctor.pereira@urca.br

Instituições: ¹Universidade Regional do Cariri, Crato/CE, Brasil; ²Colégio da Polícia Militar Coronel Hervanio Macedo Junior, Juazeiro do Norte/CE, Brasil.

RESUMO

O uso de jogos no ensino de Química constitui uma estratégia pedagógica capaz de promover a participação e o desenvolvimento de habilidades necessárias à aprendizagem. Nesse contexto, o presente trabalho apresenta uma experiência que teve como objetivo aplicar um jogo didático digital, por meio da plataforma Kahoot, com estudantes do ensino médio. A atividade foi realizada utilizando os celulares dos alunos para acessar a plataforma e abordou conteúdos de equilíbrio iônico, cálculo de soluções, cinética química e termoquímica, no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A proposta buscou relacionar os conteúdos químicos a uma metodologia de ensino mais interativa, despertando o interesse dos estudantes e incentivando sua participação ativa no processo educativo. A metodologia consistiu na organização dos estudantes em duplas, seguida da apresentação do jogo, de suas regras e de sua dinâmica de funcionamento. A atividade envolveu a resolução de questões dentro de um tempo previamente estabelecido. Ao final de cada pergunta, era gerado um ranking com base no desempenho dos participantes, atribuindo maior pontuação aos que respondiam corretamente em menor tempo. Dessa forma, a dinâmica estimulou a competitividade entre os alunos, favorecendo o engajamento e o interesse pelos conteúdos abordados. Observou-se que a utilização do jogo favoreceu a motivação e o envolvimento dos estudantes, que participaram de forma ativa e competitiva. O debate entre as duplas durante a resolução das questões proporcionou um ambiente mais colaborativo e seguro para a troca de ideias e a construção do conhecimento. Além disso, os possíveis impactos da dinâmica na aprendizagem foram analisados por meio de um questionário aplicado após o jogo, com questões relacionadas à motivação para a revisão dos conteúdos, à capacidade de recordá-los, ao conforto em trabalhar em dupla e ao nível de engajamento proporcionado pela metodologia. Também foi observada a participação dos estudantes durante a atividade, considerando aspectos como interesse, motivação e envolvimento na resolução das questões. Os resultados evidenciaram uma participação mais ativa e maior interesse pela proposta, indicando que os jogos podem contribuir para tornar o ensino e a aprendizagem de Química mais dinâmicos e interativos. Assim, esse recurso didático pode fortalecer a articulação entre teoria e prática. A atividade também possibilitou aproximar os graduandos da realidade escolar, proporcionando experiências de planejamento, aplicação e avaliação de uma estratégia pedagógica. Para a escola, a proposta apresentou uma alternativa metodológica capaz de estimular a participação e o envolvimento dos estudantes. No âmbito do PIBID, a experiência contribuiu para o fortalecimento da formação inicial docente e para a construção de práticas pedagógicas mais dinâmicas, participativas e alinhadas às necessidades do contexto



escolar.

Palavras-chave: Jogos didáticos; Prática pedagógica; Química; Ensino.