



# COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS  
Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez  
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

## JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE TERMOQUÍMICA

## JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE LA TERMOQUÍMICA

## DIDACTIC GAMES IN TEACHING THERMOCHEMISTRY

Apresentação: Relato de Experiência

Gabrielle Maria Barbosa da Silva<sup>1</sup>; Maria Gabriella da Silva Bezerra<sup>2</sup>; Cláudio Henrique Alves Perdigão<sup>3</sup>; Bárbara Camila de Pina Albuquerque<sup>4</sup>

### INTRODUÇÃO

As aulas de Química têm se tornado cada vez mais atrativas com a utilização de novas metodologias para uma eficiente aprendizagem dos estudantes. Na perspectiva de Kishimoto (1996) o jogo, tem como recurso ensinar, desenvolver e educar de uma forma mais prazerosa, de acordo com suas funções lúdica e educativa; a lúdica proporcionará aos estudantes diversão e prazer, e a educativa ensinará o conhecimento.

De acordo com Lilian Bacich (2018) a metodologia ativa é caracterizada pela inter-relação entre a educação, sociedade, cultura, política e escola, podendo ser desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, proporcionando aos educadores recursos e praticas didaticas permitindo-os ensinar de forma diversificada, transformando as aulas em experiencias de aprendizagem.

A partir das observações de aulas realizadas em turmas de 2º ano do Ensino Médio, pôde-se analisar a dificuldade que os estudantes apresentam com relação ao conteúdo de Termoquímica.

Este relato refere-se a aplicação de um Tabuleiro de Ludo como uma ferramenta didática, realizada na Escola de Referência em Ensino Médio Antonio Dias Cardoso, localizada no município de Vitória de Santo Antão - PE.

A Atividade foi aplicada através das bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação á Docência (PIBID), com o intuito de proporcionar um aprendizado e trazendo consigo um pouco de diversão, para assim os estutandes terem uma boa compreensão do

---

1 Graduanda em Licenciatura em Química, IFPE- Campus Vitória de Santo Antão, [gmb3@discente.ifpe.edu.br](mailto:gmb3@discente.ifpe.edu.br)

2 Graduanda em Licenciatura em Química, IFPE- Campus Vitória de Santo Antão, [mgsb3@discente.ifpe.edu.br](mailto:mgsb3@discente.ifpe.edu.br)

3 Mestre em Ensino de Ciências, UFRRJ - Brasil, [claudio.perdigao@vitoria.ifpe.edu.br](mailto:claudio.perdigao@vitoria.ifpe.edu.br)

4 Especialização em Ensino de Química - UCAM-PROMINAS, [barbara.pina@ifpe@gmail.com](mailto:barbara.pina@ifpe@gmail.com)

conteúdo.

## RELATO DE EXPERIÊNCIA

O Tabuleiro foi elaborado sob as orientações da Professora Supervisora e aplicado aos estudantes de 2º ano do Ensino Médio, com o objetivo de ser utilizado como uma ferramenta de ensino e assim complementar as aulas da disciplina de Química, buscando desenvolver uma aprendizagem significativa aos estudantes.

A aplicação foi realizada na sala de aula, no Tabuleiro de ludo encontram-se seis casas. Os materiais utilizados foram de baixo custo, são eles: papelão, color sete (nas cores: marrom, rosa, azul, amarelo, roxo e laranja), folha de ofício, peças do tabuleiro de damas e dois dados.

Para a realização da intervenção inicialmente a turma foi dividida em seis grupos, e cada grupo escolheu uma cor para jogar. No início do jogo foi realizada uma pergunta sobre o conteúdo de Termoquímica, e o primeiro que respondeu iniciou jogando os dados.

Após a primeira rodada fizemos outros questionamentos, e mais um estudante respondeu, dando continuidade ao jogo.

Durante a aplicação percebemos a empolgação dos estudantes com o jogo de tabuleiro ludo, suas interações ao responder as questões propostas, competitividade e curiosidade pela atividade, na qual tiveram a oportunidade de fazer perguntas sobre o assunto e, assim, terem uma compreensão sobre Termoquímica.

**Figura 01:** Jogo didático aplicado aos estudantes do 2º do Ensino Médio da EREM Antônio Dias Cardoso.



Fonte: Própria (2023).



## CONCLUSÕES

Na atividade realizada, percebeu-se que o jogo fornece de maneira considerável, o aprendizado dos estudantes. Sendo assim, um recurso incentivador nas aulas, tornando-as mais educativas, interessantes, envolventes e encorajadoras, com o ponto de inovar e sair do tradicional, resultando em uma maior compreensão dos estudantes sobre o conteúdo abordado e colaborando com o processo de ensino-aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T.M. O jogo e a educação infantil. In: (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1996

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática, - Porto Alegre: Penso, 2018

