

DINIZ; José Alencar¹, ARAUJO; Erickes Weldes Cunha de²

RESUMO

Introdução: Muito se busca por meios para potencializar o processo de ensino aprendizagem e proporcionar uma alfabetização científica, esses meios devem utilizar-se da contextualização relacionada aos conhecimentos prévios dos alunos por meio de situações problema. Os jogos didáticos, como adaptações de outros jogos já conhecidos, trazem o aspecto da consideração dos conhecimentos prévios; quando fazem aplicações do cotidiano asseguram o uso da contextualização e a natureza competitiva e desafiadora dos jogos estimulam os alunos à participação e resolução de problemas. Outra característica dos jogos é a sua versatilidade que proporciona ao professor flexibilizar suas atividades em sala de aula. Tais atributos promovem os jogos didáticos como notáveis meios de promover o ensino que precisam ter sua participação nas aulas; para tanto, necessita-se de pesquisas para o desenvolvimento/aprimoramento e adaptação desses jogos para os vários contextos escolares. O Congresso Nacional de Educação (Conedu) é um evento científico brasileiro voltado para a educação de diversas áreas, inclusive o Ensino de Química; composto por palestras, apresentações de trabalhos, minicursos, etc. promove a divulgação científica desde 2014. Com base nos pressupostos colocados, este trabalho faz uma análise da evolução de publicações de jogos didáticos para o ensino de Química da educação básica a partir de trabalhos constantes nos anais do Conedu. **Metodologia:** Foram pesquisados trabalhos que traziam exemplos de jogos didáticos voltados para o ensino de química da educação básica. Para contrastar do início do evento até a atualidade, a pesquisa foi feita nas duas primeiras (2014 e 2015) e nas três últimas (2018, 2019 e 2020) versões do Conedu. Os trabalhos foram divididos em três categorias: Conteúdo Abordado; Série/Ano de Aplicação e Tipo de Jogo. **Resultados e discussão:** A quantidade de trabalhos encontrados em 2014, 2015, 2018, 2019 e 2020 foram 07, 15, 20, 22 e 05, respectivamente; mostrando uma tendência contínua de crescimento das publicações (excetuando o atípico ano pandêmico de 2020). Os conteúdos mais abordados foram Tabela Periódica (29%) e conteúdos relacionados à Química Orgânica (somando 28%); isso condiz com o fato de as séries com mais aplicações terem sido o 1º (42%) e o 3º (27%) anos do Ensino Médio, pois a Tabela Periódica é mais abordada no 1º ano enquanto a Química Orgânica é no 3º. Os tipos de jogos mais comuns foram aqueles que utilizam Perguntas e Respostas (42%) como recurso de jogabilidade, seguido de Jogos de Cartas (14%). **Considerações Finais:** A produção de trabalhos que pretendem melhorar o processo de ensino aprendizagem tem crescido significativamente no evento em questão fornecendo aos educadores mais ferramentas para auxiliar na condução desse processo. A tendência dos jogos abordarem mais alguns conteúdos em detrimento de outros e utilizarem com mais frequência um tipo específico de recurso indicam a necessidade de estudos para diversificar esses jogos, bem como ampliar suas abordagens e adaptá-los aos múltiplos contextos escolares. É importante destacar que essas ferramentas sozinhas não resolvem o problema de aprendizagem, necessitam ser corretamente aplicadas, contextualizadas e direcionadas para lograr êxito.

PALAVRAS-CHAVE: Contextualização, Ensino de Química, Jogos Didáticos

¹ IFPI-Instituto Federal do Piauí, prof.quimicajs@gmail.com

² IFPI-Instituto Federal do Piauí, erickesweldes848@gmail.com