



Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44º EDEQ - 4º Profquisul
NOVA PRATA/RS

O Lúdico na Educação Química: um estudo das edições 2021-2024 do EDEQ

Aline Lubyi (PG)*, Everton Bedin (PQ), Cintia Aliny S. de Souza (PG), Helena da Rosa Galeski (IC), João Vitor Piva Brugnerotto (IC), Thayse Geane Iglesias da Silva (FM), Vinicius Fernando de Lima (PG). alinelubyi1@gmail.com

Palavras-Chave: Atividades Lúdicas; Evento científico; Pesquisa bibliográfica

Área Temática: Ensino, Avaliação e Aprendizagem

Resumo: Este estudo objetiva analisar as propostas lúdicas apresentadas no Encontro de Debates sobre o Ensino de Química (EDEQ) no período de 2021 a 2024, identificando suas principais características, a fim de compreender como o lúdico tem sido incorporado nas abordagens pedagógicas discutidas nesse evento. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa e objetivo descritivo, realizada a partir da leitura e sistematização de trabalhos completos publicados no evento. As informações foram analisadas considerando elaboração da atividade, público-alvo, conteúdos, motivações, limitações, vínculos institucionais e fundamentação teórica. Os resultados evidenciam uma expressiva diversidade de formatos, incluindo desde adaptações de jogos comerciais amplamente conhecidos até elaborações autorais que exploram mecânicas originais e contextualizadas. Observa-se predominância de propostas voltadas ao Ensino Médio, embora também haja experiências para o Ensino Superior e Técnico, abrangendo conteúdos que variam de temas introdutórios a tópicos específicos e avançados. Conclui-se que o EDEQ constitui um espaço relevante para a circulação, exploração e reflexão sobre práticas lúdicas no ensino de Química, contribuindo para o diálogo entre pesquisa acadêmica e prática docente.

INTRODUÇÃO

O lúdico, de acordo com Felício e Soares (2018), compreende jogos ou atividades que respeitam princípios educacionais pautados na intencionalidade do professor, que inclui em suas práticas pedagógicas ações que possibilitam uma liberdade regulada por regras, as quais orientam os objetivos educativos. Dessa forma, as regras, sejam explícitas ou implícitas, definem os tipos de atividades lúdicas, sendo defendido o uso dessas para o ensino e avaliação da aprendizagem, tanto na formação básica quanto profissional, incluindo conceitos químicos ou de outras áreas.

Embora o lúdico seja um elemento presente historicamente nas dimensões social e cultural, sua utilização no ambiente educacional ainda demanda maior sistematização teórica e metodológica, especialmente na educação química (Cunha, 2012). Estudos nessa área podem contribuir para superar a fragmentação das práticas, favorecer o diálogo entre pesquisa e sala de aula e fortalecer a consolidação do lúdico no ensino.

Conforme Santana e Rezende (2007), as atividades lúdicas não têm como principal efeito facilitar a memorização dos conteúdos, mas de estimular o estudante a raciocinar e refletir. Estas práticas favorecem o desenvolvimento de

APOIO

Sociedade Brasileira de
Ensino de Química





Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44º EDEQ - 4º Profquisul
NOVA PRATA/RS

competências e habilidades, elevando a motivação nas aulas de química. Além disso, o caráter integrador do lúdico envolve dimensões como a afetividade, o trabalho colaborativo e o respeito às regras pré-estabelecidas, contribuindo para a construção do conhecimento nas esferas cognitiva, física e social.

Assim, no contexto da educação química, a adoção de práticas lúdicas não se limita ao entretenimento, mas assume um caráter formativo e reflexivo, exigindo planejamento e embasamento teórico que assegurem sua relevância e efetividade no processo de ensino e aprendizagem. A construção de uma linguagem sistematizada para comunicar resultados de pesquisas e sustentar argumentos sobre o uso do lúdico é, portanto, uma necessidade premente, uma vez que tal recurso, quando fundamentado, potencializa o diálogo entre a prática pedagógica e a produção acadêmica (Felício; Soares, 2018).

De acordo com Soares (2016), no campo da educação química, o uso de jogos e atividades lúdicas tem crescido significativamente nas últimas décadas. Esse crescimento é impulsionado pelo potencial dessas práticas de motivar estudantes, promover a interação e favorecer a construção do conhecimento. Esta expansão é evidenciada em eventos científicos, como o Encontro Nacional de Ensino de Química (ENEQ) e encontros regionais, a exemplo do Encontro de Debates sobre o Ensino de Química (EDEQ). Contudo, persistem desafios relevantes, como a aplicação inadequada ou superficial das teorias de aprendizagem, a falta de fundamentação teórica consistente e a predominância de relatos de experiência que apresentam análises pouco críticas dos resultados obtidos.

Ademais, observa-se que parte considerável das publicações ainda se limita a relatar a aceitação da atividade pelos estudantes, com ênfase em comentários como “gostaram” ou “adoraram”, sem apresentar evidências de que a atividade efetivamente contribuiu para a aprendizagem do conteúdo pretendido. Em outros casos, torna-se difícil identificar se o trabalho se configura como pesquisa ou como relato de experiência, o que indica desconhecimento de que é possível desenvolver investigações consistentes na área de jogos sem desvalorizar a relevância dos relatos enquanto registros de práticas pedagógicas. Soma-se a isso a necessidade de que os pesquisadores, ao propor atividades lúdicas, não apenas dominem os conceitos que caracterizam os jogos, mas também construam um referencial teórico-metodológico sólido, capaz de explicitar de que forma o conteúdo químico foi abordado e assimilado por meio dessas estratégias (Soares, 2016).

Diante desse panorama, o presente trabalho teve como objetivo analisar as propostas lúdicas apresentadas no EDEQ no período de 2021 a 2024, identificando suas principais características, a fim de compreender como o lúdico tem sido incorporado nas abordagens pedagógicas discutidas nesse evento.

METODOLOGIA

APOIO

Sociedade Brasileira de
Ensino de Química





Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44º EDEQ - 4º Profquisul
NOVA PRATA/RS

Este trabalho é um estudo descritivo, de abordagem qualitativa, a partir da análise das publicações do EDEQ no período de 2021 a 2024, considerando os últimos cinco anos. Configura-se como uma pesquisa bibliográfica, amplamente utilizada no meio acadêmico, cujo propósito é atualizar e aprofundar o conhecimento por meio da investigação científica de obras já publicadas (Sousa; Oliveira; Alves, 2021).

Como não foi realizada edição em 2020, devido à pandemia da COVID-19 causada pelo vírus SARS-CoV-2, o levantamento concentrou-se nas edições n. 40 (2021), n. 41 (2022), n. 42 (2023) e n. 43 (2024). Nas edições de 2022 a 2024, a busca foi feita utilizando a ferramenta de pesquisa nos arquivos digitais, a partir dos descritores “lúdico”, “atividade lúdica” e “jogo”. Já na edição de 2021, que se apresentou em dois volumes em formato PDF sem recurso de busca por palavras-chave, a seleção foi realizada manualmente. Todos os artigos contaram com leitura integral dos títulos e resumos, avançando para o texto completo sempre que necessário para confirmar a pertinência, considerando-se a ocorrência dos termos no título, resumo ou palavras-chave.

As informações extraídas dos trabalhos selecionados, como autoria, conteúdo abordado, objetivos, fundamentação teórica e público-alvo, foram organizadas em planilhas no Microsoft Excel®. Essa sistematização permitiu organizar os dados e realizar uma análise orientada para a identificação de variações e tendências na abordagem do lúdico no ensino de química no contexto do EDEQ.

Ademais, o Quadro 1 reúne o *corpus* desta pesquisa, composto por 18 trabalhos completos. Nele, estão organizadas informações sobre a edição e o ano do evento, o código atribuído para identificação na análise e o título de cada trabalho. A sistematização desses dados permite construir um panorama das produções selecionadas, possibilitando uma visão sobre as abordagens adotadas, os conteúdos contemplados e a variedade de propostas lúdicas exploradas.

Quadro 1: *Corpus* de análise

Edição/Ano	Código	Autoria	IE (nº de autores)
n. 43 (2024)	T01	COSTA, T. N. B. <i>et al.</i>	UFPel (04), UFRGS (01)
	T02	SCHMIDT, L. <i>et al.</i>	UFPel (05), UFRGS (01)
	T03	MACHADO, É. F.	E.E.E.M Francisco Assis Rosa de Oliveira (01)
n. 42 (2023)	T04	SOARES, T. C. L. <i>et al</i>	IFRS (03) C. E. Prof. Jacob Milton Bennemann (1)

APOIO

Sociedade Brasileira de
Ensino de Química





Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44º EDEQ - 4º Profquisul
NOVA PRATA/RS

	T05	MARON, N. M. D.; PASTORIZA, S. B	UFPel (02)
	T06	LEAL, L. P.; LUZ, N. A.; CASARTELLI, M. R. O.	Unipampa (02), UFPel (01)
	T07	VASCONCELLOS, P. S; PAZINATO, M. S.	UFRGS (02)
	T08	RODRIGUES, V. C; PINHEIRO, C. M. P; OLIVEIRA, L. D.	PUCRS (02), Feevale (01)
	T09	COLARES, N. C. V; BECKER-RITT, A. B.	Rede Pública Estadual no Ensino Médio no AM + ULBRA (01) ULBRA (01)
n. 41 (2022)	T10	MARTINI, A; ANDRES, M; CRIZEL, L.	IFRS (03)
	T11	EICHLER, M; CUNHA, S. G	UFRGS (02)
n. 40 (2021)	T12	COLARES, N. C. V; BECKER-RITT, A. B.	Rede Pública Estadual no Ensino Médio no AM + ULBRA (01) ULBRA (01)
	T13	SAGICA, M. M. <i>et al</i>	Uepa (04)
	T14	SALES, D. O; <i>et al</i>	IFMT (03) E.E Alda G. Scopel (01)
	T15	GUILHERME, M. R; <i>et al</i>	IFMT (03) E.E Alda G. Scopel (01)
	T16	PFEIFER, M. J. V; MARASCHIN, A.A; LINDEMANN, R. H	Unipampa (03)
	T17	JAIME, D. H. M; MARASCHIN, A. A; LINDEMANN, R. H	Unipampa (03)
	T18	CZOLPINSKI, A. L; <i>et al.</i>	UFRGS (05)

Legenda: Instituição de Ensino (IE); Universidade Federal de Pelotas (UFPel); Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS); Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS); Universidade Federal do Pampa (Unipampa); Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS); Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT); Universidade do Estado do Pará (Uepa).

APOIO

Sociedade Brasileira de
Ensino de Química





Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44^º EDEQ - 4^º Profquisul
NOVA PRATA/RS

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos trabalhos apresentados ao EDEQ entre 2021 e 2024 revela um cenário diverso quanto à concepção, aplicação e finalidades dos jogos e atividades lúdicas no ensino de Química, evidenciando um interesse na temática ao longo do período. Percebe-se presença de propostas lúdicas em todas as edições analisadas, indicando que o tema mantém relevância no evento.

Ao todo, participaram 58 autores: Pesquisador(a) (PQ) – 19; Professor(a) de Ensino Fundamental/Médio (FM) – 5; Pós-Graduando(a) (PG) – 11; Graduando(a) (IC) – 20; Técnico(a) (TC) – 1. Além disso, 2 autores se identificaram como FM + PG. Os graduandos (IC) formam o grupo mais numeroso e aparecem em todas as edições. Pesquisadores (PQ) atuam principalmente como orientadores ou coordenadores, e os pós-graduandos (PG) exercem função de mediação entre orientação e execução. Professores da educação básica (FM) e técnicos (TC) aparecem de forma pontual, mas trazem conexão direta com a realidade escolar.

Grande parte dessas propostas foi identificada na formação inicial de professores, em disciplinas como Instrumentação para o Ensino de Química (T01, T02, T05), Práticas Experimentais (T03) ou vinculadas a programas institucionais, como o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) (T04; T13). O vínculo universitário tem favorecido materiais que unem criatividade e intencionalidade pedagógica, articulando o lúdico ao currículo e à prática docente. Observa-se, assim, uma dinâmica colaborativa entre graduandos, pós-graduandos, docentes e profissionais da educação básica, reforçando o caráter interdisciplinar e a fundamentação prática das propostas.

A sistematização do Quadro 1 indica que a produção sobre o lúdico no EDEQ concentra-se em alguns polos institucionais, como UFRGS (n = 5), UFPel (n = 4) e Unipampa (n = 3), seguidas por IFRS, IFMT e ULBRA (n = 2 cada). Esses polos evidenciam o papel estratégico das instituições de Ensino Superior na articulação de práticas lúdicas no ensino de Química. Ao mesmo tempo, a participação de professores da educação básica, graduandos e bolsistas de programas como PIBID e Iniciação Científica demonstra que essa produção não se limita ao âmbito universitário, mas se estende para a educação básica, promovendo uma interação efetiva entre pesquisa, formação docente e prática escolar. Essa articulação revela diferentes contextos e alcances das propostas, mostrando que a produção lúdica integra tanto a construção de conhecimento quanto a aplicação prática em sala de aula.

No que se refere aos trabalhos que implementaram atividades lúdicas, as formas de elaboração variam desde adaptações de jogos comerciais conhecidos, como o UNO Periódico (T05) e jogos de tabuleiro (T09), até criações originais, como Ação e Reação (T01), que incorpora elementos do *Design Universal* para a Aprendizagem (DUA), o Desafio Analítico do Químico Aventureiro (T06) e o *Escape Room* Educativo (T03). Há também iniciativas que

APOIO

Sociedade Brasileira de
Ensino de Química





Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44^º EDEQ - 4^º Profquisul
NOVA PRATA/RS

exploram gêneros específicos, como o RPG pedagógico (T07) e o Química em *Minecraft* (T08).

Em relação aos conteúdos, há desde tópicos estruturantes da química, como Tabela Periódica (T04, T05), Ligações Químicas (T02) e História da Química (T01), até temáticas específicas como Segurança em Laboratório (T10), Funções Orgânicas (T09) e Química Analítica Qualitativa (T6). Em determinados casos, o jogo atua como estratégia de revisão e fixação (T05; T09; T03); em outros, é o ponto de partida para introdução de conceitos complexos, viabilizando a compreensão de temas considerados abstratos (T01; T02; T08).

Percebe-se, nos trabalhos analisados, uma tendência: conteúdos introdutórios ou de revisão (por exemplo, Tabela Periódica, Ligações Químicas) aparecem com mais frequência em jogos adaptados, enquanto criações autorais tendem a abordar conteúdos mais específicos ou avançados (por exemplo, Segurança em Laboratório, Química Analítica). Essa escolha pode estar ligada ao fato de que, nos jogos adaptados, as regras já são conhecidas, o que reduz o tempo de explicação e permite maior concentração no conteúdo.

Entre os desafios recorrentes, destacam-se a limitação de tempo para aplicação e avaliação dos jogos (T03), a impossibilidade de testar com o público-alvo durante a pandemia (T05), o risco de desequilíbrio entre o caráter lúdico e os objetivos pedagógicos, principalmente em jogos de forte componente competitivo (T04, T05). Felício e Soares (2018) ressaltam que evitar esse desequilíbrio exige planejamento e engajamento docente, de forma que as propostas lúdicas sejam construídas em parceria com os alunos.

Além disso, o público-alvo contemplado pelas propostas é variado, embora o Ensino Médio seja o mais frequente (T01, T03, T04, T05, T09, T12, T14, T15, T18), seguido por experiências voltadas ao Ensino Superior (T01, T06, T11) e ao Ensino Técnico integrado (T10). Algumas iniciativas expandem o alcance para além do ambiente escolar, como o T03, que envolveu a comunidade em atividades abertas, promovendo interações intergeracionais e ampliando o impacto social da ação educativa. Esse envolvimento comunitário remete à perspectiva de Messeder Neto (2019), ao defenderem que o lúdico, quando bem planejado, pode extrapolar o espaço escolar e gerar impactos sociais, desde que mantenha a centralidade na mobilização de processos cognitivos para a aprendizagem de conceitos. Ademais, os demais trabalhos se encaixam em revisão bibliográfica, ou não explicitaram o público-alvo.

A análise das fundamentações teóricas presentes nos trabalhos do *corpus* revela que o lúdico é sustentado principalmente por autores consolidados na área. Soares é o referencial mais recorrente, citado em sete trabalhos (T01, T05, T07, T11, T14, T16, T17), sendo central para discutir o equilíbrio entre função lúdica e pedagógica, além de alertar para o risco do “jogo pelo jogo” quando não há intencionalidade educativa. Marcia Borin da Cunha aparece em seis trabalhos (T05, T06, T12, T14, T16, T17), com contribuições que reforçam



Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44º EDEQ - 4º Profquisul
NOVA PRATA/RS

a importância de jogos no ensino de química, defendendo sua aplicação integrada a propostas pedagógicas consistentes e contextualizadas.

Ademais, Kishimoto (T07, T11, T14) contribui com a compreensão do jogo como recurso pedagógico intencional, equilibrando prazer e aprendizagem. Enquanto Caillois (T01, T02) oferece uma tipologia amplamente utilizada para caracterizar as mecânicas lúdicas, *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, servindo de base para análise das propostas e suas possíveis distorções. Outros autores também aparecem com relevância para o campo do lúdico, como Cleophas (T03, T08, T09), Cavalcanti (T03, T07, T08, T09, T11) e Huizinga (T08), que ampliam a compreensão do jogo a partir de perspectivas educacionais e histórico-culturais.

Os trabalhos analisados indicam que o EDEQ é um espaço promissor para a circulação e exploração de propostas lúdicas. As experiências relatadas evidenciam que, quando bem planejado, o lúdico amplia as possibilidades de mediação pedagógica, potencializa o interesse dos estudantes e favorece a apropriação de conceitos químicos. As iniciativas observadas apontam para a importância de continuar as investigações na área, investindo em formação docente que integre a reflexão crítica sobre o lúdico, para que esses recursos avancem tanto em criatividade quanto em pertinência e coerência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo analisar as propostas lúdicas apresentadas no EDEQ no período de 2021 a 2024, identificando suas principais características, a fim de compreender como o lúdico tem sido incorporado nas abordagens pedagógicas discutidas nesse evento. Esse objetivo foi alcançado na medida em que a análise permitiu mapear padrões e variações nas propostas, evidenciando que o lúdico mantém presença significativa no evento e que a diversidade de formatos, conteúdos e públicos atendidos reflete seu potencial como estratégia pedagógica no ensino de Química.

Constata-se que a formação inicial de professores, especialmente nos Cursos de Licenciatura em Química e em programas como o PIBID, tem desempenhado papel central na elaboração e implementação dessas propostas. Esse cenário favorece a articulação entre criatividade, fundamentação teórica e intencionalidade pedagógica, aproximando o lúdico das demandas concretas da prática docente. Entretanto, persistem desafios como o equilíbrio entre a dimensão lúdica e os objetivos educativos, a necessidade de maior clareza metodológica e a ampliação da avaliação dos impactos das atividades para além da percepção de aceitação pelos estudantes.

O levantamento realizado mostra que, embora o Ensino Médio seja o principal público contemplado, há também experiências voltadas ao Ensino Superior, ao Ensino Técnico e até a ações que extrapolam o ambiente escolar, com potencial de impacto social. A fundamentação teórica predominante recorre

APOIO

Sociedade Brasileira de
Ensino de Química





Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44º EDEQ - 4º Profquisul
NOVA PRATA/RS

a autores consolidados no campo da Educação Química e dos estudos sobre o jogo, o que fortalece a consistência das propostas, ainda que haja espaço para ampliar o diálogo com outras perspectivas e teorias da aprendizagem.

Entre as limitações desta pesquisa, destaca-se o recorte temporal e geográfico, restrito às publicações do EDEQ entre 2021 e 2024, o que impede generalizações para outras edições do EDEQ ou outros eventos da área. Além disso, a análise concentrou-se em informações disponibilizadas nos trabalhos publicados, não contemplando observações diretas das práticas ou percepções dos estudantes envolvidos, o que poderia oferecer um panorama mais completo sobre a efetividade das propostas.

Assim, o EDEQ se reafirma como um espaço relevante para a socialização, reflexão e aprimoramento de práticas lúdicas no ensino de química, possibilitando a integração entre pesquisa acadêmica e prática pedagógica. Para que esse movimento se fortaleça, é fundamental que as propostas avancem na sistematização metodológica, na avaliação de resultados de aprendizagem e na formação crítica, de modo a consolidar o lúdico não apenas como recurso motivador, mas como estratégia intencional e pertinente para a construção de conhecimentos científicos.

REFERÊNCIAS

COLARES, N. C. V; BECKER-RITT, A. B. Química Orgânica no 3º ano do Ensino Médio – Usando um Jogo de Tabuleiro. **Anais dos Encontros de Debates sobre o Ensino de Química** - ISSN 2318-8316, n. 42, 2023.

COLARES, N. C. V; BECKER-RITT, A. B. Sugestão de Inclusão de Gamificação no Ensino de Química Orgânica, EletronBank – Funções Orgânicas. In: Encontro de Debates sobre o Ensino de Química, 40., 2021, Cruz Alta. **Anais do 40º encontro de debates sobre o ensino de química Volume I**. Cruz Alta: Ilustração, 2021.

COSTA, T. N. B. *et al.* Ação e Reação: uma proposta lúdica para o Ensino de Química baseada nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem. **Anais dos Encontros de Debates sobre o Ensino de Química** - ISSN 2318-8316, n. 43, p. 1-10, 2024.

CUNHA, M. B. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. **Química Nova na Escola**, São Paulo, [s. L.], v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

EICHLER, M; CUNHA, S. G. Desenvolvimento do protótipo do jogo SegurLab 2D. **Anais dos Encontros de Debates sobre o Ensino de Química** - ISSN 2318-8316, n. 41, 2022.

APOIO

Sociedade Brasileira de
Ensino de Química





Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44º EDEQ - 4º Profquisul
NOVA PRATA/RS

FELÍCIO, C. M; SOARES, M. H. F. B. Da intencionalidade à responsabilidade lúdica: novos termos para uma reflexão sobre o uso de jogos no ensino de química. **Química nova na escola**, v. 40, n. 3, p. 160-168, 2018.

JAIME, D. H. M; MARASCHIN, A. A; LINDEMANN, R. H. O ensino de Química através do lúdico: análise de resumos das RASBQ de 2014 a 2019. In: Encontro de Debates sobre o Ensino de Química, 40., 2021, Cruz Alta. **Anais do 40º encontro de debates sobre o ensino de química Volume II**. Cruz Alta: Ilustração, 2021.

LEAL, L. P.; LUZ, N. A.; CASARTELLI, M. R. O. Desafio Analítico do Químico Aventureiro - Um Jogo de Química Analítica. **Anais dos Encontros de Debates sobre o Ensino de Química** - ISSN 2318-8316, n. 42, 2023.

MACHADO, É. F. Escape Room Educativo: possibilidades metodológicas para o Ensino de Química. **Anais dos Encontros de Debates sobre o Ensino de Química** - ISSN 2318-8316, n. 43, p. 1-8, 2024.

MARON, N. M. D.; PASTORIZA, S. B. UNO periódico: os jogos didáticos como uma ferramenta pedagógica no ensino de Química. **Anais dos Encontros de Debates sobre o Ensino de Química** - ISSN 2318-8316, n. 42, 2023.

MARTINI, A; ANDRES, M; CRIZEL, L. Atividades lúdicas: uma possibilidade para a aprendizagem significativa de saúde e segurança em laboratório. **Anais dos Encontros de Debates sobre o Ensino de Química** - ISSN 2318-8316, n. 41, 2022.

MESSEDER NETO, H. S. O jogo é a excalibur para o ensino de ciências?: apontamentos para pensar o lúdico no ensino de conceitos e na formação do professor. **ACTIO: Docência em Ciências**, v. 4, n. 3, p. 77-91, 2019.

PFEIFER, M. J. V; MARASCHIN, A.A; LINDEMANN, R. H. A utilização de Jogos no Ensino de Química: uma pesquisa bibliográfica nas Reuniões Anuais da SBQ. In: Encontro de Debates sobre o Ensino de Química, 40., 2021, Cruz Alta. **Anais do 40º encontro de debates sobre o ensino de química Volume II**. Cruz Alta: Ilustração, 2021.

RODRIGUES, V. C; PINHEIRO, C. M. P; OLIVEIRA, L. D. de. Química em Minecraft: análise do conteúdo didático "as propriedades da matéria". **Anais**

APOIO

Sociedade Brasileira de
Ensino de Química





Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44^º EDEQ - 4^º Profquisul
NOVA PRATA/RS

dos Encontros de Debates sobre o Ensino de Química - ISSN 2318-8316, n. 42, 2023.

SAGICA, M. M. *et al.* "Quem Poluiu o Rio Bellone?": Avaliação de um jogo didático para o ensino de química. In: Encontro de Debates sobre o Ensino de Química, 40., 2021, Cruz Alta. **Anais do 40º encontro de debates sobre o ensino de química Volume I**. Cruz Alta: Ilustração, 2021.

SANTANA, E. M.; REZENDE, D. B. A influência de Jogos e atividades lúdicas no Ensino e Aprendizagem de Química. **Anais do VI Encontro de Pesquisa em ensino de Ciências**, Florianópolis, 2007.

SALES, D. O; *et al.* O Uso da Plataforma Wordwall como Estratégias no Ensino de Química. In: Encontro de Debates sobre o Ensino de Química, 40., 2021, Cruz Alta. **Anais do 40º encontro de debates sobre o ensino de química Volume I**. Cruz Alta: Ilustração, 2021.

SCHMIDT, L. *et al.* Construção de um jogo didático com abordagem inclusiva. **Anais dos Encontros de Debates sobre o Ensino de Química** - ISSN 2318-8316, n. 43, p. 1-8, 2024.

SOUSA, A. S.; OLIVEIRA, G. S.; ALVES, L. H. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da FUCAMP**, v. 20, n. 43, 2021.

SOARES, M. H. F. B. Jogos e atividades lúdicas no ensino de química: uma discussão teórica necessária para novos avanços. **Revista debates em Ensino de Química**, v. 2, n. 2, p. 5-13, 2016.

SOARES, T. C. L. *et al.* Reflexões acerca do uso de jogos didáticos sob a perspectiva de licenciandas do PIBID Química. **Anais dos Encontros de Debates sobre o Ensino de Química** - ISSN 2318-8316, n. 42, 2023.

VASCONCELLOS, P. S; PAZINATO, M. S. O Role Playing Game como ferramenta pedagógica para o ensino da Química na visão de mestres e jogadores. **Anais dos Encontros de Debates sobre o Ensino de Química**- ISSN 2318-8316, n. 42, 2023.

APOIO

Sociedade Brasileira de
Ensino de Química

