

INSTITUTO FEDERAL GOIANO – CAMPUS CERES
LICENCIATURA EM QUÍMICA
FERNANDO FERREIRA DE SOUZA

O Jogo Pedagógico como Ferramenta de Ensino no
Contexto do Programa Residência Pedagógica

CERES – GO
2025

FERNANDO FERREIRA DE SOUZA

**O Jogo Pedagógico como Ferramenta de Ensino no Contexto do
Programa Residência Pedagógica**

Trabalho de curso apresentado ao curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Goiano – Campus Ceres, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Química, sob orientação da Prof^ª. Dr^ª. Marcela Carmen de Melo Burger.

**CERES – GO
2025**

**Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema Integrado de Bibliotecas do IF Goiano - SIBi**

F383 Ferreira de Souza, Fernando
 O Jogo Pedagógico como Ferramenta de Ensino no Contexto do
 Programa Residência Pedagógica / Fernando Ferreira de Souza.
 Ceres 2025.

 13f.

 Orientadora: Prof^ª. Dra. Marcela Carmen de Melo Burger.
 Tcc (Licenciado) - Instituto Federal Goiano, curso de 0322155 -
 Licenciatura em Química - Ceres (Campus Ceres).

 I. Título.



TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese (doutorado) | <input type="checkbox"/> Artigo científico |
| <input type="checkbox"/> Dissertação (mestrado) | <input type="checkbox"/> Capítulo de livro |
| <input type="checkbox"/> Monografia (especialização) | <input type="checkbox"/> Livro |
| <input checked="" type="checkbox"/> TCC (graduação) | <input type="checkbox"/> Trabalho apresentado em evento |

Produto técnico e educacional - Tipo: _____

Nome completo do autor:

Fernando Ferreira de Souza

Matrícula:

2019103221530169

Título do trabalho:

O Jogo Pedagógico como Ferramenta de Ensino no Contexto do Programa Residência Pedagógica

RESTRICÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIIF Goiano: 09 / 07 / 2025

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais incluídos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Ceres - GO

09 / 06 / 2025

Local

Data

Fernando Ferreira De Souza

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Cliente e de acordo:

Marcela Lorenzin de Almeida Burger

Assinatura do(a) orientador(a)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO

Ata nº 16/2025 - GE-CE/DE-CE/CMPCE/IFGOIANO

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

Ao dia dois do mês de junho do ano de dois mil e vinte e cinco, realizou-se a defesa de Trabalho de Curso do acadêmico: **Fernando Ferreira de Souza**, do Curso de Licenciatura em Química, cuja projeto intitula-se “**O Jogo Pedagógico como Ferramenta de Ensino no Contexto do Programa Residência Pedagógica**”. A defesa iniciou-se às 15 horas e 42 minutos, finalizando-se às 16 horas e 23 minutos. A banca examinadora considerou o trabalho APROVADO com média 9,5 no trabalho escrito, média 8,5 no trabalho oral apresentando assim, média aritmética final de 9,0 **pontos**, estando Aprovado para fins de conclusão do Trabalho de Curso II.

Trabalho de Curso defendido e aprovado em 02/06/2025 pela banca examinadora constituída pelos membros:

Marcela Carmen de Melo Burger

Presidente da banca

Marcela Dias França

Lorena de Almeida Cavalcante

Documento assinado eletronicamente por:

- **Marcela Carmen de Melo Burger**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO , em 02/06/2025 16:28:42.
- **Lorena de Almeida Cavalcante Brandao Nunes**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO , em 02/06/2025 19:52:10.
- **Marcela Dias Franca**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO , em 05/06/2025 19:40:17.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 02/06/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifgoiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 712860

Código de Autenticação: d571f26a36



INSTITUTO FEDERAL GOIANO
Campus Ceres
Rodovia GO-154, Km 03, SN, Zona Rural, CERES / GO, CEP 76300-000
(62) 3307-7100

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho:

À minha família, meu alicerce – especialmente à Jéssica, que sempre me ensinou que persistência vence qualquer desafio.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho representa mais do que uma exigência acadêmica; ele simboliza a conclusão de uma jornada de muito aprendizado, desafios e conquistas. Por isso, gostaria de expressar minha gratidão a todos que tornaram essa trajetória possível: A Deus, pela sabedoria e discernimento concedidos em cada etapa; À minha família, meu porto seguro, pelo apoio incondicional, pelo incentivo constante, pela parceria em todos os momentos desse processo e por acreditarem no meu potencial; Aos professores do curso, por compartilharem seus conhecimentos, por suas orientações valiosas e pela inspiração que me impulsionou a seguir adiante; Aos colegas de curso, pela parceria, pelas trocas enriquecedoras e pelo suporte nos momentos mais difíceis; Ter vocês ao meu lado tornaram essa caminhada mais leve e significativa. Meu muito obrigado, cada gesto fez diferença!

RESUMO

O presente trabalho aborda o tema “O jogo pedagógico como ferramenta de ensino no contexto do Programa Residência Pedagógica”. O objetivo geral, visou desenvolver e aplicar um jogo pedagógico no contexto da sala de aula, interagindo teoria e prática de forma intencional e reflexiva. Para alcançar esse objetivo, a metodologia utilizada foi a confecção de um jogo palavra-chave onde aplicou-se conteúdos de funções orgânicas. Os resultados obtidos indicam que a dinâmica competitiva e interativa aumentou a participação, especialmente entre alunos com dificuldades prévias. O trabalho em equipe facilitou a troca de conhecimentos, fortalecendo habilidades como comunicação e empatia. Conceitos complexos foram assimilados por meio de repetição lúdica e contextualização prática. O jogo permitiu identificar lacunas de aprendizagem, podendo orientar ajustes no planejamento docente. Conclui-se que, o professor pode sim unir a teoria e a prática, sendo um facilitador no processo de ensino-aprendizagem para os alunos.

Palavras-chave: jogos pedagógicos; ensino de química; residência pedagógica; metodologias ativas; funções orgânicas.

ABSTRACT

The present work addresses the theme "The pedagogical game as a teaching tool in the context of the Pedagogical Residency Program". The general objective was to develop and apply a pedagogical game in the classroom context, intentionally and reflectively interacting theory and practice. To achieve this objective, the methodology used was the creation of a keyword game where organic functions content was applied. The results obtained indicate that the competitive and interactive dynamic increased participation, especially among students with previous difficulties. Teamwork facilitated the exchange of knowledge, strengthening skills such as communication and empathy. Complex concepts were assimilated through playful repetition and practical contextualization. The game allowed for the identification of learning gaps, which can guide adjustments in teaching planning. It is concluded that the teacher can indeed unite theory and practice, being a facilitator in the teaching-learning process for students.

Keywords: pedagogical games; chemistry teaching; pedagogical residency; active methodologies; organic functions.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|------------------------------------|---|
| Figura 1 - Fazendo o jogo | 7 |
| Figura 2 - Jogo Palavra-Chave..... | 8 |

SUMÁRIO

| | |
|------------------------------|----|
| INTRODUÇÃO | 1 |
| OBJETIVO GERAL | 5 |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 5 |
| METODOLOGIA | 6 |
| RESULTADOS E DISCUSSÕES..... | 9 |
| CONCLUSÃO | 11 |
| REFERÊNCIAS..... | 12 |

INTRODUÇÃO

Pensando em educação nos dias atuais, vemos que não se pode utilizar apenas os conteúdos dos livros didáticos no processo de ensino-aprendizagem, mas sobretudo colocar a teoria em uma forma mais interessante e estimulante. Neste sentido e de acordo com Paulo Freire (1996), “Ensinar exige reflexão crítica sobre a prática”, sendo assim, a proposta de criar um jogo pedagógico, como prática de componente curricular, vem como um aliado valioso no processo de ensino-aprendizagem (BARROS, 2002).

Historicamente, jogos e brincadeiras têm sido parte integrante da sociedade, servindo como ferramentas de aprendizado desde a antiguidade. Filósofos como Aristóteles e Platão já reconheciam o valor dos jogos na educação das crianças, sugerindo atividades lúdicas que imitassem ocupações adultas como preparação para a vida futura. (ARISTÓTELES, 1999). Essa visão é corroborada por estudos modernos que destacam a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, seguindo as linhas teóricas de Piaget e outros pesquisadores que veem o jogo como fundamental para o crescimento intelectual e social. (PIAGET, 1976).

O jogo permite que o aluno seja prático, tenha raciocínio lógico, use a imaginação, aprenda a dividir o conhecimento com os colegas do grupo em que está inserido no momento do desenvolvimento do jogo e, através da repetição, facilita o processo de ensino-aprendizagem. Desta maneira, com a utilização dos jogos pedagógicos, o aluno sai do conteudismo e é responsável pela construção do conhecimento de forma mais atrativa e divertida (KISHIMOTO, 2011).

“Os jogos podem ser estruturados em três formas de assimilação: exercícios, símbolos ou regra. Nos jogos de exercícios, a forma de assimilação é funcional ou repetitiva, isto é, caracteriza-se pelo prazer da função. A repetição tem por consequência algo muito importante para o desenvolvimento da criança: a formação de hábitos, [...] e se constituem a base para futuras operações mentais, como analisa Piaget.” (PIAGET, 1978).

Como citado por Piaget acima, a repetição tem um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem. O jogo pedagógico, por sua vez, também é essencial para ajudar nesse processo em que a repetição e a diversão são aliadas. Esse método de ensino-aprendizagem conduz o discente e o docente na construção

do conhecimento por envolvê-los na prática. E ainda, durante o desenrolar do jogo, o professor pode observar as necessidades intelectuais e outras informações significativas, aperfeiçoando assim o processo de ensino-aprendizagem. (PIAGET, 1976).

Neste sentido, o jogo pode ser um instrumento valioso no processo de aprendizagem, porém, deve ser muito bem preparado e pensado, sempre utilizado com objetivos definidos para proporcionar uma boa interação entre a aprendizagem e a diversão, utilizando este material lúdico de forma consciente. A ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, por ser essa junção do brinquedo, essência da infância, e o seu uso no ambiente educacional, permitindo um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento de forma interessante (BARROS, 2002).

Com esse tipo de recurso lúdico o ambiente se torna muito mais atraente, além de servir de motivação, pois são muitos estímulos para o desenvolvimento do aluno. Também os educadores são auxiliados a se reconhecerem como seres humanos, a explorar suas potencialidades, a desfazer-se de resistências e obter visão clara sobre a importância de se trabalhar instrumentos diferentes para a vida das crianças, dos jovens e até mesmo dos adultos. Desta maneira, o trabalho pedagógico entre o professor e o aluno se tornará muito mais envolvente e produtivo. (ALMEIDA, 2012)

Tornar o jogo pedagógico uma práxis no processo de ensino-aprendizagem como aliado para promover uma construção de conhecimento com desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Os Jogos didáticos podem ser classificados de várias maneiras e servem a múltiplos propósitos educacionais, desde a facilitação do aprendizado de conceitos complexos até o estímulo do pensamento crítico e da resolução de problemas. (KISHIMOTO, 2011).

No contexto educacional, atualmente os jogos didáticos são vistos como uma ferramenta colaborativa e motivadora que impulsiona o aluno a ter uma atuação ativa em seu próprio processo de aprendizagem, proporcionando um ambiente onde o erro faz parte do processo de aprendizado, sem as consequências negativas que muitas vezes acompanham os erros no ambiente tradicional de sala de aula. Além disso, os jogos promovem a socialização e o respeito mútuo, pois frequentemente requerem trabalho em equipe e negociação de regras e estratégias. (VYGOTSKY, 2007).

A implementação de jogos como prática pedagógica requer uma abordagem intencional e bem planejada. Os educadores devem selecionar ou criar jogos que se alinhem com os objetivos de aprendizagem e que possam ser integrados ao currículo de maneira significativa. “concluiu-se que a brincadeira tem um valor de aprendizagem espontânea e deve ser considerado um instrumento com poder suficiente para provocar a construção de novas habilidades e conhecimentos (SOUSA; GOMES, 2014). Diante disto, a pesquisa e a prática têm mostrado que, quando bem implementados, os jogos didáticos podem transformar a sala de aula em um espaço dinâmico e estimulante, onde o aprendizado acontece de maneira mais natural e prazerosa.

O Residência Pedagógica é um programa do Ministério da Educação (MEC) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), criado para fortalecer a formação prática de futuros professores, integrando a teoria universitária com a vivência real em escolas públicas (BRASIL, 2018). Inspirado no modelo da residência médica, o programa proporciona uma imersão supervisionada em instituições de educação básica, preparando os licenciandos para os desafios da profissão docente.

O programa é destinado a estudantes de licenciatura que tenham concluído pelo menos 50% da carga horária do curso ou estejam matriculados a partir do 5º semestre. Durante a residência, os participantes desenvolvem atividades práticas como observação de aulas, planejamento pedagógico, regência e reflexão sobre a prática docente, cumprindo uma carga horária que varia entre 400 e 440 horas (CAPES, 2020).

Uma das diferenças em relação ao estágio tradicional é a atuação mais ativa do residente, que vai além da simples observação, assumindo responsabilidades reais em sala de aula sob a supervisão de professores experientes (GATTI, 2019). Essa abordagem busca reduzir o distanciamento entre a formação acadêmica e as demandas cotidianas das escolas públicas.

Pesquisas e avaliações do programa Residência Pedagógica demonstram impactos significativos na preparação de futuros educadores. Estudos indicam que a experiência prática proporcionada pelo programa resulta em um melhor preparo dos licenciandos para os desafios da educação básica, com destaque para o

desenvolvimento de competências pedagógicas mais alinhadas à realidade das salas de aula (BRASIL, 2019).

Um dos principais avanços observados é o fortalecimento da relação entre as instituições de ensino superior e as escolas públicas. Essa parceria permite uma troca mais efetiva de conhecimentos, onde a teoria acadêmica se conecta com as práticas educacionais cotidianas, beneficiando tanto os futuros professores quanto os profissionais já atuantes nas redes de ensino (GATTI; NÓVOA, 2021).

Outro aspecto relevante é a contribuição do programa para o alinhamento da formação inicial de professores às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A imersão nas escolas durante a residência permite que os licenciandos vivenciem na prática a aplicação das competências e habilidades previstas na BNCC, preparando-os para atuar de forma mais coerente com as atuais demandas educacionais (MEC, 2020).

Esses impactos positivos são corroborados por relatórios de avaliação que apontam maior segurança e domínio pedagógico entre os egressos do programa quando comparados a professores formados por percursos tradicionais de licenciatura (CAPES, 2021). A experiência da residência parece proporcionar uma transição mais suave entre a formação acadêmica e a atuação profissional, reduzindo o chamado "choque de realidade" comum nos primeiros anos de docência.

O benefício de jogos educativos no ambiente de aprendizagem representa um avanço significativo nos métodos de ensino e no envolvimento dos alunos. A brincadeira é o principal elemento sendo um fator motivador que desperta o interesse e a curiosidade, incentiva a participação e proporciona oportunidades de aprendizagem. Além disso, os jogos oferecem um espaço seguro para tentativa e erro, o que é importante para desenvolver o pensamento crítico e as habilidades de resolução de problemas. (KISHIMOTO, 2017).

Os jogos educativos são projetados para combinar diversão e aprendizado para criar uma experiência completa que abrange interdisciplinaridade e promovem a colaboração e a comunicação entre os alunos, desenvolvem competências do século XXI, acomodam diferentes capacidades e garantem que todos os alunos sejam desafiados e apoiados em todos os níveis de aprendizagem. No entanto, a implementação de jogos educativos requer um planejamento cuidadoso e

consideração de necessidades específicas para cada objetivo (MORAN; BACICH, 2018).

Devemos ser treinados para integrar adequadamente estas ferramentas nas suas práticas de ensino e iniciar discussões reflexivas para melhorar a compreensão dos alunos. Os jogos educativos podem transformar a aprendizagem, tornando-a mais envolvente, envolvente e eficaz. À medida que a investigação e as melhores práticas se desenvolvem, espera-se que esta nova abordagem se torne uma parte importante da educação ambiental, beneficiando tanto estudantes como professores. Este trabalho apoia esta importante discussão ao descrever atividades práticas e jogos educativos, e fornece informações e orientações valiosas para futuras pesquisas e trabalhos. (ALMEIDA; PASSOS, 2020).

OBJETIVO GERAL

- Desenvolver e aplicar um jogo pedagógico como estratégia ativa de ensino-aprendizagem, integrando teoria e prática de forma intencional e reflexiva

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar o jogo como um facilitador no processo de ensino-aprendizagem.
- Promover a aprendizagem colaborativa, por meio do jogo, incentivando a interação entre os alunos, fortalecendo habilidades socioemocionais como comunicação e trabalho em equipe.
- Facilitar a compreensão de conceitos abstratos ou complexos, como o de funções orgânicas.
- Aplicar o jogo como estratégia de avaliação contínua, permitindo analisar o progresso dos alunos de forma dinâmica e menos formal.
- Contribuir para a integração de jogos pedagógicos como recursos complementares, alinhando-os aos objetivos de aprendizagem para aumentar o engajamento e a retenção de conhecimento.

METODOLOGIA

Em um primeiro momento, foi realizado um diagnóstico pedagógico em parceria com a professora responsável pela turma, com o objetivo de identificar quais conteúdos, do 3º ano do Ensino Médio representavam maiores desafios para os alunos. A partir dessa análise, percebeu-se que o tema das funções orgânicas é especialmente difícil para os estudantes. Isso se deve, principalmente, ao caráter abstrato dos conceitos envolvidos e à necessidade de relacionar diferentes aspectos, como as estruturas das moléculas, suas propriedades físico-químicas e suas aplicações no dia a dia.

Ficou claro que muitos alunos tinham dificuldade em compreender como as representações esquemáticas das moléculas se conectam ao comportamento químico dessas substâncias, o que dificulta a interpretação de fenômenos químicos em contextos reais. Diante desse cenário, foi proposta a criação de um recurso didático lúdico, na forma de um jogo educativo, como estratégia para tornar o ensino mais acessível e envolvente.

A escolha pelo jogo se baseou em seu potencial de tornar mais compreensíveis os conceitos abstratos, ao possibilitar a associação entre representações tridimensionais, classificação das funções e processos de raciocínio. A proposta buscou promover uma aprendizagem mais significativa por meio da interação e do estímulo à construção de conexões entre a teoria e as aplicações práticas das funções orgânicas, em sintonia com as diretrizes atuais para o ensino de Química.

O jogo pedagógico foi construído como mostrado nas imagens da figura 1, com os seguintes materiais: papel cartão, EVA, cola quente, pistola de cola quente, cola de isopor, algumas artes personalizadas do jogo foram desenvolvidas no programa específico para tal, impressas, coladas no papel cartão, “papel ‘contact’ transparente”, tampa de esmalte, marcador para retro projetor permanente, tesoura, régua, caneta esferográfica preta, fita dupla face e um dado. Todos esses materiais, resultaram em um tabuleiro, vinte e sete cartas, um dado e quatro peões. O jogo pronto ficou como mostrado na figura 2.

Figura 1 - Fazendo o jogo



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

Figura 2 - Jogo Palavra-Chave



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

Regras do Jogo: A sala deverá ser dividida de acordo com a quantidade de alunos, sendo que o mínimo será de 3 grupos; Os peões dos jogadores ficam sobre a marca "início" do tabuleiro; A primeira rodada terá um sorteio para quem será o primeiro a jogar; O jogo deverá ser jogado no sentido horário; No tabuleiro há uma regra que deverá ser executada; O professor é responsável pela leitura da dica e pegará sempre a primeira carta do monte e nessas cartas, existem três coringas que o participante pode usar para pedir ajuda ao grupo, quando achar melhor;

O jogador da vez deverá escolher um número, somente um, de 1 até 4 e o professor realizará a leitura da dica escolhida, se a resposta estiver correta o jogador lançará o dado e o peão e andará o número de casas correspondente, se estiver errada, não anda nenhuma casa; caso a resposta não esteja correta, o próximo jogador escolhe outro número da mesma carta, até acabarem as dicas. Se não souberem a resposta o professor guarda a carta para ser respondida no final, junto

com momento de tirar as dúvidas; O vencedor é aquele que chegar ao final do tabuleiro primeiro.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A introdução de jogos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem na instituição de ensino, no ensino médio técnico, “buscou em consonância com Moran (2018) alcançar transformações significativas na dinâmica educacional, fundamentadas em estudos recentes sobre metodologias ativas”.

Para os alunos, conforme Kishimoto (2017), esperou-se que esta abordagem promova um maior engajamento e motivação, tornando as aulas mais dinâmicas e participativas. A natureza lúdica e interativa dos jogos, como destacado por Almeida (2012), deve facilitar a compreensão de conceitos complexos, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades socioemocionais essenciais.

Como aponta Vygotsky (2007), um aspecto fundamental deste projeto é a criação de um ambiente educacional mais acolhedor, onde os erros sejam vistos como parte natural do processo de aprendizagem. Para os professores, a implementação desta metodologia representa uma oportunidade de inovar suas práticas docentes, conforme sugerem Moran e Bacich. (MORAN; BACICH, 2018).

No âmbito institucional, o projeto visa fortalecer a adoção de metodologias ativas no currículo, alinhando-se às diretrizes da BNCC (BRASIL, 2018). A produção de materiais didáticos inovadores poderá servir de base para outras disciplinas, ampliando o impacto da iniciativa (GATTI; NÓVOA, 2021).

Os alunos foram submetidos ao conteúdo didático e curricular, sobre Funções Orgânicas, abrangendo os principais grupos funcionais, como exemplo: álcoois, cetonas, ésteres e aldeídos. A utilização de jogos educativos no terceiro ano do ensino médio é uma abordagem inovadora que tem como objetivo incentivar a aprendizagem de maneira divertida e interativa. Esses jogos são criados para envolver os alunos em atividades que estimulam o pensamento crítico, a resolução de problemas e a colaboração.

Por exemplo, jogos que empregam palavras-chave podem auxiliar os estudantes na fixação do vocabulário e no aprimoramento das habilidades de leitura e escrita. Adicionalmente, tais jogos podem ser adaptados para diversas disciplinas,

oferecendo uma forma divertida de revisar conteúdos complicados ou explorar novos temas. Dentro do contexto do ensino médio, onde os alunos estão se preparando para exames cruciais e para o futuro acadêmico, os jogos educativos têm um papel fundamental ao tornar o processo de aprendizagem mais atrativo.

A título de ilustração, um jogo de matemática pode exigir a resolução de equações para progredir para o próximo estágio, enquanto um jogo de ciências pode desafiar os alunos a aplicar o método científico na resolução de um enigma. Além disso, os jogos educativos no ensino médio representam uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais. Jogos que demandam trabalho em equipe e comunicação podem auxiliar os estudantes no desenvolvimento da empatia e das habilidades interpessoais.

No terceiro ano do ensino médio, é crucial, pois os estudantes estão em um momento de transição para a vida adulta e muitas vezes necessitam de suporte para desenvolver confiança e independência. Uma outra vantagem significativa dos jogos educativos é sua capacidade de fornecer feedback instantâneo. Diferentemente das avaliações convencionais, que podem demorar dias ou semanas para serem corrigidas e devolvidas, os jogos permitem aos alunos compreender imediatamente o que sabem e onde precisam melhorar.

Isso pode ser bastante motivador e estimular um ciclo contínuo de aprendizado e aprimoramento. Resumidamente, a introdução de jogos educativos no terceiro ano do ensino médio representa uma abordagem pedagógica capaz de revolucionar a experiência educacional dos estudantes. Ao unir diversão com propósito educativo, os jogos ajudam a estabelecer um ambiente de aprendizado dinâmico que prepara os alunos não apenas para exames, mas também para a vida pós-escolar.

Com o avanço da tecnologia, surge uma crescente oportunidade de integrar esses recursos lúdicos de forma mais profunda no currículo escolar, proporcionando uma experiência educacional enriquecedora e envolvente para todos os estudantes. A incorporação de jogos educativos no contexto escolar representa uma estratégia inovadora que tem sido adotada pelos discentes na escola campo, especialmente durante o terceiro ano do ensino médio. Esses jogos foram criados não apenas com o intuito de ensinar, mas também de envolver e interagir, possibilitando que os alunos absorvam o conhecimento de forma mais eficaz.

Ao utilizar palavras-chave e conceitos pertinentes ao currículo, os jogos auxiliam na consolidação do aprendizado e no aprimoramento das habilidades críticas de raciocínio. Além disso, incentivam a colaboração e a comunicação entre os estudantes, promovendo o trabalho em equipe e a resolução de desafios em um ambiente divertido e estimulante. Ademais, esses recursos lúdicos representam uma maneira de introduzir a tecnologia na sala de aula.

CONCLUSÃO

Durante a minha formação acadêmica, a Residência Pedagógica se destacou como um divisor de águas na minha trajetória como futuro educador. Durante esse período, pude sentir na pele a importância de transformar o conhecimento teórico em prática real, exercitando minhas habilidades em sala de aula e me desafiando a resolver problemas que jamais conseguiria imaginar apenas estudando livros.

Ao conviver diariamente com alunos e professores experientes, aprendi que, na educação, a flexibilidade e a capacidade de adaptação são tão essenciais quanto o domínio dos conteúdos. Enfrentei situações inesperadas, que me obrigaram a repensar metodologias e a desenvolver estratégias de ensino mais inclusivas e dinâmicas.

Essa experiência me proporcionou uma visão mais ampla e realista dos desafios presentes no ambiente escolar, fortalecendo a ideia de que o papel do educador é, acima de tudo, ser um facilitador do conhecimento e um agente de transformação social. Além dos aprendizados técnicos, a Residência Pedagógica foi um exercício intenso de autoconhecimento e amadurecimento pessoal. Ao me ver diante dos desafios reais da prática educativa, pude identificar minhas limitações e, ao mesmo tempo, reconhecer minhas potencialidades.

O convívio com a comunidade escolar me ensinou sobre empatia, paciência e, principalmente, sobre a importância de escutar e entender cada aluno como indivíduo único, contribuindo para a construção de um ambiente de ensino mais humano e acolhedor. O presente relato descreve a confecção e aplicação do jogo "Palavra-Chave" como ferramenta educativa para o ensino das Funções Orgânicas.

Após a realização deste jogo pedagógico: Palavra-Chave, posso perceber a real necessidade da utilização deste tipo de prática, é muito fundamental para a minha

construção acadêmica no curso de licenciatura em química e também no Programa Residência Pedagógica.

Pode entender também que o papel que o professor deve desempenhar na formação intelectual do aluno, não é somente o que está no material didático mencionado em sala de aula. Uma vez que o aluno não aprende somente com o conteúdo visto em sala de aula, e sim aprende muito mais quando é incentivado a colocar em prática essa teoria.

Faz-se necessário tornar a práxis um componente curricular nas escolas de educação básica. Em suma, tornar o jogo pedagógico uma prática no processo de ensino-aprendizagem é reconhecer o potencial dos jogos para enriquecer a experiência educacional.

É uma abordagem que respeita a natureza inerentemente curiosa e lúdica do ser humano, utilizando-a para facilitar o aprendizado e preparar os alunos não apenas para testes e exames, mas para a vida em uma sociedade que valoriza a criatividade, a colaboração e a capacidade de pensar de forma crítica e inovadora.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2012. 112
- ALMEIDA, M. E. B.; PASSOS, E. **Jogos digitais e aprendizagem**. Campinas: Papyrus, 2020.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2019.
- ARISTÓTELES. **Política**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BARROS, João Luiz da Costa. **A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias**. 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2020.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Relatório de Avaliação do Programa Residência Pedagógica**. Brasília: MEC, 2019.
- BRASIL. Portaria nº 38, de 28 de fevereiro de 2018. **Institui o Programa Residência Pedagógica**. Diário Oficial da União, Brasília, 2018.

CAPES. **Avaliação de Impacto da Residência Pedagógica na Formação Docente**. Brasília: CAPES, 2021.

CAPES. Edital nº 06/2020. **Programa Residência Pedagógica**. Brasília, 2020.

FIALHO, Neusa N. **Jogos no Ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007;

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**: São Paulo, Paz e Terra, 1996;

GATTI, B. A. **Formação de professores no Brasil: características e problemas**. Educação e Sociedade, v. 31, n. 113, p. 1355-1379, 2019.

GATTI, B.; NÓVOA, A. **Por uma revolução no campo da formação de professores**. São Paulo: Unesp, 2021.

HOFFMANN, J. **Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola à universidade**. Porto Alegre: Mediação, 2020.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2011.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. 6. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

LOGO, Marcela Y; GODOY, Leandro P de Contato **Biologia**. 1ª ed., São Paulo: Quinteto Editorial, 2016;

MORAN, J.; BACICH, L. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978;

SOUSA, T. P. de; GOMES, R. O. de A. **Jogos lúdicos: recursos didáticos para o ensino de química**. Conexões – Ciência e Tecnologia, v. 7, n. 3, 2014. Disponível em: <https://conexoes.ifce.edu.br/index.php/conexoes/article/view/610>. Acesso em: 2 maio 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

