

PRALEM: Projeto de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino Médio como Estratégia de Avaliação e Aprendizagem em Bioquímica

Allycia M. V. Pereira^{1*}, Matheus dos S. Sousa, Ryan O. Rocha, Marcelo M. Oliveira

¹IFMA – Campus São Luís Monte Castelo, Departamento Acadêmico de Química, São Luís, MA, Brasil, 65030 – 005.

*e-mail: allyciav@acad.ifma.edu.br

O ensino de Química é muitas vezes visto pelos alunos como difícil e distante da realidade, o que evidencia a importância de estratégias inovadoras para torná-lo mais acessível e significativo¹. Essa abordagem dialoga com a perspectiva construtivista, na qual o aluno participa ativamente do processo de construção do conhecimento^{2,3}. Neste contexto, o Projeto PRALEM foi desenvolvido durante a disciplina de Estágio II, em uma proposta de observação participativa na turma de Bioquímica do Instituto Federal do Maranhão – Campus São Luís Monte Castelo, com o objetivo de utilizar o lúdico como recurso avaliativo e de construção ativa do conhecimento em consonância com as orientações da Base Nacional Comum Curricular⁴. A ação teve início com a aplicação de um jogo de tabuleiro abordando tópicos da disciplina de Bioquímica, como carboidratos, lipídios, proteínas e metabolismo básico. Essa atividade possibilitou que os estudantes entendessem os conceitos de maneira interativa e colaborativa. Em seguida, foi proposta que os próprios alunos produzissem jogos ou atividades lúdicas, abordando tais conceitos. Para criar os recursos didáticos, os alunos precisaram pesquisar, compreender e dominar os conteúdos, de modo a traduzi-los em formatos compactos, criativos e acessíveis. Para confecção dos recursos didáticos, eles utilizaram materiais como papéis coloridos, tinta para tecido, banner, além de peças recicláveis como tampinhas de garrafa e dados artesanais. Na culminância do projeto, cada grupo explicou o jogo elaborado, os temas de Bioquímica abordados e sua aplicação. A Figura 1 mostra alguns dos jogos confeccionados.

Figura 1. Jogos produzidos pelos alunos. (a) *Tá claro como o BrEu?*; (b) *Jogo da memória* e (c) *Jornada dos Elementos*, (d) *DNA*.



Por meio do projeto PRALEM, evidenciou-se que jogos e atividades lúdicas superam a tradicional barreira de dificuldade na aprendizagem da Química, ao promover engajamento, protagonismo e criatividade, transformando o aluno em autor do próprio conhecimento. Essa vivência reforça que, ao criar um jogo, o estudante não apenas revisa o conteúdo, mas o internaliza de forma crítica e significativa, consolidando competências essenciais para o aprendizado em Ciências.

[1] KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2011.

[2] PIAGET, J. O juízo moral na criança. São Paulo: Summus, 1971.

[3] VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

[4] BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.