



O JOGO “PASSE OU REPASSE” COMO ESTRATÉGIA LÚDICA NO ENSINO DE QUÍMICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO MÉDIO

Pedro Henrique Oliveira ¹

Isabela Maria Santana Santos ²

Allison Gonçalves Silva ³

RESUMO: As metodologias ativas têm sido amplamente discutidas no campo educacional por favorecerem o protagonismo discente e aprendizagens mais significativas. Nesse contexto, recursos lúdicos podem ampliar a participação e o interesse dos estudantes. Este trabalho analisa a utilização do jogo “Passe ou Repasse” como estratégia de revisão de conteúdos no ensino de Química. A atividade foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) com turmas do 1º ano do ensino médio de uma escola pública. A dinâmica consistiu em um jogo de perguntas e respostas baseado em conteúdos previamente trabalhados, organizado em equipes e mediado pelos bolsistas e pelo professor supervisor. Observamos aumento da participação, cooperação entre os estudantes e retomada de conceitos importantes. Os resultados indicam que estratégias lúdicas podem favorecer a revisão de conteúdos e tornar o processo de aprendizagem mais participativo.

Palavras-chave: metodologias ativas; jogos didáticos; ação-reflexão; aprendizagem significativa; PIBID.

1. INTRODUÇÃO

A educação contemporânea, fortemente impactada por transformações sociais, tecnológicas e epistemológicas, exige do professor mais do que domínio de conteúdo: demanda sensibilidade pedagógica, escuta ativa e competência para criar ambientes de aprendizagem que envolvam, desafiem e mobilizem os estudantes (MORAN, 2015). Nesse contexto, o uso de metodologias ativas ganha espaço como alternativa potente ao modelo transmissivo tradicional, propondo a centralidade do

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia- Campus Porto Seguro- IFBA, pedrohenriqueoliveira936@gmail.com ;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia- Campus Porto Seguro- IFBA, isayala101103@gmail.com;

³ Docente do curso de licenciatura em química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia-Campus Porto Seguro- IFBA. Coordenação do PIBID/Química, allisongoncalves@ifba.edu.br.



aluno e sua participação ativa na construção do conhecimento (BACICH; MORAN; MENIN, 2018).

Este escrito apresenta uma experiência didática desenvolvida com três turmas do 1º ano do Ensino Médio, nas quais foi aplicado o jogo “Passe ou Repasse” como ferramenta de ensino-aprendizagem da Química. A proposta teve como objetivo relatar e refletir sobre a aplicação dessa abordagem lúdica sobre o desempenho e engajamento dos estudantes, considerando, sobretudo, as diferenças entre turmas submetidas à mesma metodologia.

No campo educacional, metodologias ativas são compreendidas como estratégias de ensino que incentivam os estudantes a aprender de forma autônoma e participativa, por meio de problemas e situações reais, realizando tarefas que os estimulem a pensar além, a terem iniciativa, a debaterem, tornando-se responsáveis pela construção de conhecimento, tornando-os protagonistas de seu próprio aprendizado (MORAN, 2016).

Essa estratégia de ensino se baseia no protagonismo do aluno, em que o estudante é responsável pela sua aprendizagem desenvolvendo autonomia, já o professor atua como o orientador e ajuda nesse processo do aluno. Baseia-se também na ação-reflexão, onde os alunos realizam atividades práticas e refletem sobre suas experiências. Por fim, baseia-se no trabalho em equipe dos alunos e nas interações entre si, promovendo a troca de conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades sociais como comunicação e cooperação.

Nesse contexto, a ludicidade torna o processo de aprendizagem mais envolvente e significativo. Nele, é integrado elementos como jogos, desafios, simulações e dinâmicas interativas, o que faz com que o aluno aumente seu engajamento, estimule sua curiosidade e criatividade.

Embora essencial nas metodologias ativas, o lúdico não é apenas o entretenimento, é também uma estratégia de aprendizagem ativa, em que os jogos permitem aos alunos serem protagonistas. O aluno toma decisões, resolve problemas e encontra soluções por conta própria, obviamente com o professor ao seu lado para orientá-lo. Isso desenvolve conhecimentos contextualizado do estudante, levando-o a desenvolver habilidades cognitivas, socioemocionais e comunicativas.

No processo do protagonismo do estudante o erro faz parte do processo de aprendizagem, o que faz com que o aluno perceba seus limites e onde é preciso



melhorar, isso vai além do conteúdo curricular e se alinham às competências gerais da BNCC. Integrar o lúdico às metodologias ativas permite unir diversão e aprendizado intencional, tornam o ato de aprender mais dinâmico e prazeroso (MATIAS; RANYERE, 2023).

A escolha pela abordagem lúdica se fundamenta em Paulo Freire (1996), que defende a educação como ato dialógico, afetivo e libertador. Para o autor, “ensinar exige alegria e esperança” (FREIRE, 1996, p. 67), e atividades que respeitem os saberes dos alunos e promovam sua participação ativa constituem espaços de emancipação cognitiva. O jogo educativo, quando bem planejado, vai além do entretenimento e se torna um dispositivo de aprendizagem significativa, como destaca Kishimoto (2011).

Complementarmente, a atividade também dialoga com o referencial piagetiano de equilíbrio e conflito cognitivo (PIAGET, 1975), e com a perspectiva vygotskiana de mediação e zona de desenvolvimento proximal (VYGOTSKY, 1987), propondo um ambiente de cooperação, desafio e desenvolvimento social da aprendizagem.

A experiência observada, no entanto, revelou uma interessante assimetria de resultados entre as turmas. A turma do 1ºE demonstrou desempenho excelente; já as turmas 1ºF e 1ºG apresentaram baixo rendimento. Diante disso, o presente material busca compreender as possíveis causas dessas variações e refletir sobre o papel do clima afetivo, da motivação e do vínculo como elementos constitutivos do sucesso das metodologias ativas.

Esta prática pedagógica tem como objetivo analisar o uso do jogo “Passe ou Repasse” como estratégia de revisão de conteúdos de Química no ensino médio, buscando favorecer o engajamento dos estudantes e o desenvolvimento do raciocínio rápido em situações de resolução de problemas. Além disso, pretende-se estimular habilidades cognitivas, sociais e colaborativas por meio de uma dinâmica lúdica de aprendizagem.

Para alcançar esse objetivo, foram definidos os seguintes objetivos específicos:

- Verificar a eficiência do lúdico em sala de aula;
- Revisar o conteúdo teórico trabalhado na unidade;
- Observar o conhecimento teórico dos alunos após a aplicação do projeto;



- Entender as principais dificuldades da metodologia, visando melhorias;

2. METODOLOGIA

A atividade pedagógica consistiu na aplicação do jogo didático “Passe ou Repasse” adaptado por bolsistas do PIBID, estudantes de Licenciatura em Química no *Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia- IFBA*, mediada pelo docente com base nos conteúdos já trabalhados em sala. A proposta foi aplicada sequencialmente nas turmas 1ºE, 1ºF e 1ºG do Ensino Médio.

O conteúdo do jogo aplicado estava relacionado às propriedades da tabela periódica. A atividade foi aplicada em três turmas em momentos distintos, respeitando a dinâmica e o planejamento pedagógico de cada grupo. Na turma 1ºE foi aplicado o assunto teórico antes da aplicação do jogo. Na turma 1ºF foi o oposto, foi aplicado o jogo e logo após foi ministrado o conteúdo teórico. Por fim, na turma 1ºG houve apenas a aplicação do conteúdo teórico, sem o jogo.

Após a atividade, foi realizado um breve exercício de revisão com as turmas, com o objetivo de verificar a compreensão dos conteúdos trabalhados e promover reflexão sobre o processo de aprendizagem. As respostas foram analisadas de forma coletiva e agregada, sem identificação individual dos estudantes, servindo como subsídio para avaliação pedagógica da atividade. O jogo seguiu as seguintes regras:

Os alunos de cada turma foram divididos em dois grupos, que disputavam perguntas com possibilidade de resposta ou repasse para o outro grupo. A dinâmica envolvia tomada de decisões rápidas, cooperação, pensamento estratégico e cartas com “poderes especiais” que introduziam elementos de surpresa e criatividade. A estrutura visava desenvolver habilidades cognitivas, sociais e afetivas, promovendo revisão de conteúdo de forma participativa.

As perguntas foram elaboradas com base nos conteúdos ministrados pela professora responsável, utilizando diferentes níveis de complexidade cognitiva, conforme a taxonomia de Bloom revisada (ANDERSON; KRATHWOHL, 2001).

Foram realizados registros pedagógicos sobre o comportamento dos grupos, qualidade das respostas e nível de participação durante a atividade. O foco não foi somente o acerto de respostas, mas o processo de construção coletiva, a mediação entre pares e a expressão da aprendizagem por meio de estratégias diversificadas.



A análise posterior seguiu categorias descritivas, associadas à escuta pedagógica e aos fatores contextuais de cada turma.

A atividade descrita neste trabalho foi realizada no contexto das práticas pedagógicas regulares da escola, como parte das ações formativas desenvolvidas pelos bolsistas do PIBID. Os estudantes e seus responsáveis foram previamente informados sobre a atividade e autorizaram a utilização dos resultados de forma coletiva e anonimizada para fins acadêmicos. Nenhuma informação individual foi coletada ou divulgada. Dessa forma, o presente trabalho caracteriza-se como relato de experiência pedagógica, não envolvendo identificação de participantes. As diferenças entre as turmas não foram planejadas como experimento controlado, mas surgiram como variações pedagógicas do planejamento escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo resultou em três contextos pedagógicos distintos:

- **Turma 1ºE:** Observou-se que a turma 1ºE apresentou maior facilidade em responder às questões propostas durante a dinâmica, demonstrando maior domínio prévio dos conteúdos trabalhados. O ambiente afetivo e a familiaridade com o docente contribuíram para um clima de confiança e engajamento. O jogo funcionou como potente ferramenta de avaliação diagnóstica e de reforço.
- **Turma 1ºF:** Baixo engajamento, rendimento fraco, respostas incompletas ou incorretas e resistência à dinâmica. Mesmo com o clima inicial de motivação e entusiasmo, o engajamento da turma permaneceu baixo. Foi observado que o grupo não reconhecia o jogo como uma ferramenta séria de aprendizagem, sugerindo fragilidade no vínculo com o conteúdo e refletindo no resultado negativo.
- **Turma 1ºG:** Resultado semelhante ao da turma F, com dificuldades de concentração e respostas imprecisas. A turma demonstrou disposição e energia, podendo relacionar-se à mudança da rotina escolar padrão. Contudo, seguiu com baixo desempenho, sugerindo o impacto da ordem de aplicação e da rotina da escola no desempenho cognitivo. Nesse caso, a turma participou



apenas da revisão teórica tradicional, permitindo uma comparação pedagógica informal com as turmas que realizaram a dinâmica.

Estudos como os de Zabala (1998) e Pozo (2002) já alertam que nenhuma metodologia ativa é eficaz por si só. O sucesso depende da intencionalidade do professor, da construção de um clima relacional propício e da preparação prévia da turma. A pesquisa de Behrens (2005) reforça que o envolvimento afetivo, o vínculo e a escuta são condições para que qualquer proposta de ensino ganhe sentido para o aluno.

Portanto, os diferentes resultados entre turmas, mesmo com a mesma metodologia, mostram que a aprendizagem não depende apenas da atividade em si, mas do clima educacional, da relação pedagógica estabelecida e da construção coletiva de significados. O jogo, nesse contexto, é um meio — não um fim — que exige sensibilidade, preparo e adaptação.

Para preservar a identidade dos estudantes e da instituição escolar, as turmas foram identificadas apenas por letras, sem qualquer informação que permita a identificação individual dos participantes.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática com o jogo “Passe ou Repasse” demonstrou ser pedagogicamente relevante, criativa e desafiadora, ao integrar conteúdo, ludicidade, cooperação e pensamento estratégico. No entanto, também revelou a complexidade da prática educativa: uma mesma metodologia pode produzir resultados distintos a depender do contexto, do vínculo e da intencionalidade do professor. Conclui-se que o jogo educativo, quando bem planejado e mediado, pode ser uma poderosa ferramenta de diagnóstico e aprendizagem significativa. Mas para que ele atinja esse potencial, é preciso investir em vínculos afetivos, escuta ativa e construção de um ambiente seguro e acolhedor. Como nos ensina Freire (1996), a educação é sobretudo um ato de amor.

Sugere-se que práticas como esta sejam acompanhadas de momentos de sensibilização e preparação afetiva da turma, e que os professores sejam formados para a mediação lúdica com intencionalidade pedagógica. Recomenda-se também a



continuidade de estudos que analisem o impacto da afetividade e da motivação na eficácia das metodologias ativas.

4. AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA) e da Secretaria Estadual de Educação (SEDUC).

REFERÊNCIAS

ANDERSON, L. W.; KRATHWOHL, D. R. *A Taxonomia de Objetivos Educacionais: Revisão da Taxonomia de Bloom*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

BACICH, L.; MORAN, J. M.; MENIN, D. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BEHRENS, M. A. *O professor como mediador da aprendizagem*. Petrópolis: Vozes, 2005.

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

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

OLIVEIRA, A. M. et al. *Jogos didáticos no ensino de Química: percepções dos estudantes sobre a aprendizagem*. Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Matemática, v. 5, n. 2, 2021.

PIAGET, J. *A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

POZO, J. I. *Aprendizes e Mestres: a nova cultura da aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SOUZA, R. P.; ARAÚJO, C. C. *Revisão sistemática sobre o uso de jogos no ensino médio de Ciências da Natureza*. Revista Experiências em Ensino de Ciências, v. 15, n. 1, 2020.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

ZABALA, A. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 1998.



III CONENORT

II CONGRESSO NORTE-NORDESTE PIBID
II FOPER - FÓRUM DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM RONDÔNIA
PORTO VELHO - RONDÔNIA - 2026

MATIAS, N. C. F.; RANYERE, J. A *Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares*. Minas Gerais: SciElo Brasil, 2023.

