

SEQUÊNCIA DIDÁTICA, UTILIZANDO JOGOS, NO ENSINO DE QUÍMICA NO NÍVEL MÉDIO

Lia Lima Schneider
Arlete Beatriz Becker-Ritt
PPGECIM - ULBRA

Introdução

O Ensino de química ainda é bastante descontextualizado, fazendo com que os estudantes não demonstrem interesse pelas aulas. Neste trabalho, apresentamos a Plataforma WordWall para criação de jogos digitais. A gamificação pode contribuir para uma melhor compreensão dos conceitos abordados em aula, bem como para diagnóstico de dificuldades no processo de aprendizagem.

Objetivos

Elaborar uma sequência didática utilizando jogos (gamificação) como recurso e, identificar processos e resultados no desenvolvimento da sequência didática gamificada como estratégia de ensino de Química em ambiente escolar para os alunos do Nível Médio.

Metodologia



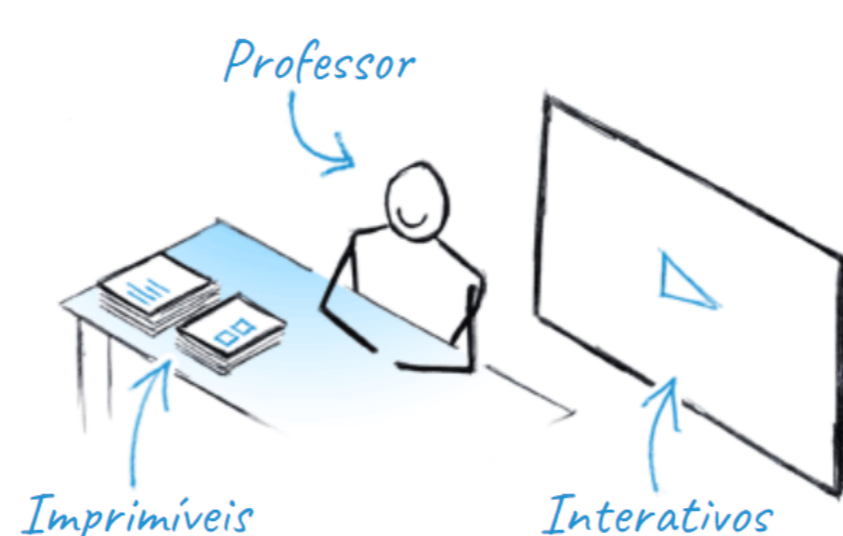
Figura 1: Sequência didática a ser seguida.

Resultados

A maneira mais fácil de criar seus próprios recursos didáticos.

Prepare atividades personalizadas para sua sala de aula.

Questionários, competições, jogos de palavras e muito mais.



22.067.964 recursos criados

[Inscreva-se para começar a criar](#)

Figura 2: Página inicial WordWall (<https://wordwall.net/pt>)

Muito fácil
Crie um recurso personalizado com apenas algumas palavras e alguns cliques.



Figura 3: Como criar um novo jogo

Saiba mais sobre nossos modelos

Selecione um modelo para saber mais

Questionário Uma série de perguntas de múltipla escolha. Toque na resposta correta para prosseguir.	Combinação Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.	Pares correspondentes Toque em um par de peças de cada vez para revelar se elas combinam.
Abra a caixa Toque em um campo de cada vez para abrir e revelar o item.	Roda aleatória Gire a roda para ver qual item aparece em seguida.	Questionário de programa de televisão Um questionário de múltipla escolha com tempo, linhas da vida e uma rodada bônus.
Caça-palavras As palavras estão escondidas em uma grade de letras. Encontre-as o mais rápido que puder.	Encontre a combinação Toque na resposta correspondente para eliminá-la. Repita até que todas as respostas desapareçam.	Classificação de grupo Arraste e solte cada item em seu grupo correspondente.
Palavra ausente Uma atividade de conclusão em que você arrasta e solta palavras em espaços em branco dentro de um texto.	Diagrama marcado Arraste e solte os pinos no lugar correto na imagem.	Perseguição do labirinto Corra para a área de resposta correta, evitando os inimigos.
Cartas aleatórias Distribua cartas de um baralho embaralhado aleatoriamente.	Desembaralhar Arraste e solte palavras para reorganizar cada frase na ordem correta.	Anagrama Arraste as letras para suas posições corretas para desembaralhar a palavra ou frase.
Verdadeiro ou falso Os itens voam em alta velocidade. Veja quantos você consegue pegar antes que o tempo se esgote.	Questionário de imagens Uma imagem é revelada lentamente. Avise quando puder responder à pergunta.	Vire as peças Explore uma série de peças de dois lados tocando para ampliar e deslizando para virar.

[Inscreva-se para começar a criar](#)

Figura 4: Modelos de jogos/atividades disponíveis na plataforma

Considerações

Apesar do uso de jogos digitais em sala de aula ainda tenha poucos exemplos, acreditamos que seja um campo de pesquisa em educação que necessita mais estudos e que, este recurso, poderá tornar-se um grande aliado para um melhor engajamento e motivação dos alunos, tanto em aulas *online* ou presenciais, nos vários níveis de formação.

Referências

- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC): Ensino Médio. Brasília: MEC, 2018.
- Leite, L. M. Digerindo a química biologicamente: a resignificação de conteúdos a partir de um jogo. *Química Nova na Escola*, v. 38, n. 1, p. 12-19, 2016.
- Machado, P. et al. Atividades lúdicas relacionadas a questões hídricas: inclusão de abordagens CTS no currículo de Biologia do Ensino Médio. *Cadernos da Educação Básica*, v.1, p. 55-66, 2016.
- Oliveira, R. de A. Uma ferramenta de gamificação para avaliação de aprendizagem de disciplinas de graduação em computação. 2018. Dissertação Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2014.

lialschneider@gmail.com; arlete.ritt@ulbra.br