



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

SCHNEIDER, Lia Lima¹; BECKER-RITT, Arlete Beatriz².

Palavras-chave: Gamificação, Ensino, Química

Introdução Ensinar química continua sendo um obstáculo para muitos(as) professores(as), pois muitos estudantes julgam os conteúdos abordados, de difícil compreensão. Aulas descontextualizadas, falta de recursos didáticos, inexistência de laboratórios para aulas práticas, ou laboratórios sucateados, são alguns dos problemas enfrentados por docentes e discentes. O uso de novas estratégias, mais modernas mas simples, utilizando laboratórios, multimídias e outros materiais didáticos, é recomendado para tornar o processo de aprendizagem de química mais dinâmico e atrativo. É necessário pensar no aluno, que traz informações que devem ser utilizadas sala de aula, valorizado seu meio social e cultural, de acordo com a BNCC (2018): *competências e habilidades que permitem a ampliação e a sistematização das aprendizagens essenciais desenvolvidas no Ensino Fundamental*. Os objetivos do trabalho forma 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. A pesquisa será desenvolvida pensando em um planejamento para percorrer a metodologia, por meio de uma Sequência Didática (SD) sobre o conteúdo de Funções Orgânicas. A SD, utilizará a metodologia da gamificação a partir da plataforma digital Wordwall (<https://wordwall.net/pt>). A análise dos dados que serão trabalhados na pesquisa serão: Verificar as relações entre as variáveis; Dados quantitativos (análise estatística usando o pacote do Excel); Dados qualitativos (análise de conteúdo, Bardin); Comparar os resultados encontrados; Buscar o significado dos resultados encontrados. Em nosso trabalho, optamos pela “Perseguição do Labirinto”, onde o aluno(a)/jogador(a) precisa correr para a resposta correta, usando para isso as setas do teclado do computador ou conduzir pela tela *touchscreen* do celular para andar pelo jogo, evitando ser “pego pelos inimigos”, os NPCs. Caso o aluno/jogador caminhe para a resposta errada ou encontre um dos inimigos pelo trajeto, perderá uma das três vidas, assim como também permanecerá na mesma questão até acertar a resposta ou perder todas as vidas.

¹Professora da Rede Pública Estadual no Ensino Médio no AM e Mestranda do PPG em Ensino de Ciências e Matemática – Minter – ULBRA – Canoas/RS.

²Professora do PPG em Ensino de Ciências e Matemática – ULBRA – Canoas/RS.

³BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC): Ensino Médio. Brasília: MEC, 2018.