



QUÍMICA ORGÂNICA NO ENSINO MÉDIO – USANDO A GAMIFICAÇÃO

Lia Lima Schneider¹
Arlete Beatriz Becker-Ritt²

O ensino de química orgânica no terceiro ano do ensino médio é um desafio, pois, além de considerarem os assuntos complexos, os alunos, não veem relação dos mesmos com seu dia a dia. É importante que escola e docentes estejam atentos a isso e, busquem novas formas e metodologias para tornarem as aulas mais atraentes e fazer com que os estudantes se tornem protagonistas nesse processo de apreensão do conhecimento. Uma forma de contornar esses problemas é lançar mão das tecnologias digitais. Portanto, este trabalho tem como principal objetivo desenvolver atividades gamificadas, usando uma plataforma digital para desenvolvimento de jogos relacionados à química orgânica. A estratégia utilizada foi a elaboração de uma sequência didática, com quatro aulas, contendo recursos digitais e metodologias gamificadas. Após apresentação do conteúdo, funções orgânicas, os alunos responderam a um questionário (pré atividade) e foram convidados a participar de um jogo elaborado na plataforma Wordwall. Finalizadas essas atividades, os alunos responderam os mesmos questionários (pós atividade) aplicados inicialmente e os resultados obtidos, em ambos, foram analisados qualitativa e quantitativamente. Com esse estudo foi possível perceber que os alunos apresentam maior motivação para experimentar novas formas de aprender, fica claro também que os resultados de apreensão dos conhecimentos são melhores após atividades gamificadas.

Palavras-chave: química; gamificação; sequência didática.

¹ Aluno de Pós-Graduação, e-mail: lialschneider@gmail.com

² Orientadora, Professora do curso de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, e-mail: arlete.ritt@ulbra.br e/ou arletebbr@gmail.com