



QUÍMICA ORGÂNICA NO ENSINO MÉDIO – USANDO A GAMIFICAÇÃO

Introdução

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.

Objetivos

Este trabalho tem como principal objetivo desenvolver atividades gamificadas, usando uma plataforma digital para desenvolvimento de jogos relacionados à química orgânica.

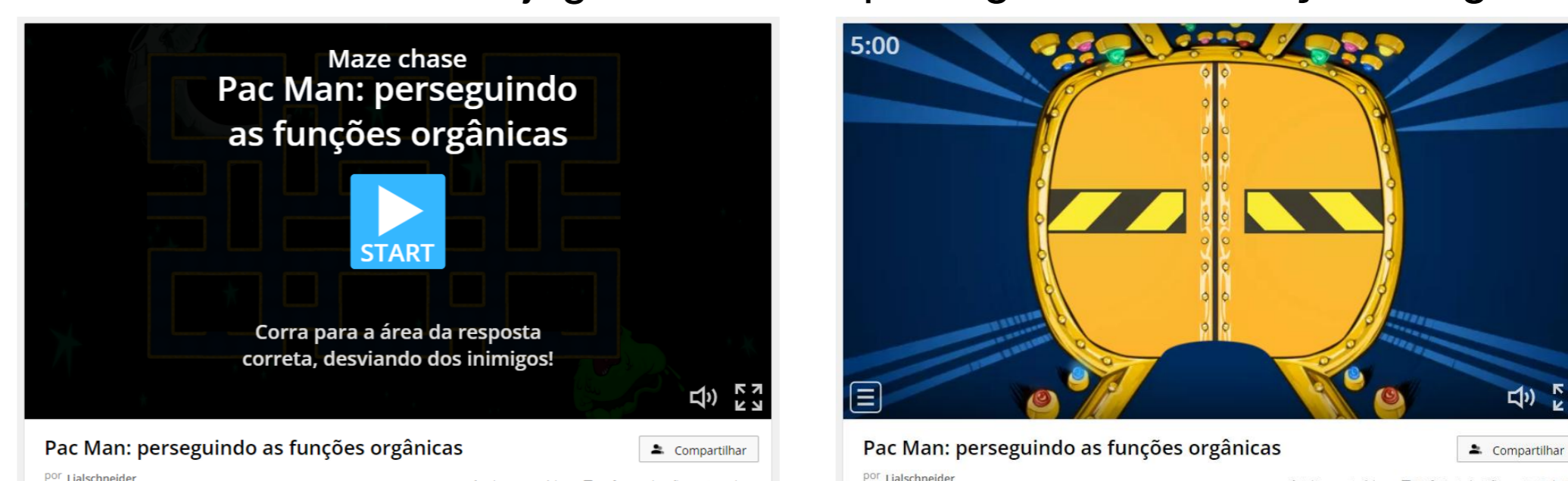
Metodologia

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 quali e quantitativamente.

Lia Lima Schneider¹
Arlete Beatriz Becker-Ritt²
lialschneider@gmail.com
arlete.ritt@ulbra.br
PPGECIM-ULBRA

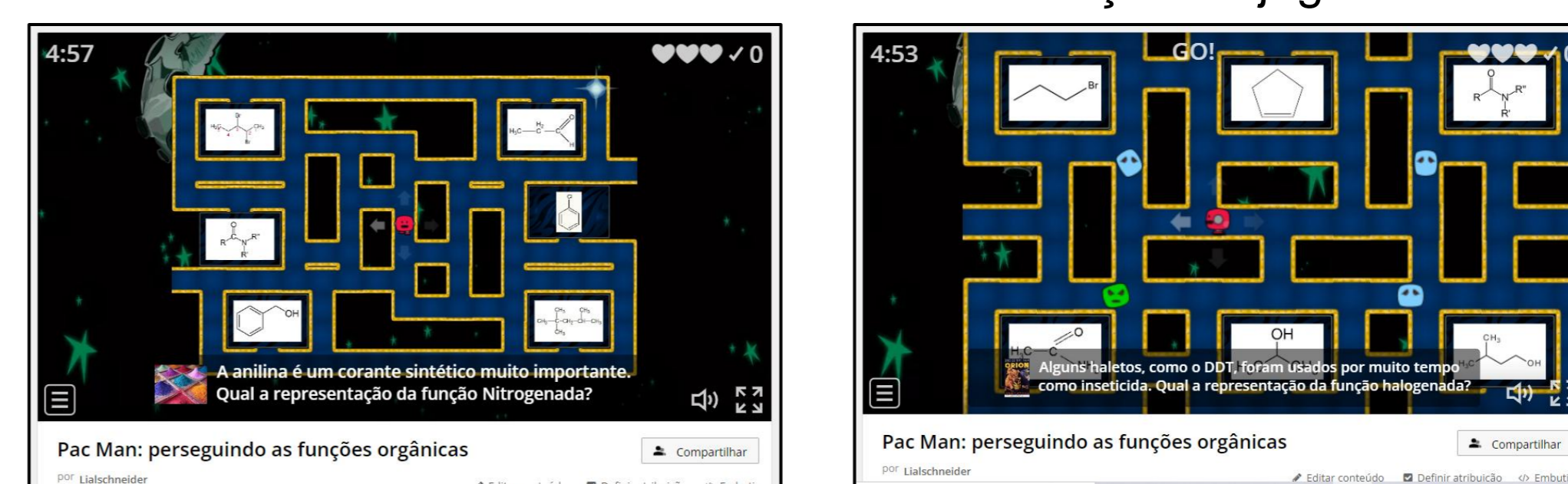
Resultados

FIGURA 1 – Interface do jogo “Pac man: perseguindo as Funções Orgânicas”



A autora

FIGURA 2 – Labirinto durante execução do jogo



A autora

FIGURA 3 – Desempenho pós-teste

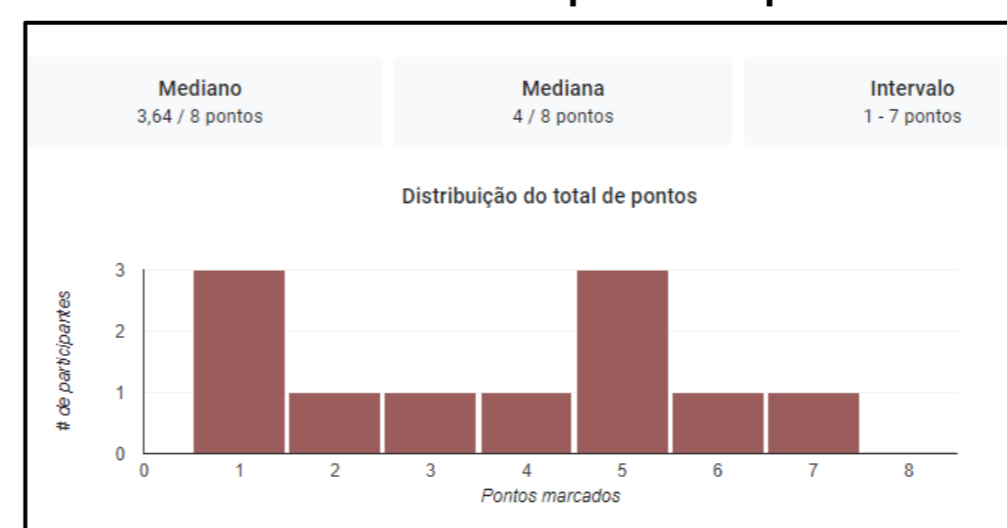
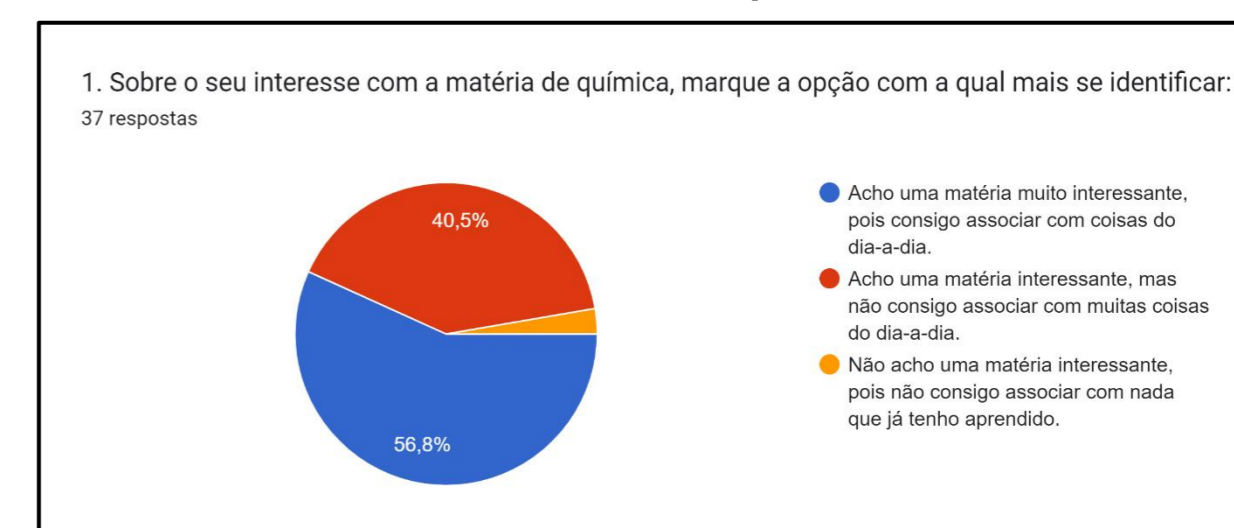


FIGURA 4 – Interesse pela Química



Conclusão

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 melhor após atividades gamificadas.

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.