

# ENSINO DE QUÍMICA ORGÂNICA ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO

## Introdução

O uso de diversas metodologias ativas disponíveis no ensino de Química associada a aprendizagem significativa pode tornar as aulas mais atrativas aos estudantes, pois ensiná-los não consiste em apenas explicar conceitos químicos que justificam alguns fenômenos, mas incentivá-los a refletir sobre o conteúdo e utilizá-lo no seu dia-a-dia. Dada a realidade do ensino brasileiro, bem como a falta de interesse nas aulas e a necessidade de melhorar o processo ensino e aprendizagem de nossos discentes, surgem os seguintes questionamentos: Qual a interferência do uso de jogos no desempenho e no interesse dos alunos na disciplina de química? O uso de jogos a partir de uma sequência didática na disciplina de química é capaz de apresentar indícios de aprendizagem significativa?

## Objetivos

Contribuir com os métodos de ensino por meio de um jogo como recurso didático em química;  
Elaborar e aplicar uma Sequência Didática (SD), utilizando jogos como uma metodologia ativa;  
Avaliar quantitativamente a aceitação da SD gamificada como estratégia de ensino de Química.

## Metodologia ou Método



## Referências

- ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2ª ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.  
• BECK, C. **Metodologias Ativas**: conceito e aplicação. Andragogia Brasil. 2018. Disponível em: <https://andragogiaabrazil.com.br/metodologias-ativas/>. Acesso em: 15 mar. 2021.  
• LIMA, E. R.; MOITA, F.M. **A tecnologia no ensino de química**: jogos digitais como interface metodológica. Campina Grande: Eduepb, 2011. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/6pdy/pdf/sousa-9788578791247-06.pdf>. Acesso em 13 mar. 2022.

Lia Lima Schneider

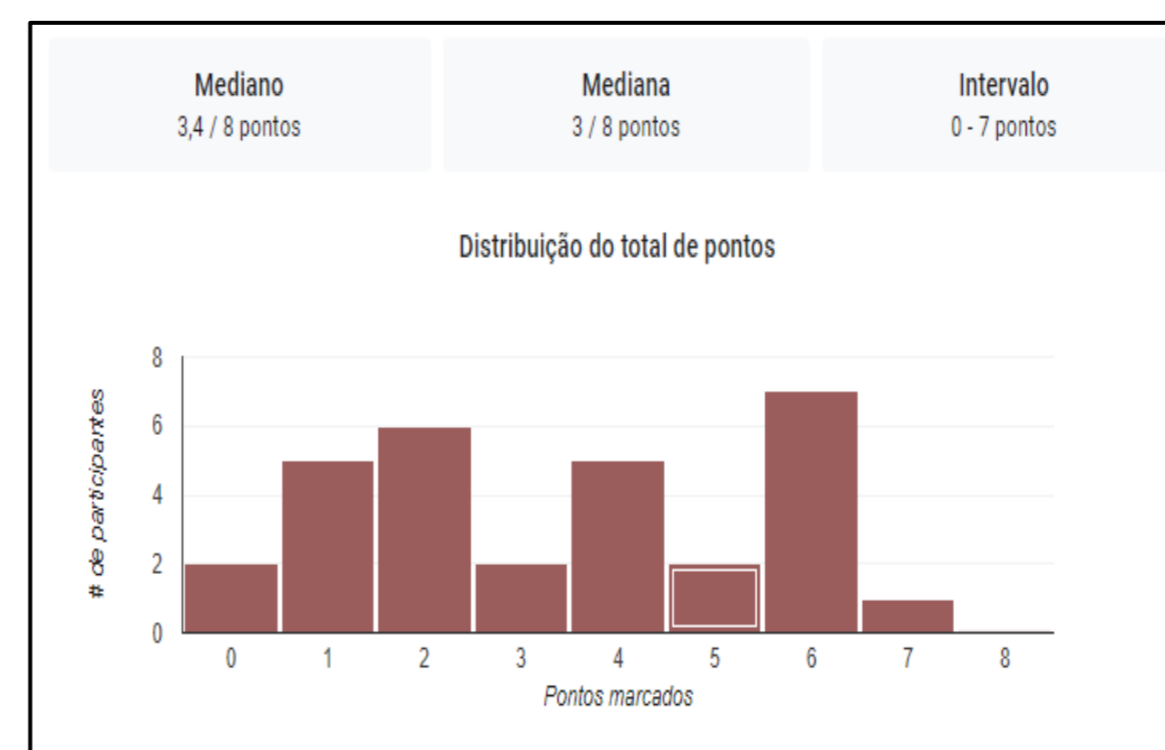
[lia.schneider@seducam.pro.br](mailto:lia.schneider@seducam.pro.br) SEDUC - AM

Arlete Beatriz Becker-Ritt

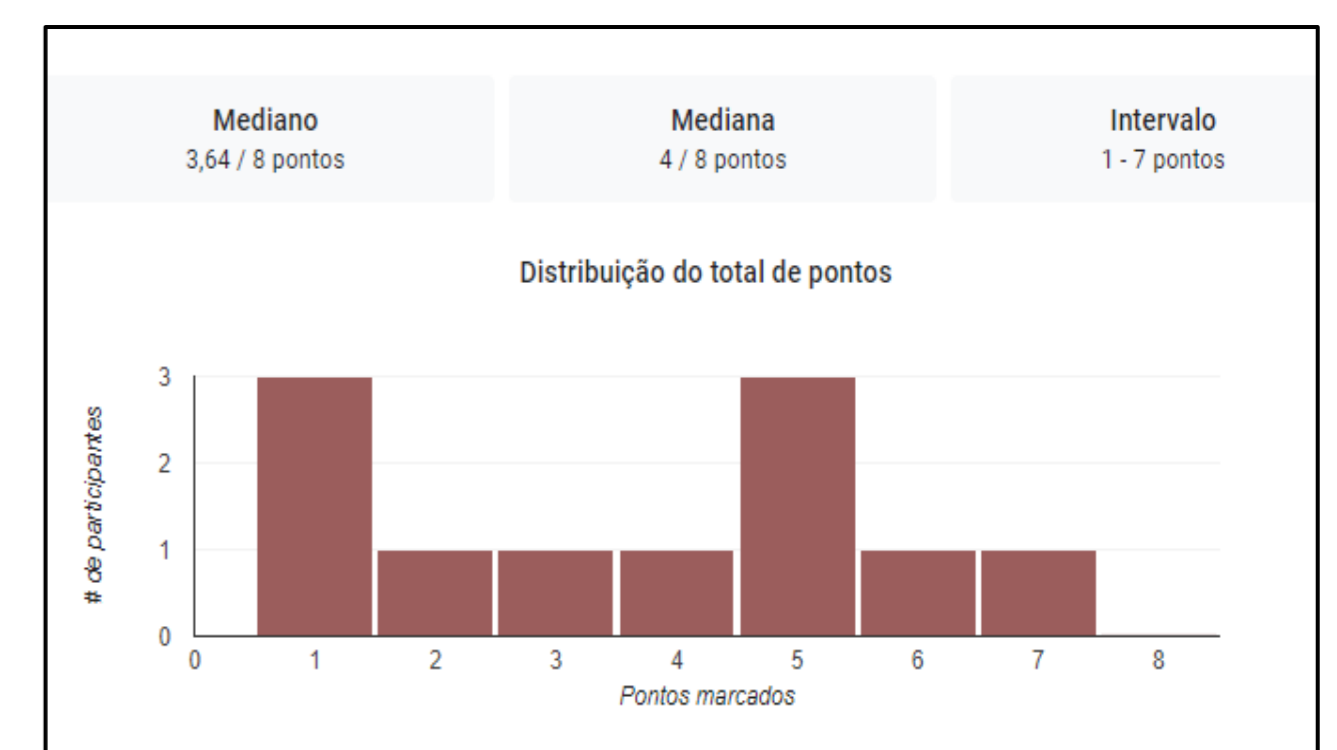
[arlete.ritt@ulbra.br](mailto:arlete.ritt@ulbra.br) PPGEICIM - ULBRA

## Resultados

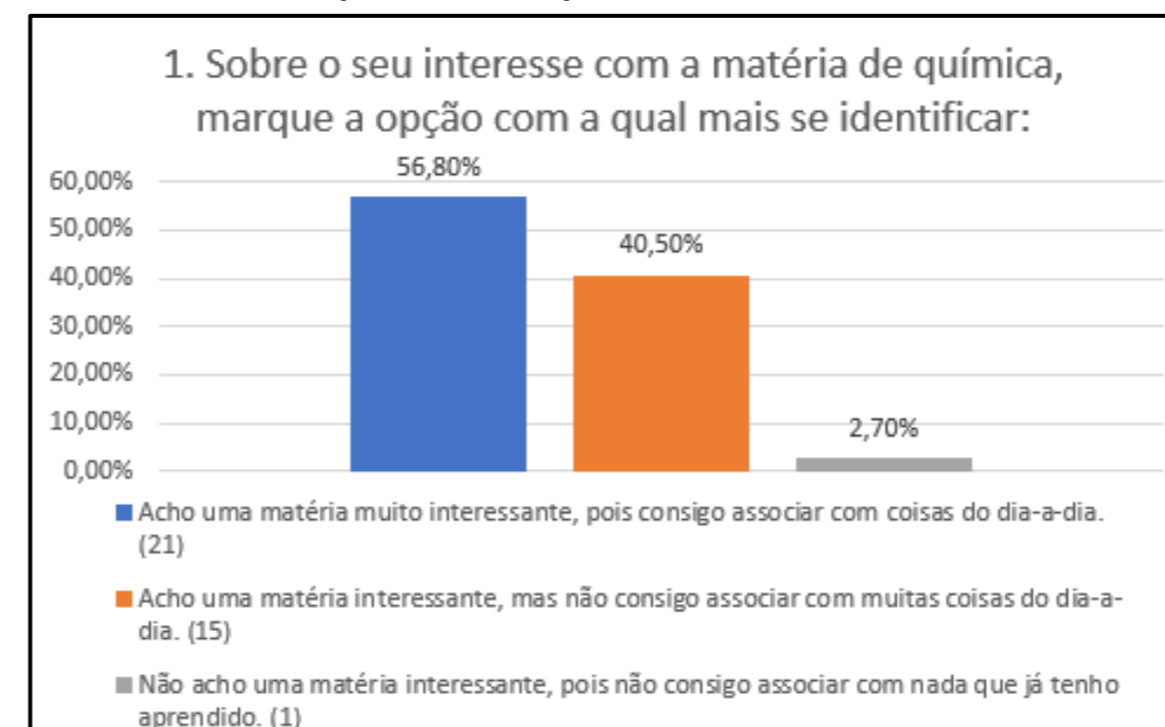
### Resultados do Questionário: Pré-teste



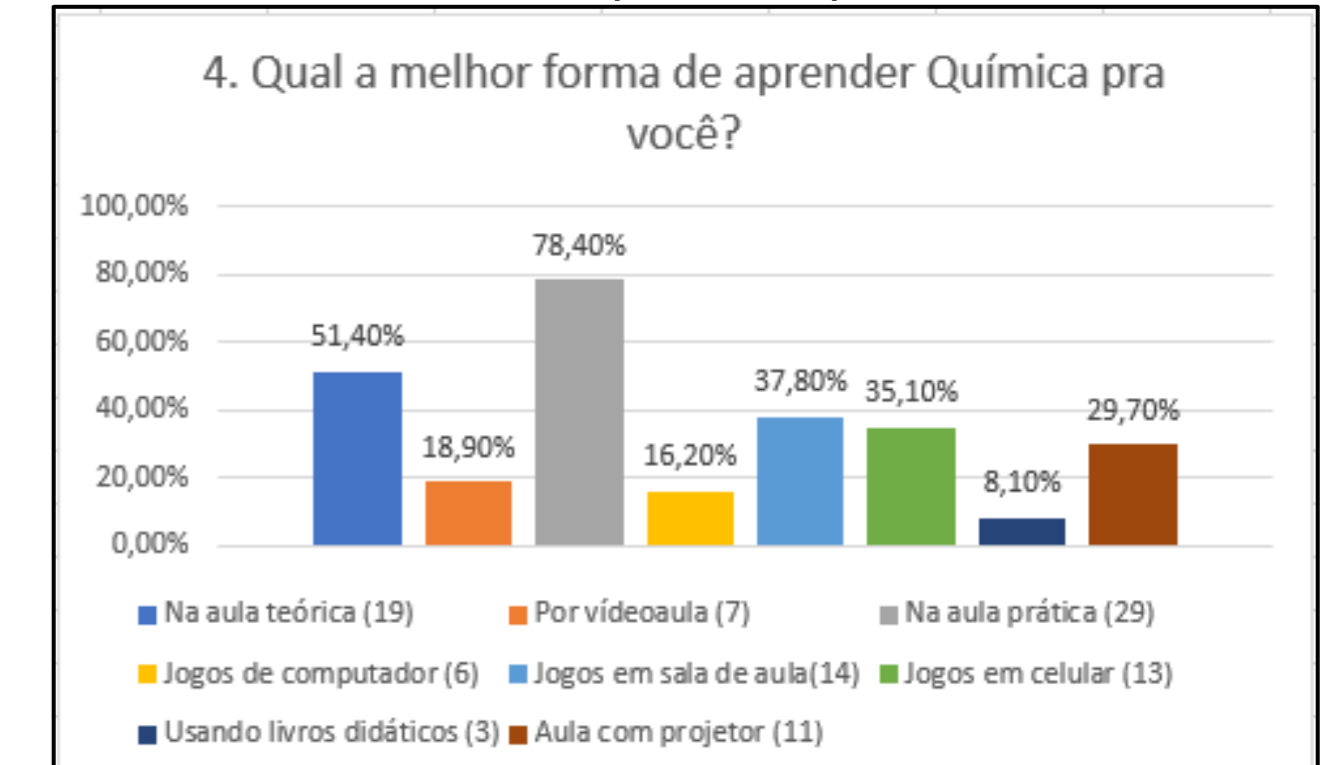
### Resultados do Questionário: Pós-teste



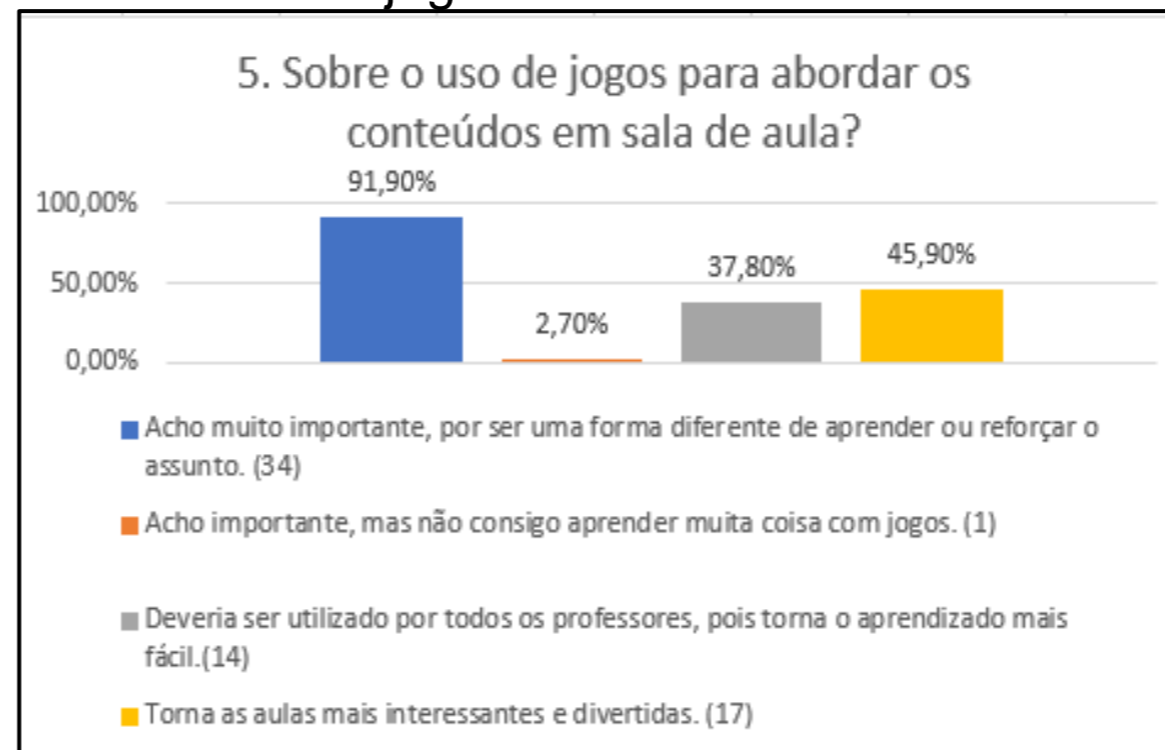
### Interesse pela disciplina de Química



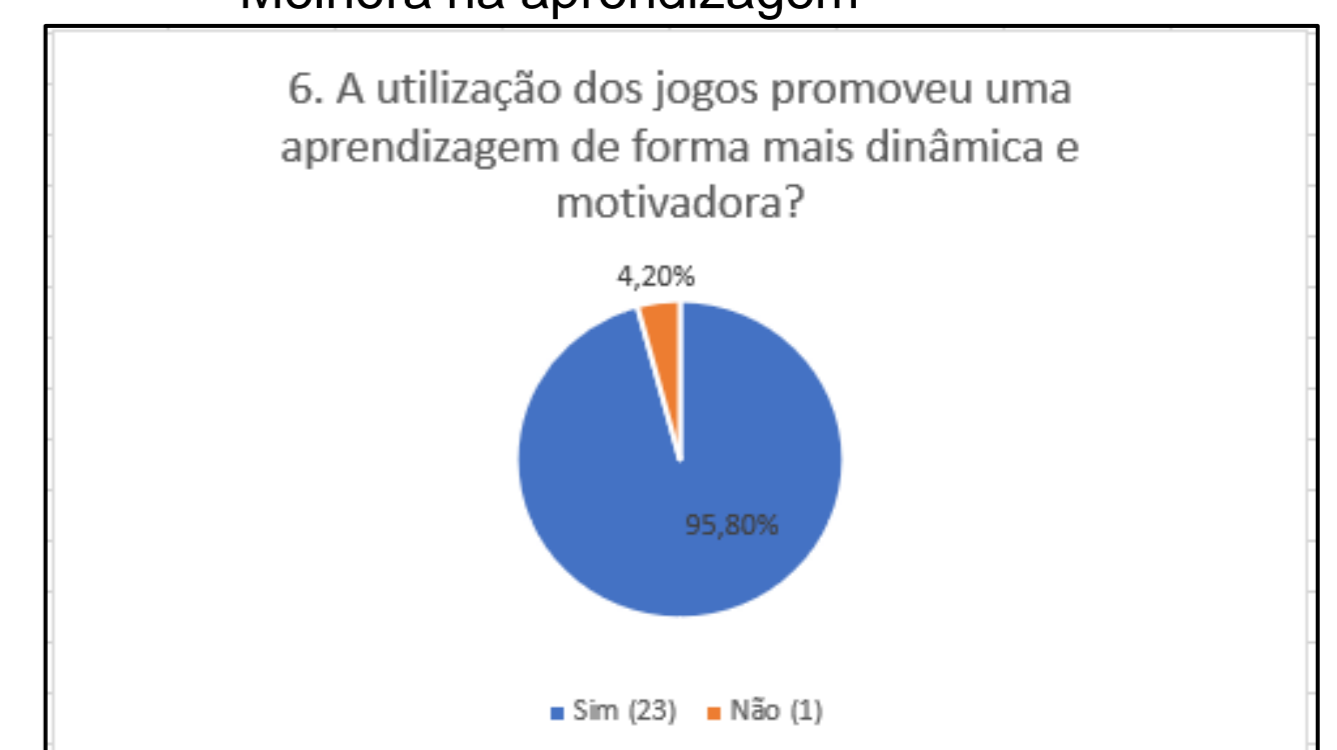
### Melhor forma de aprender química



### O uso de jogos em sala de aula



### Melhora na aprendizagem



## Conclusão

Vantagens do uso de jogos no ensino:

- Aumento do comprometimento com a aprendizagem;
- Disponibiliza diferentes experiências;
- Feedback instantâneo;
- Aumenta a dificuldade das tarefas conforme o desempenho dos alunos;
- Promove a competição e a colaboração;
- Favorece o desenvolvimento cognitivo;
- Liberdade para falhar e tentar de novo sem consequências negativas;
- Torna a aprendizagem visível;
- Leva em conta a diversão: a aprendizagem pode ser prazerosa;