

INVESTIGADOR QUÍMICO: UM JOGO DIVERTIDO E DESAFIADOR PARA REVISÃO DE CONTEÚDOS

Matheus Oliveira de Novaes (Acadêmico do Curso de Química Licenciatura IQB/UFAL)

Mônica Araújo da Silva (Orientadora)

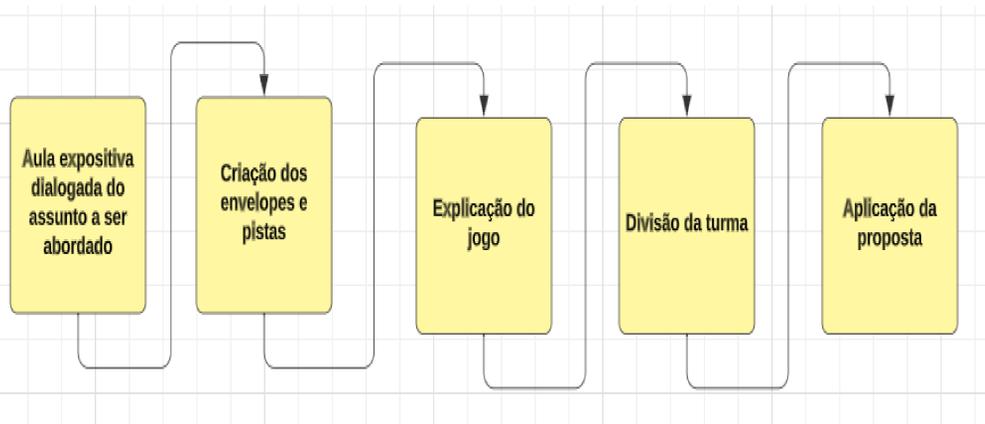
Monique Gabriella Angelo da Silva (Coorientadora)

Email: matheusnovaes1@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A integração da gamificação como metodologia ativa no ensino de Química no nível médio e superior tem se revelado uma abordagem inovadora e promissora¹. Este trabalho teve como objetivo explorar essa abordagem, desenvolvendo um jogo baseado na mecânica da investigação para revisar conceitos químicos. O projeto surgiu a partir de reflexões durante aulas de Metodologia do Ensino de Química em um curso de licenciatura em Química. Este estudo destaca a importância de abordagens pedagógicas inovadoras e interativas para tornar o processo de ensino de Química mais envolvente e eficaz.

2. MATERIAIS E MÉTODOS



3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implementação do jogo educacional "Investigador Químico" revelou resultados notáveis para ambas as etapas de aplicação.

O uso da metodologia despertou o interesse dos estudantes, incentivando a busca ativa por respostas e promovendo discussões construtivas e uma construção coletiva do conhecimento. Além disso, o jogo se mostrou eficaz na revisão de conteúdos, com uma alta taxa de aprovação entre os alunos do ensino médio os preparando para avaliações formais. Já os universitários desejavam aplicá-lo em suas futuras práticas docentes, destacando sua relevância pedagógica.

Os resultados do feedback dos alunos foram extremamente positivos, com 100% de aprovação em critérios como diversão e revisão de conteúdos.

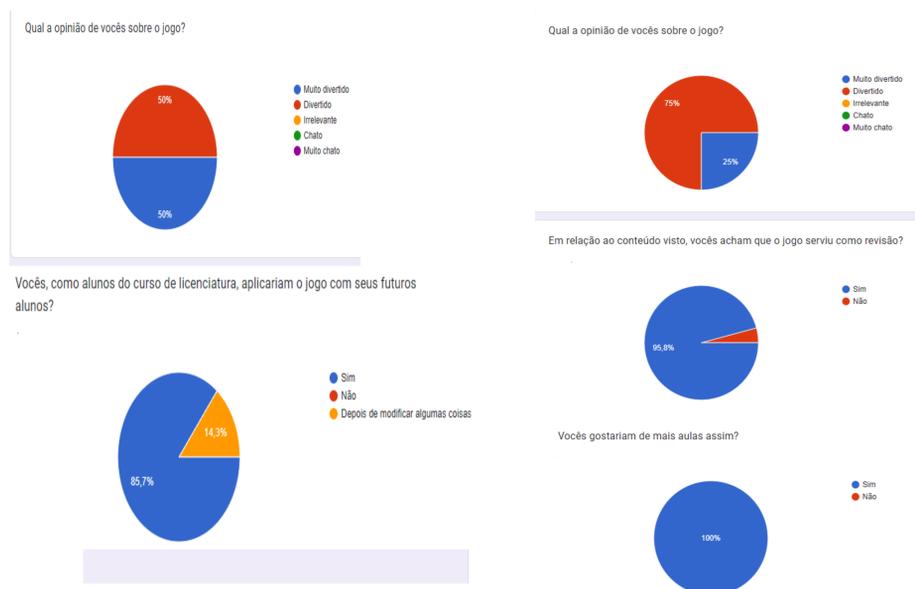


GRÁFICO 1: RESPOSTAS DO NÍVEL SUPERIOR

GRÁFICO 2: RESPOSTAS DO ENSINO MÉDIO

Os resultados notáveis de engajamento dos alunos e altos índices de satisfação, evidenciam a eficácia da gamificação como ferramenta para o ensino e aprendizagem².

4. CONCLUSÃO

O jogo proporcionou um ambiente lúdico e desafiador, promovendo o engajamento e o aprendizado dos alunos. A aceitação do jogo pelos futuros professores destacou sua efetividade como estratégia pedagógica, enfatizando seu impacto positivo no processo de aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS

¹SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscilde Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. Revista Brasileira de Ensino de Física, [s. l.], 18 abr. 2019.

²CARDOSO, Ana Carolyne de Oliveira; MESSEDER, Jorge Cardoso. Gamificação no ensino de química: uma revisão de pesquisas no período 2010 - 2020. Revista Thema, [S. l.], 12 nov. 2021

AGRADECIMENTOS