

METODOLOGIAS ATIVAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS: análise da aprendizagem a respeito da segurança no laboratório através do uso de jogos pedagógicos (*learning apps* e *my wordle*).

Gideão Silva de Sousa – IFMA Campus Imperatriz
Flávia Cristina dos Santos Nascimento – IFMA Campus Imperatriz
Dr. Fernando Mendes (Colaborador)
Dra. Ana Angélica Mathias Macêdo (Orientadora)
Email: gideaos@acad.ifma.edu.br

1. INTRODUÇÃO

- ❖ O uso generalizado de tecnologias digitais, impactou a educação e a sociedade (QUIGLEY; HERRO, 2016);
- ❖ A aprendizagem baseada em jogos é uma alternativa para promover a aprendizagem ativa, melhorando compreensão de palavras e habilidades de resolução de problemas (BEAN; MELZER, 2021);
- ❖ O jogo *My Wordle* é uma ferramenta alegre e flexível para aprimorar compreensão de palavras e resolução de problemas, adequada a várias idades e níveis (ABRAMS; WALSH, 2014).

2. METODOLOGIA

- ❖ Amostragem aleatória estratificada;
- ❖ Curso médio e superior;
- ❖ Abordagem teórica;
- ❖ Uso de jogos pedagógicos;
- ❖ Plataformas "learning apps";
- ❖ Plataformas "my wordle";
- ❖ Apresentação dos conceitos de segurança no laboratório de química;
- ❖ Questionário *on line* no *Google Forms*,

3. RESULTADOS

- ❖ Alunos de ambos os sexos;
- ❖ Faixa etária entre 15 e 22 anos.

Figura 1. Nível de Escolaridade

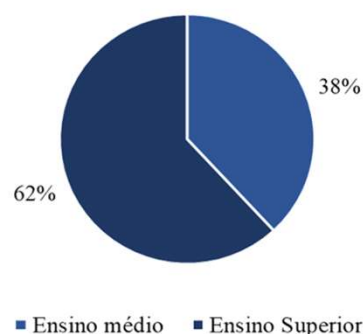
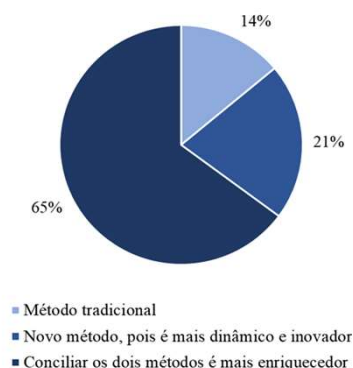


Figura 2. Metodologia.



4. CONCLUSÃO

- ❖ Combinar métodos tradicionais e jogos digitais beneficia a aprendizagem;
- ❖ Jogos pedagógicos digitais têm potencial, mas requerem adaptação e apoio.

5. REFERÊNCIAS

ABRAMS, S. S.; WALSH, S. Gamified vocabulary: Online resources and enriched language learning. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, v. 58, n. 1, p. 49-58, 2014.

BEAN, J. C.; MELZER, D. **Engaging ideas: The professor's guide to integrating writing, critical thinking, and active learning in the classroom**. John Wiley & Sons, 2021.

QUIGLEY, C. F.; HERRO, D. "Finding the joy in the unknown": Implementation of STEAM teaching practices in middle school science and math classrooms. **Journal of science education and technology**, v. 25, p. 410-426, 2016.