

Capítulo 43 - DOI:10.55232/1083001.43

APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO MÉTODO DE AUXÍLIO NO ENSINO NA DISCIPLINA DE QUÍMICA ORGÂNICA

Paulo Vitor Nogueira de Abreu, Paulo Vitor Nogueira de Abreu e João Batista de Andrade Neto

O ensino da química orgânica apresenta obstáculos para o aprendizado dos estudantes, dentre os quais se ressalta o uso de uma metodologia ainda tradicional e a falta de material lúdico que esteja voltado ao cotidiano dos alunos, o que pode levar ao desinteresse pela disciplina. A gamificação é um método que estimula a assimilação do ensino e a interação dos estudantes a partir do uso de jogos que torna a aula mais dinâmica. Na disciplina de química orgânica a gamificação vem como uma forma de despertar o interesse para que aluno consiga aplicar seu conhecimento, não permanecendo apenas na leitura e exposição de slides, e que o professor possa analisar que se deve reforçar referente ao conteúdo não o tornando apenas decorado. O objetivo deste trabalho foi analisar a utilização da plataforma kahoot como método auxiliar no ensino da química orgânica. Foram realizadas três aplicações do kahoot por semestre, cada uma em um período anterior a prova, sendo feitas perguntas fechadas referentes ao conteúdo ministrado com os alunos tendo um tempo para responder a cada questão e posterior resolução. Ao final dos semestres foram aplicados formulários nos quais os alunos responderam a cinco questões sobre o que acharam da aplicação do jogo durante a disciplina, tendo um total de 23 respostas que foram contabilizadas. Dentre os resultados obtidos observamos que para os discentes 82,6 % achou a aplicação do kahoot como forma de revisão excelente, 95,2 % achou muito satisfatório a assimilação do conteúdo com a aplicação do Kahoot, 65,2 % informou que o impacto do jogo para um rendimento na prova foi excelente, 95,5 % deram nota 10 para o método e 95,7 % indicariam o kahoot para auxiliar no método de ensino para a próxima turma da disciplina de química orgânica. Dessa forma podemos concluir que a ferramenta kahoot apresentou resultados satisfatórios como método de ensino para uma melhor assimilação do conteúdo pelos alunos da disciplina de química orgânica.

Palavras-chave: Ensino, Química Orgânica, Gamificação, jogo, kahoot

Referências Bibliográficas:

CARDOSO, A. T. et al. “Casadinho da química”: uma experiência com o uso da gamificação no ensino de química orgânica. *Revista Prática Docente*, [S. l.], v. 5, n. 3, p. 1701-1716, 2020.

LADISLAU, M. T F. et al. Kahoot como uma ferramenta digital para o ensino: aplicação na química orgânica. *Scientia Amazonia*, Manaus, v. 7, n.1, p.128-133, jan, 2018.

Pesquisas e Inovações em Ciências da Saúde e Biológicas: Produções Científicas Multidisciplinares no Século XXI, Volume 1

POSSOLLI, G. E. et al. Gamificação como um recurso educacional na área da saúde: uma revisão integrativa. *Educação & Tecnologia*, [S.l.], v. 23, n. 3, fev. 2020.