

## GAMIFICAÇÃO: UMA METODOLOGIA ATIVA NAS MONITORIAS DE QUÍMICA GERAL

Instituição: Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul - UEMS

Área temática: Ensino

FERREIRA, Évillyn da Silva Reis<sup>1</sup> ([evillynferreirareis@hotmail.com](mailto:evillynferreirareis@hotmail.com));

MEINERZ, Daiane Francine<sup>2</sup> ([daiane.meinerz@uems.br](mailto:daiane.meinerz@uems.br))

BRAND, George<sup>3</sup> ([george.brand@uems.br](mailto:george.brand@uems.br));

**RESUMO:** No ensino superior as universidades oferecem o Programa Institucional de Monitoria, o qual é de suma importância, principalmente para os licenciandos, que já podem observar algumas características da prática docente. Considerando que no modelo tradicional de ensino, nem sempre o professor tem atenção do aluno, torna-se importante que licenciandos repensem, desde a graduação, estratégias para suas práticas futuras e utilizem novas formas de ensino-aprendizagem. Dentre as atividades desenvolvidas nas monitorias, deve-se pensar em estratégias para facilitar a compreensão de assuntos que os alunos tenham dificuldades, entre essas estão as metodologias ativas de ensino-aprendizagem. Desse modo, o presente trabalho teve como objetivo analisar se a utilização da metodologia ativa de gamificação nas atividades de monitoria da disciplina de Química Geral foi capaz de motivar e facilitar a aprendizagem dos estudantes. Para tal, foi realizada uma pesquisa qualitativa e de levantamento com os alunos do primeiro ano de Licenciatura em Ciências Biológicas, da UEMS, campus de Ivinhema. A monitoria da disciplina foi realizada utilizando a plataforma do *Google Meet*, com média de quatro alunos por encontro, aqueles que apresentavam mais dificuldades. Utilizou-se então, a metodologia de gamificação através de um jogo, elaborado pela autora, denominado “Show da Química”, o qual é baseado no jogo *Show do milhão*, e constituído por quatorze perguntas passíveis de adaptação. A coleta dos dados foi realizada por meio de um questionário do *Google forms*, com perguntas relacionadas à gamificação e ao conteúdo da disciplina. Na etapa de coleta de opinião dos alunos quanto ao auxílio da gamificação na compreensão do conteúdo, foram selecionadas duas respostas: i) estudante 1, “Sim, achei muito interessante e dá para pegar com facilidade a matéria e ii) estudante 2, “sim, auxiliou e muito, dá mais empolgação e motivação para estudar mais para a próxima matéria do jogo”. Sobre o que os estudantes acharam do uso da gamificação no ensino/aprendizagem foram destacadas as seguintes respostas: i) estudante 4, “muito legal, porque a gente aprende se divertindo”; ii) estudante 2, “sim, esclareceu de maneira descontraída alguns assuntos que tinha ficado alguma dúvida”. Quando analisada a pergunta quanto a estética e ludicidade do jogo, destacou-se as seguintes afirmações: i) estudante 1: “sim, chamou muito mais a minha atenção por ser bem parecido com o jogo Show do Milhão”; ii) estudante 2: “Gostei muito, pois esclarece de maneira descontraída assuntos que estavam um pouco soltos”. Nas questões de sondagem do conhecimento quanto a afirmação de HClO ser um ácido, todos acertaram, e para a pergunta sobre a nomenclatura de HCl ser ácido hipocloroso, apenas um estudante não respondeu corretamente. De acordo com os resultados, percebe-se um bom aproveitamento e interesse dos estudantes. Destacamos assim, a importância do emprego de estratégias metodológicas ativas nas atividades de monitoria. Assim, este trabalho vem contribuir para a importância dessas metodologias, como a gamificação, em disciplinas consideradas complexas, como a Química. Salientamos contudo que, apesar da Gamificação ser eficaz ela deve ser usada com moderação

# VII ENEPEX | XI EPEX

**PALAVRAS-CHAVE:** ensino de química, aprendizagem, lúdico.