



() CTS () CA () EAM () ENF (X) EAP () EX () FP () HFS () IDD () LEQ () MD () PEQ () TIC

USO DA GAMIFICAÇÃO COMO UMA ESTRATÉGIA DE REVISÃO DE CONTEÚDOS

Luhyris Nascimento Costa Silva (PG)¹, Luiza Renata Felix de Carvalho Lima (PQ)²

¹ Universidade Estadual de Santa Cruz/luhyrisnascimento@gmail.com

² Universidade Estadual de Santa Cruz/lrfelix@uesc.br

*Categoria dos autores: Pesquisadora (PQ), Pós-Graduando (PG).

Aprender ou ensinar Química é frequentemente percebido como um desafio, pois esta ciência trata de conceitos abstratos e complexos (WARTHA; GUZZI FILHO; JESUS, 2012), o que pode fazer com que a motivação e o engajamento dos alunos diminuam. No entanto, é importante entender que o desinteresse dos alunos é produto de diversas causas, incluindo características individuais, condições socioeconômicas, dificuldades do sistema educacional, bem como a forma como o componente curricular é abordado em sala de aula (GARCIA; HALMENSCHLAGER; BRICK, 2021). A interação entre esses fatores pode reduzir ainda mais o interesse e o engajamento dos alunos.

Nesse contexto, torna-se evidente o papel de práticas pedagógicas que promovam a curiosidade, a contextualização, a participação ativa dos alunos para driblar esses obstáculos. A esse respeito, Pereira e Leite (2023) destacam a utilização de metodologias ativas como uma alternativa que permite múltiplas possibilidades no processo de ensino, com abordagens que possibilitam aulas engajadoras, participação ativa, autonomia, reflexão e melhora na aprendizagem dos estudantes. Uma das metodologias ativas com tais possibilidades que os autores apontam, é a gamificação que, segundo eles, consiste numa estratégia metodológica que utiliza os elementos dos jogos para enredar o conteúdo e envolver o aluno de maneira ativa, com sua participação voluntária e consciente do objetivo da atividade, que é de motivar, engajar e promover a sua aprendizagem.

Diante do exposto, este relato de experiência descreve uma atividade realizada com 3 turmas de alunos do 3º ano do ensino médio (cerca de 98 alunos, média de 33 por turma) de uma escola pública da Bahia, no município de Buerarema, no componente curricular de Química. O objetivo foi revisar o conteúdo (introdução à Química Orgânica) para a prova, estimular o estudo em casa e promover o engajamento em sala de aula por meio da gamificação com *quizzes*, utilizando a plataforma *Kahoot!*. Para cada turma, foram utilizadas duas aulas de

50 minutos, que aconteceram no auditório da escola, uma semana antes da avaliação final da II unidade. Os alunos utilizaram internet e celular, previamente solicitados para uso pedagógico conforme a legislação vigente. Devido a dificuldade de acesso à internet, em duas turmas, a atividade precisou ser realizada em pequenos grupos.

Corroborando com as discussões trazidas no trabalho de Pereira e Leite (2023), a utilização da gamificação em sala de aula se mostrou bastante positiva no que diz respeito à participação e interesse na atividade. Foi possível perceber um significativo engajamento dos alunos, inclusive por parte daqueles que em muitas outras atividades demonstram desinteresse. Os alunos se mostraram animados e dispostos em executar a atividade. Foi possível observar que uma parte dos alunos discutiram sobre os conceitos, o que demonstra interesse e a revisão prévia do conteúdo em casa, conforme instruído pela abordagem metodológica adotada. Também foi percebido durante a execução da proposta, que alguns alunos respondiam as questões de forma automática, sem refletir a respeito das respostas, o que pode indicar que não revisaram e/ou não compreenderam o conteúdo.

Algumas considerações finais: a realização de uma atividade gamificada mostrou que a condução antes e durante a sua execução é essencial. O objetivo era revisar os conteúdos para a prova, então os alunos foram instruídos a revisar o conteúdo em casa. Durante a realização da atividade na escola, foi importante reforçar o objetivo da aula, pois nesse tipo de metodologia, é esperado que os alunos se divirtam, mas para além da diversão, é importante que a intenção pedagógica não se perca, então o momento de revisão à cada questão foi combinado e reforçado com as turmas. Foi importante ter pensado na superação das possíveis dificuldades técnicas para que os alunos não se sentissem excluídos da atividade e no tempo para resposta, para que fosse suficiente para leitura e análise das questões.

Referências

WARTHA, E. J.; GUZZI FILHO, N. J.; JESUS, R. M. O experimento da gota salina e os níveis de representação em química. *Educación Química*, v. 23, n. 1, p. 57, jan. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.org.mx/pdf/eq/v23n1/v23n1a10.pdf>. Acesso em: 13 agosto 2025.

GARCIA, A. L. C.; HALMENSCHLAGER, K. R.; BRICK, E. M. Desinteresse escolar: um estudo sobre o tema a partir de teses e dissertações. *Revista Contexto & Educação*, v. 36, n. 114, p. 280-300, jul. 2021. Disponível em: <https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/9783>. Acesso em: 13 agosto 2025.

PEREIRA, J. A.; LEITE, B. S. Gamificação no ensino de Química: uma revisão sistemática da literatura. *Revista de Ensino em Ciência e Tecnologia*, Ponta Grossa, v. 16, n. 3, p. 1–21, 2023. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/recit/article/view/15233/pdf>>. Acesso em: 13 agosto 2025.