Estudo da Química por meio da Gamificação: analisando a opinião dos estudantes sobre o *Brainly*

Jocimario A. Pereira*[1] (PG), Ayrton Matheus da Silva Nascimento (PG); Cicero Ernandes de Melo Santos (PG); Bruno Silva Leite[1] (PQ). E-mail:*jocimario.alves@ufrpe.br

[1]*Universidade Federal Rural de Pernambuco, Departamento de Educação - Dois Irmãos, Cep: 52171-900 - Recife/PE - Brasil.*

Palavras-Chave: Metodologias Ativas, Gamificação, Ensino Médio.

Introdução

A Gamificação é uma estratégia metodológica que usa elementos de jogos para promover o engajamento das pessoas. Ela pode ser aplicada como uma Metodologia Ativa no processo didático e pedagógico (FADEL *et al.*, 2014), sendo uma alternativa para o ensino de Química (PEREIRA; LEITE, 2023). Por outro lado, o *Brainly* é uma plataforma *on-line*, estruturada com diversos elementos de jogos, como pontuação, ranqueamento e *feedback*. Neste contexto, o *Brainly* se configura, dentre diversas opções de Gamificação, como um recurso possível para gamificar as aulas. Guiados por essa possibilidade, buscou-se (como objetivo) analisar a opinião de estudantes sobre o uso do *Brainly* no ensino de Química. Este estudo seguiu uma abordagem qualitativa, que conforme Gil (2017), é uma abordagem que permitir reconhecer subjetividade de dados, permitindo observar singularidades das informações. Participaram 31 estudantes do terceiro ano do ensino médio de uma instituição de ensino particular do interior da Paraíba. A coleta de dados foi realizada via um questionário *on-line* composto por 10 questões, buscando perfilar as críticas dos estudantes.

Resultados e Discussão

Nesta seção, devido ao limite de páginas, apresenta-se um recorte do estudo realizado. Ao serem questionados sobre "Como você avalia a plataforma *Brainly*?", os dados mostram que 93,6% dos estudantes apontaram como "Excelente", 3,2% "Boa" e 3,2% "Regular". Isto indica que para estes, o *Brainly* se configura como uma plataforma de fácil uso, o que pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem. Em um item seguinte os estudantes foram indagados: "Você acredita que o uso do Brainly, contribuiu para o seu estudo da Química?". Para 96,8% deles, a resposta foi "Sim". O que é um apontamento significativo, ratificando que o *Brainly* pode contribuir para seus estudos, sendo um dos múltiplos caminhos para construção do conhecimento Químico. Em outro item, os estudantes foram indagados sobre "Como o *Brainly* contribui para o estudo da Química?". Algumas respostas foram: *"É bacana, tem muitas questões é bem divertido*" (E01); "*A plataforma tem muito conteúdo, a pesquisa é rápida e bom que é meio que interativo*" (E12); "*Eu gosto porque respondo questões e vou acumulando pontos, e subindo de nível, é estimulante*" (E31). Em outras respostas ao questionário, os estudantes apontaram, na maioria das vezes, para uma postura favorável do uso do *Brainly* no estudo da Química.

Conclusões

O *Brainly* é uma plataforma com características gamificada que dispõe de um banco de dados pertinente para atividades que precisem de diversas questões. Ademais, a sua arquitetura gamificada implica em fragmentos de comentários do tipo "divertido", "interativo" e "estimulante". Esses aspectos provocam o engajamento dos envolvidos, sendo um dos objetivos da Gamificação (PEREIRA; LEITE, 2023). Em síntese, esta pesquisa identificou, na opinião dos estudantes, que o *Brainly* pode promover o engajamento de maneira gamificada, sendo relevante para o processo didático e pedagógico contribuindo na construção do conhecimento, inclusive do conhecimento químico. No entanto, a gamificação, e consequentemente o Brainly, não podem ser considerados como os únicos fatores que contribuam para os processos de ensino e aprendizagem. É preciso mais investigações que aprofundem o alcance que o *Brainly*, usado em um contexto gamificado, tem no ensino da Química.

Agradecimentos

CAPES – Código de financiamento 001; Secretária de Educação Municipal de Conceição – PB; LEUTEQ.

GIL, A. C. **Como elabora projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2017.

FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (org). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

PEREIRA, J. A.; LEITE, B. S. Gamificação no Ensino de Química: uma Revisão Sistemática da Literatura. **R. Eletr. Cient. Inov. Tecnol**, v. 14. n. 57, p. 20-78, 2023.