

Uno Químico: Aprendizagem Significativa e a Gamificação no Ensino Básico

José Paulo da S. de Oliveira^{1*}; Maria Eduarda L. de Andrade¹; Vitória G. Miranda¹; Ana Carla de C. M. Ribeiro¹, Bruna S. Costa¹, Vivian Vasques de Oliveira Leite².

¹ Estudante Curso Normal Ciep 263 Dr Jair de Siqueira Bittencourt ; ² Docente Ciep 263 Dr Jair de Siqueira Bittencourt.

[*josepaulosilvaoliveira720@gmail.com](mailto:josepaulosilvaoliveira720@gmail.com)

TIPO DE PROJETO: (x) PESQUISA () EXTENSÃO

Resumo

O presente trabalho explora o potencial de aprendizagem significativa aliada à gamificação no ensino de Química no Ensino Básico, com ênfase na criação e aplicação do jogo "Uno Químico", desenvolvido por alunos do segundo ano do curso de formação de professores (Curso Normal) da escola Ciep 263 Dr Jair de Siqueira Bittencourt. Tornar o aprendizado de conceitos químicos mais acessíveis e engajadores para os estudantes é uma necessidade constante para os professores, considerando os desafios enfrentados no ensino de Ciências da Natureza para os diversos segmentos do ensino básico. O objetivo principal foi investigar como o uso de jogos didáticos para facilitar a compreensão e retenção de conteúdos por meio da integração de práticas lúdicas no ambiente educacional. Os métodos envolveram a elaboração do jogo "Uno Químico", adaptado para abordagem dos elementos químicos, seguido pela aplicação experimental em uma turma de Ensino Básico, acompanhado de observação e coleta de dados qualitativos sobre o desempenho e o engajamento dos alunos. Os resultados parciais apontam que o uso do jogo promove maior interesse e participação dos estudantes.

Palavras-Chave: Metodologia ativa; Jogos; Curso Normal; Ciências da Natureza;