



Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44ª EDEQ - 4º Profquisul
NOVA PRATA/RS

Gamificação no Ensino de Química: Quais os Conteúdos Químicos são Abordados?

*Walter Almeida Goulart (IC), Muriel Belo Pereira (PG), Bruna Fary-Hidai (PQ)

*waltera322@gmail.com

Palavras-Chave: Gamificação; Ensino de Química; Jogos

Área Temática: Materiais Didáticos e TICs

INTRODUÇÃO

O termo gamificação (do inglês *gamification*) foi pensado e criado pelo programador e pesquisador britânico Nick Pelling em 2002. Até hoje, a ideia de aprender brincando vem ganhando cada vez mais espaço no campo da educação. A gamificação pode ser entendida como o uso de elementos e técnicas de design de jogos em contextos diferentes dos jogos (Alves, 2015). Embora o termo tenha se popularizado apenas em 2010, já vem sendo utilizado há mais tempo. No Ensino de Química, existem muitas propostas didáticas descritas na literatura envolvendo conteúdos químicos. O objetivo deste trabalho é mapear quais são os conteúdos químicos mais abordados nos artigos dos últimos cinco anos que envolvem a gamificação.

METODOLOGIA

Este resumo consiste em uma pesquisa qualitativa e quantitativa realizada no período de julho de 2025. Para isso, foram utilizados os buscadores “gamificação” e “ensino de química” no Portal de Periódicos da Capes para encontrar artigos que utilizavam a gamificação como recurso no Ensino de Química. A busca resultou em 22 artigos, porém foram selecionados os que envolviam propostas didáticas, relatos de experiência e sequências didáticas, restando 12 periódicos.

RESULTADOS

A partir da análise dos 12 periódicos, foi observado que alguns artigos abordavam mais de um conteúdo químico. O conteúdo de atomística apareceu com mais frequência, isto é, cinco artigos, seguido pelo estudo da matéria, funções inorgânicas e tabela periódica, cada um com três artigos. A radioatividade apareceu em dois artigos, enquanto reações químicas, funções orgânicas, ligações químicas e termoquímica foram foco de um artigo. Além disso, há trabalhos que envolvem temas ambientais relacionados à química.

CONCLUSÕES

Pode-se perceber pelos resultados que existem múltiplos conteúdos químicos que são abordados com auxílio da gamificação. Porém, percebe-se menor exploração de conteúdos como: estequiometria, ligação química, soluções e termoquímica, a qual abre espaço para o desenvolvimento de novas propostas didáticas que abordem esses conteúdos químicos utilizando da gamificação. Agradeço a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela bolsa concedida.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras : um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.