

SILVA; LUCAS ALVES DA <sup>1</sup>, SILVA; MICHELE ALVES DA <sup>2</sup>, NASCIMENTO; JOSÉ AUGUSTO DE ALMEIDA <sup>3</sup>, PERDIGÃO; CLÁUDIO HENRIQUE ALVES <sup>4</sup>

## RESUMO

O ensino de química é visto como algo cansativo e desestimulante, no qual a utilização metodologias tradicionais ocorre com frequência nas escolas, fazendo com que os estudantes decorem conceitos e fórmulas (SOARES et al., 2003). Como uma maneira de aperfeiçoar o ensino de química, a utilização de recursos digitais vem ganhando espaços nas escolas, no entanto, ainda é pouco explorada pelos docentes de ensino devido à falta de acesso a recursos digitais. A utilização de plataformas digitais como a wordwall, facilita a aplicação de atividades criativas e interativas para o ensino de química. Segundo Leite (2015) e Schuhmacher et al. (2017) é de suma importância que o professor de química utilize tecnologias digitais no processo ensino-aprendizagem, uma vez que tal disciplina apresenta um nível considerável de aceitabilidade por meio do alunado. Esse trabalho tem como objetivo utilizar as plataformas digitais como ferramenta auxiliadora no processo de ensino e aprendizagem de Química Orgânica. Através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), na escola parceira EREM Senador João Cleofas de Oliveira, em Vitória de Santo Antão, Pernambuco, foi aplicado um jogo virtual para três turmas do terceiro ano do ensino médio utilizando a plataforma wordwall. Foram elaboradas 25 questões sobre cadeias carbônicas e hidrocarbonetos. O conteúdo abordado no jogo do wordwall evidentemente foram trabalhados com as turmas em sala anteriormente. A realização dessa metodologia ocorreu no laboratório de informática. Dessa forma, a aplicação de plataformas digitais surge como uma estratégia de inovação fazendo com que os estudantes saiam do ensino tradicional e vejam o ensino de química como algo prazeroso despertando o interesse mútuo a partir do lúdico em forma de jogos e recursos digitais. Tal artifício foi explorado com êxito quebrando o paradigma da química ser algo complexo, cansativo e abstrato. A partir dos dados coletados, a turma A, 29% dos estudantes apresentaram um excelente rendimento, 33% bom aproveitamento e 38% mediano, turma B 32% excelente, 32% bom, 36% mediano, turma C 33% excelente, 38% bom, 29% mediano. Nota-se, através dos dados citados anteriormente que as plataformas digitais e a ludicidade são fortes aliados no ensino de Química. Conclui-se que a utilização de meios digitais e tecnológico juntamente com a parte lúdica ambos podem atuar como agentes importantes no meio educacional, contribuindo significativamente na melhoria do ensino-aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** DIGITAIS, ENSINO, LÚDICO, RECURSOS

<sup>1</sup> INSTITUTO FEDERAL DE PERNAMBUCO, las12@discente.ifpe.edu.br

<sup>2</sup> INSTITUTO FEDERAL DE PERNAMBUCO, alvesdasilvamichele965@gmail.com

<sup>3</sup> UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, JOSE AUGUSTO.NASCIMENTO@UFPE.BR

<sup>4</sup> INSTITUTO FEDERAL DE PERNAMBUCO, CLAUDIO.PERDIGAO@VITORIA.IFPE.EDU.BR