

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO EM QUÍMICA DE ALIMENTOS I: UMA EXPERIÊNCIA COM O KAHOOT!

Autores: Letícia Tagliavini de Assis e Prof. Dr. Stanislaw Bogusz Junior

Disciplina: 7500056 - Química de Alimentos I

Palavras-chaves: Kahoot!, gamificação, ensino de química

RESUMO

Este trabalho apresenta a experiência do estágio PAE (Programa de Aperfeiçoamento de Ensino) na disciplina de Química de Alimentos I, ministrada no Instituto de Química de São Carlos (IQSC-USP) no segundo semestre de 2025. A iniciativa integrou o uso do Kahoot! como ferramenta de gamificação, buscando elevar o interesse dos discentes e promover a fixação de conteúdos por meio de competições em equipe. Os objetivos incluíram o desenvolvimento da análise crítica e da colaboração, alinhando as competências das Diretrizes Curriculares do curso de Química a uma abordagem pedagógica lúdica e eficaz.

INTRODUÇÃO

Desafios educacionais do mundo moderno

Exemplo: Como manter a atenção e motivação dos alunos em um mundo com inúmeras distrações digitais?



Atividades que contemplem habilidades e competências das Diretrizes Curriculares para o curso de Química

Gamificação: alternativa promissora às metodologias clássicas, unindo ensino com o mundo digital



METODOLOGIA

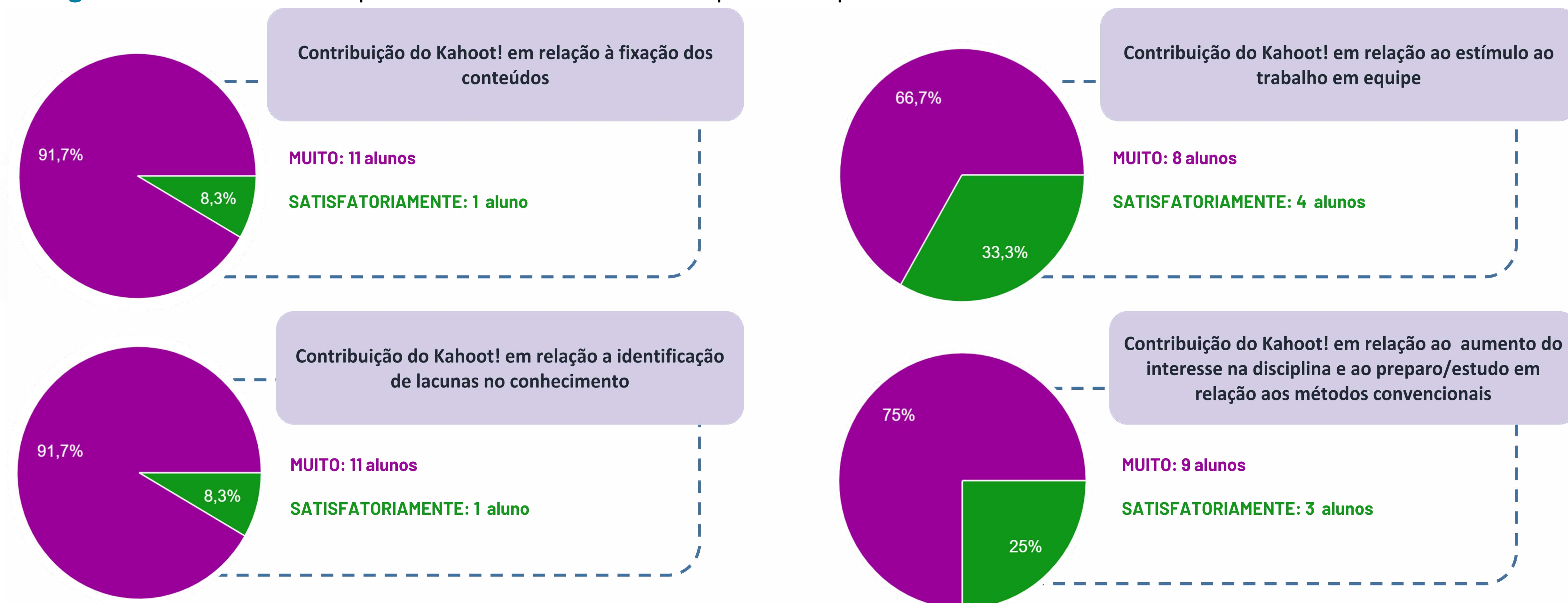


RESULTADOS

Figura 1. Resultados dos questionários interativos aplicados via plataforma Kahoot! para fixação dos temas de a) Água e Gelo, b) Carboidratos e c) Lipídeos.



Figura 2. Resultados do questionário de feedbacks respondidos pelos alunos.



CONCLUSÃO

- ✓ Desenvolvimento de habilidades e competências exigidas pelas Diretrizes Curriculares para o curso de química;
- ✓ Metodologia de alta aceitação por parte dos alunos e auxílio na consolidação dos conteúdos;
- ✓ Fortalecimento do trabalho em equipe e da análise crítica do conhecimento construído;
- ✓ Aumento do interesse na disciplina via gamificação e elementos lúdicos.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Diretrizes curriculares para cursos de química, bacharelado e licenciatura plena. 2001.
- LEITE, B. S. Kahoot! e Socrative como recursos para uma Aprendizagem Tecnológica Ativa gamificada no ensino de Química. Química Nova na Escola, v. 42, n. 2, p. 147–156, 2020.
- NAVARRO-CASTILLO, Y.; PABLO-LERCHUNDI, I.; MORALES-ALONSO, G. Kahoot! as a tool to enhance learning for engineering students in economics & management courses. International Journal of Management Education, v. 23, 2025.
- ORLANDI, T. R. C.; DUQUE, C. G.; MORI, A. M.; ORLANDI, M. T. DE A. L. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. Biblos, n. 70, p. 17–30, 2018.
- WANG, A. I.; TAHIR, R. The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. Computers and Education, v. 149, 2020.