



O uso do *Scratch* no processo de ensino e aprendizagem de Química

Amanda Monteiro Pinto Barreto, Rosana Aparecida Giacomini.

A sociedade vive uma evolução muito rápida dos recursos tecnológicos e nesse contexto, os mesmos se fazem presente nas salas de aula. Esses recursos além de servir de entretenimento, também podem auxiliar o processo de ensino e aprendizagem, favorecendo a prática docente em diferentes conteúdos. Alguns autores afirmam que os jogos tecnológicos são benéficos no campo afetivo, cognitivo, cultural e social, propiciando prazer devido a sua função lúdica e possibilidade de proporcionar um ambiente de aprendizagem. Sendo assim, o presente trabalho teve como proposta a construção de um jogo no ambiente de programação *Scratch*. A escolha deste ambiente se deu por possuir uma interface gráfica simples e de fácil entendimento por meio da organização de blocos de instrução que, ao agrupá-los, possibilita atingir os objetivos esperados. O jogo desenvolvido foi o da força, no qual o participante podia escolher um avatar e havia a possibilidade de, caso não fosse enforcado, passar para novas fases, totalizando até três fases com diferentes níveis de dificuldades. O jogo foi aplicado em uma turma com 31 alunos do primeiro módulo do curso Técnico em Química do Instituto Federal Fluminense. Os conteúdos abordados foram Elementos Químicos e Fórmulas. A última etapa do trabalho consistiu na aplicação de um questionário aos alunos para obter dados avaliativos quantitativos a respeito do jogo. De forma geral, os resultados demonstraram que apenas um dos alunos já havia utilizado jogos online durante o ensino médio e conhecia o *Scratch*. Todos gostaram do jogo, alegando maior interesse e dinâmica durante a aula. Espera-se com esta proposta mostrar que nestes cursos as atividades lúdicas também podem contribuir para melhor integração dos estudantes e professores.

Palavras-chave: *Scratch*, Jogo, Aprendizagem.

Instituição de fomento: IFFluminense, UENF.