



Conectando vidas
Construindo conhecimento



XXXIII SIC SALÃO INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Evento	Salão UFRGS 2021: SIC - XXXIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2021
Local	Virtual
Título	Gamificação no ensino de química como alternativa na Educação para as relações étnico-raciais
Autor	FELIPE NUNES MACIEL
Orientador	MARCELO LEANDRO EICHLER

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Gamificação no ensino de química como alternativa na Educação para as relações étnico-raciais

Autor: Felipe Nunes Maciel

Orientador: Marcelo L. Eichler

Gamificação pode ser definida como uma abordagem que usa elementos típicos de jogos em contextos diferentes. Sendo assim, a pesquisa tem como objetivo elaborar uma proposta pedagógica utilizando como ferramenta um Jogo de Realidade Alternativa (ARG). De forma geral, esse tipo de jogo envolve uma pista inicial e um enredo misterioso fragmentado em várias partes e espalhadas pelo mundo real e virtual em que os jogadores devem coletivamente decifrar, juntando as pistas encontradas a fim de desvendar a narrativa. Como estratégia de abordar as relações étnico-raciais no ensino de química, a narrativa do ARG foi construída partindo das relações da cultura africana e afro-brasileira com a produção de conhecimento, assim como com o desenvolvimento da ciência e tecnologia ao longo da história. O projeto foi desenvolvido para ser realizado no Campus do Vale, onde uma reforma no Instituto de Química revela potenciais vestígios arqueológicos. Nos locais serão encontrados uma série de artefatos que remetem a técnicas de metalurgia africana, além de cerâmicas com resquícios de matéria orgânica. Para resolver os desafios serão simulados métodos não destrutivos de análise de artefatos históricos. A partir dessas análises será possível desenvolver a narrativa e concluir os objetivos do jogo. Para concretizar a roteirização e introduzir elementos da história serão utilizadas plataformas comuns do ARG como sites, aplicativos, QRcode, e-mail e coordenadas de GPS. Tendo em vista as novas configurações de espaços de comunicação provocados pelo distanciamento social e o contexto do ensino remoto emergencial, o whatsapp foi utilizado como ferramenta para orientação acadêmica e para a construção do jogo didático.