

AVALIAÇÃO DA APLICAÇÃO DE UM JOGO DE TABULEIRO HÍBRIDO PARA AUXILIAR O APRENDIZADO E REVISÃO DA ESTEREOQUÍMICA090

Samuel Moura Alves, Jose Nunes da Silva Junior

Desde a década de 40, existem estudos que apontam para a dificuldade no aprendizado de Estereoquímica por parte de estudantes de diversas universidades, devido à questão de entender conceitos como quiralidade, assimetria de carbono ou a natureza tridimensional das moléculas. Assim, o LDSE - Laboratório de Desenvolvimento de Softwares Educacionais, do Departamento de Química da Universidade Federal do Ceará, desenvolveu o HSG400, um jogo de tabuleiro, para auxiliar o aprendizado desses conceitos. Porém, com a inviabilidade de uso de jogos presenciais durante a pandemia de COVID-19, foi necessário usar de um novo meio: desenvolver um aplicativo móvel complementar para possibilitar que o HSG400 pudesse ser utilizado a distância. O uso desse aplicativo, além de ter viabilizado o teste do jogo original, também tornou possível medir o impacto no aprendizado dos alunos. O presente trabalho realiza um estudo sobre o impacto que o jogo de tabuleiro HSG400 e o uso do aplicativo de mesmo nome apresentou no aprendizado da Estereoquímica em três universidades diferentes, no Brasil, França e Itália, tendo como objetivo investigar quão positivo foi esse impacto e abrindo possibilidades para futuros projetos. Para tanto, aproveitando a expertise do LDSE, o jogo foi avaliado pelos estudantes participantes em aspectos de design, conteúdo, jogabilidade e usabilidade através de um formulário eletrônico. Por fim, os resultados obtidos apontaram que, além de garantir uma maior aprendizagem, o emprego do aplicativo auxiliando jogo de tabuleiro, além de facilitar que este possa ser jogado à distância, também facilitou processos como o rolamento dos dados, a definição da questão de forma síncrona para todos os jogadores, a checagem de resposta e o fim do custo de impressão de cartas

Palavras-chave: Química. Educação. Jogo de Tabuleiro. Aplicativo.