



Aprender, jogar e dar sentido ao ensino de química: uma atividade diferente para os alunos

Natália Berndt Perleberg (IC)^{1*}, Viviane Maciel (PQ)¹, Mariana Lucas Moreira (FM)²

¹Instituto Federal Sul-Rio-Grandense – Campus Visconde da Graça

²Colégio Estadual Don João Braga – Pelotas

*berndtperleberg@gmail.com

Palavras-Chave: jogos didáticos, pós pandemia, ensino de química.

Área Temática: Programas de Iniciação à docência, Residência Pedagógica e Relatos de sala de aula

INTRODUÇÃO

Este trabalho é parte de um estudo desenvolvido com uma turma de primeiro ano do ensino médio de uma escola estadual, no município de Pelotas-RS entre as ações do projeto PIBID. Os estudantes pesquisados tem faixa etária entre 16 e 17 anos.

Neste contexto, temos feito uso de ferramentas de ensino e tecnologias digitais disponíveis no cotidiano escolar para auxiliar no ensino de Química, pois percebemos que esta pode ser uma maneira simples de facilitar o processo. Especialmente pelo que podemos perceber neste contexto pós pandêmico, em que o acesso aos celulares e computadores em sala de aula foi normalizado e os conteúdos mostrados de formas diferentes (BARRERA, 2018).

Embora o contexto pós pandêmico tenha trazido para evidência a necessidade do ambiente escolar e do contexto de sala de aula, ainda se percebe que os jovens precisam ser estimulados a prestar atenção nos conteúdos e para isso é necessário ter algo que desperte a vontade de participação. Trazendo as ferramentas do período remoto para dentro da sala de aula, por exemplo, através de jogos de disputas entre os jogadores, o professor pode despertar o interesse dos discentes.

A proposta desta pesquisa foi baseada no trabalho desenvolvido por Oliveira, Souza e Silva (2022), e tem por objetivo mostrar que é possível aprender jogando virtualmente. Para tanto, fez uso de jogos digitais na Plataforma *Wordwall* sobre os temas ensinados em aula, levando em consideração a capacidade dos alunos de construir estratégias, de serem sujeitos dos seu processo de aprendizagem e de se manterem motivados no espaço escolar.

METODOLOGIA

Se trata de uma pesquisa de caráter qualitativo. Inicialmente foi feita uma apresentação de slides sobre os conteúdos que seriam trabalhados, em seguida a



aplicação dos jogos. Foram realizadas oficinas de aprendizagem na forma de “gincana virtual”, a turma foi dividida em equipes. Os alunos possuíam igualmente um tempo mínimo para concluir os jogos. Todos os alunos jogaram os mesmos jogos, porém em ordens diferentes entre as equipes.

Para realizar os jogos era necessário prestar atenção nos conteúdos abordados na aula e ter bastante foco. A disputa era composta por variados jogos, entre eles da memória, quebra-cabeça, palavras cruzadas, quiz de perguntas, caça-palavras e anagramas (MORGAVI, 2019). A atividade teve duração de 6 períodos, com 45 minutos em cada, distribuídos em 2 períodos na semana, concluindo-se depois de três semanas corridas. Os alunos foram avaliados por participação e engajamento durante a atividade.

RESULTADOS

De um modo geral os alunos participaram de maneira ativa e engajada na atividade, obtiveram êxito e isso os motivava a passar para o próximo jogo. Foi possível perceber que os conteúdos de Química não eram obstáculo e debatiam entre si com facilidade. Segundo o relato da professora titular, que acompanhou a turma durante o percurso da tarefa, foi possível perceber mais participação e envolvimento dos estudantes nas aulas e a retomada dos jogos didáticos virtuais como tema de debate nas aulas expositivas.

CONCLUSÕES

Através dessa aplicabilidade foi possível perceber que a utilização de jogos de forma didática agrega bastante para a compreensão dos conhecimentos. Até os alunos que estavam um pouco dispersos no momento das explicações, foram capazes de realizar as atividades e participar. E que a busca por novas metodologias e estratégias de ensino é de extrema importância para despertar o interesse dos estudantes.

REFERÊNCIAS

OLIVEIRA, W. M; SOUSA, P.; SILVA, G. N. O processo de ensino e aprendizagem de química na educação básica com o auxílio do lúdico em plataforma virtual. 2022. Acesso em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2022/TRABALHO_EV175_MD1_SA12_ID38_10032022154241.pdf.

BARRERA, E. C. G. Tecnologias de informação e comunicação (TICs): uma revisão sobre seu uso no ensino médio de química no brasil. 2018.

MORGAVI, R. B. L. Investigando o uso de unidades de aprendizagens como estratégia de ensino de química. 2019.