



Educação Ambiental em Diálogo com
Ensino de Química na Terra do Basalto
44^a EDEQ - 4^o Profquisul
NOVA PRATA/RS

A monitoria acadêmica e o desenvolvimento de materiais didáticos para o ensino de Química

Manuela de Oliveira Dalla Zen *(TC); Douglas Costa da Silva (FM); Josimar Vargas (FM); Marla Regina Vieira (FM);

manuela.zen@caxias.ifrs.edu.br

Palavras-Chave: Palavras-Chave: materiais didáticos, monitoria, jogos no ensino.

INTRODUÇÃO

O ensino de Química enfrenta desafios significativos em fornecer materiais didáticos acessíveis e interessantes para os alunos. Segundo Cunha (2012, p. 92) o professor é o gerador de situações estimulantes para a aprendizagem, nesse contexto as atividades lúdicas atuam como um instrumento motivador propondo o estímulo ao interesse do aluno. Essa abordagem é uma opção fora do tradicionalismo dentro das salas de aula, que se torna repetitivo e cansativo. A monitoria de química é uma atividade desenvolvida por estudantes do ensino médio do IFRS campus Caxias do Sul. Essa atividade envolve o esclarecimento de dúvidas e o desenvolvimento de materiais didáticos, sob orientação dos professores da área de Química.

METODOLOGIA

A produção dos materiais didáticos foi realizada durante os horários da monitoria, utilizando o apoio do Laboratório de Fabricação (FABLAB) do IFRS *campus* Caxias do Sul, que é um espaço colaborativo que tem como finalidade permitir o desenvolvimento de atividades de criação. Os materiais desenvolvidos foram feitos de papelão, papel e por meio de plataformas digitais. Alguns exemplos de materiais desenvolvidos foram: Estações temáticas que abordam temas como mudança de estado físico e distribuição eletrônica em um modelo estrutural; *Escape Room*; Quebra-cabeças e Dominó Químico. A aplicação dos jogos foi realizada em salas de aula, em um projeto de extensão (“partiu-IF”) com o auxílio de outros estudantes voluntários.

RESULTADOS

A partir da criação dos materiais foi possível perceber que muitos projetos, principalmente os desenvolvidos para a corte a laser presente no FABLAB, exigiram modificações a partir dos modelos disponíveis na internet. Apesar das dificuldades, as adaptações feitas permitiram que as atividades fossem aplicadas e atendessem à necessidade dos alunos. Os materiais mostraram-se eficazes para o engajamento dos estudantes, estimulando a curiosidade, o trabalho em grupo e a criatividade.

CONCLUSÕES

As atividades desenvolvidas demonstram que o uso de jogos didáticos, aliado ao trabalho colaborativo e ao uso de tecnologias acessíveis, como as do FABLAB, pode tornar o ensino de Química mais atrativo e despertar o interesse dos estudantes. A experiência evidencia o potencial do uso de recursos e materiais alternativos para promover o engajamento dos alunos, reforçando a importância da inovação no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Marcia Borin da. *Jogos no Ensino de Química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula*. Química Nova na Escola, v. 34, n. 2, p. 92-98, maio 2012.