

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FORMA DE REVISÃO DE CONCEITOS QUÍMICOS (RELATO DE EXPERIÊNCIA)

Nível Educacional: Educação Básica

Eixo Temático: Experiências (relatos) de Sucessos Educacionais

SANTOS , Tarcísio Leite dos
COELHO , Ellen Kenia Fraga

Resumo:

O ensino de Química atual vem passando por constantes transformações, entretanto, ainda há uma forte resistência na aceitação e entendimento dos conceitos relacionados a essa disciplina pelos alunos. Os relatos denunciam que o estudo de conceitos abstratos não possuem aplicação no cotidiano dos educandos. Baseando-se nos trabalhos de Fernandes (2013) , Pérez (2016) e Américo (2016) este projeto foi desenvolvido com o objetivo de utilizar a gamificação como metodologia de ensino visando minimizar a resistência pela disciplina, bem como, aproximar a teoria e a prática. O projeto foi realizado durante as aulas do componente curricular "Atividades de Pesquisas", em uma turma da terceira série do Ensino médio, com 36 alunos. Na primeira etapa, a temática foi apresentada aos alunos: confecção e utilização de games como forma de revisão de conteúdos. Na segunda etapa os alunos foram divididos em grupos nos quais receberam um conteúdo de química para confecção do *game*. A terceira etapa foi uma aula expositiva onde os alunos apresentaram os *games* desenvolvidos. Um grupo, abordando os conceitos de "Funções Inorgânicas" e "NOX", desenvolveu o jogo "Bisca Inorgânica". Esse *game* tem as mesmas funções de um jogo de cartas, porém os *naipes* foram trocados por elementos da tabela periódica; para ser campeão o participante deveser capaz de formar as substâncias inorgânicas. Um outro grupo apresentou a "Trilha da Química", onde os participantes faziam perguntas envolvendo compostos inorgânicos, formação e aplicação, além de propriedades de elementos da tabela periódica. Vence o jogo aquele estudante que chegar ao final da trilha. Um "Bingo da Inorgânica" também foi desenvolvido pelos alunos. Neste jogo, as pedras do bingo são as fórmulas dos compostos inorgânicos e os participantes devem calcular a massa molecular do composto indicado e marcar na cartela do bingo. O jogador que for capaz de preencher toda a cartela corretamente é o ganhador. Na quarta etapa do projeto, os alunos compartilharam seus *games* como forma de fixar o aprendizado. Ao final do projeto foi realizada uma pesquisa de satisfação e 89% dos alunos avaliaram em "ótimo" o uso de *games* como forma de revisão de conteúdos de Química. Espera-se que ao utilizar a gamificação como um recurso didático-pedagógico, os alunos desenvolvam habilidades como, interpretação de texto, tomada de decisões, criatividade, levantamento de hipóteses e socialização. O desenvolvimento desse projeto pode servir como exemplo e incentivo aos professores para a inserção de novos métodos de ensino no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino de Química; Metodologias Ativas.