

O USO DO KAHOOT COMO ATIVIDADE LÚDICA PARA ESTUDAR OS ELEMENTOS QUÍMICOS QUE FAZEM PARTE DA COMPOSIÇÃO DAS SUBSTÂNCIAS PRESENTES NOS ALIMENTOS

Congresso Online Nacional de Química, 3ª edição, de 29/03/2021 a 01/04/2021
ISBN dos Anais: 978-65-86861-93-8

SILVA; BRUNA HERDY DA ¹, BARBOSA; LAHIS TAVARES CRESPO ², GIACOMIN; ROSANA APARECIDA ³

RESUMO

Apesar dos conhecimentos obtidos por meio do estudo da Química serem de grande importância para o desenvolvimento de uma sociedade mais sustentável, sabe-se que a disciplina de Química é considerada por boa parte dos alunos como sendo de difícil compreensão porque, em sua maioria, os conteúdos ainda são abordados de forma tradicional, abstrata e sem conexão com a realidade. De acordo com pesquisas recentes, os jogos encontrados nas ludotecas e brinquedotecas têm apresentado grande importância para as finalidades educativas, como um artifício de ensino eficiente para proporcionar a aprendizagem na educação em Química. Pois, de maneira geral, os alunos se interessam em aprender aquilo que é útil no seu cotidiano, além de se interessar por atividades relacionadas ao entretenimento. Por isso introduzir o conteúdo de forma contextualizada e lúdica, são alternativas para melhorar o interesse dos alunos. Nesta perspectiva, este trabalho tem como finalidade demonstrar uma maneira distinta de trabalhar os assuntos relacionados à Química, por meio da utilização de uma atividade lúdica, ou seja, relata a utilização de um jogo educativo virtual, como meio de favorecer o processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Química, despertando o interesse dos alunos e permitindo a atuação integral dos mesmos durante as atividades. Utilizando como temática a relação existente entre a Tabela Periódica e os alimentos consumidos diariamente, foi possível associar os elementos químicos às propriedades nutricionais dos alimentos consumidos pelos alunos. Como atividade lúdica, foram utilizados dois quizzes online, abordando o conteúdo de Tabela Periódica dos Alimentos, por meio da plataforma Kahoot, aos alunos de três turmas do Ensino Médio de uma escola particular de Santo Antônio de Pádua. Com intuito de investigar qual foi a contribuição do recurso de ensino para os alunos, utilizou-se o formulário online como método para a coleta de dados. Os resultados obtidos por meio da pesquisa feita com os alunos sobre a atividade lúdica foram satisfatórios, no sentido de que a atividade foi bem recebida pelos alunos. Quanto aos resultados relacionados à apreensão dos conteúdos que relacionavam a Tabela Periódica com as propriedades nutricionais dos alimentos, foi possível verificar que os resultados foram medianos, mostrando que há necessidade de explorar mais temas desta natureza no intuito de associar os conteúdos a situações cotidianas do aluno. Por fim foi possível concluir por meio deste estudo que o uso de atividades lúdicas, associada a uma temática cotidiana, pode contribuir para tornar os alunos mais envolvidos e participativos facilitando a apreensão dos conteúdos e possibilitando que o processo de ensino e aprendizagem seja mais eficiente e dinâmico.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem Química, Gamificação, Kahoot

¹ UENF - CEDERJ, bruna_herdy12@hotmail.com

²,

³,