

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO REMOTO DE QUÍMICA NA ESCOLA BÁSICA

Congresso Online de Licenciaturas, 2^a edição, de 24/08/2021 a 26/08/2021
ISBN dos Anais: 978-65-89908-72-2

SILVA; Mayara Stefani Ventura¹, OLIVEIRA; Andressa Rocha Honório de²

RESUMO

O ensino de química na escola básica, principalmente no primeiro contato, vem acompanhado de um pré-conceito de que química é uma matéria difícil. No ensino remoto vivenciado atualmente por conta da pandemia da Covid, os alunos não nos conhecem pessoalmente, apenas nos veem por uma tela. Este contexto digital tornou muito difícil conquistar a confiança dos estudantes para participarem e manterem frequência às aulas. Não temos 'o olho no olho' e nem o contato presencial, pois o espaço virtual não nos propicia tal aproximação. Em geral, o método de ensino usado é o tradicional, centralizado na memorização e repetição de nomes, fórmulas e cálculos, totalmente desvinculado do dia a dia e da realidade em que os alunos se encontram. A química, nessa situação torna-se uma matéria maçante e monótona, fazendo com que os próprios estudantes questionem o motivo pelo qual é ensinada, pois não encontram referências do conteúdo em seu cotidiano. Neste cenário, torna-se relevante o questionamento proposto por Morin (2004), tais como: Qual o papel das universidades na reforma do pensamento? Qual a relação que elas devem estabelecer com a sociedade? Qual o papel dos docentes no processo de reforma do pensamento? De que maneira a educação escolar poderia estar de acordo com uma prática voltada para a complexidade? Quem educa os educadores? O autor enxerga a transdisciplinaridade como prática pedagógica em todos os níveis de ensino, porque propõe a educação para a religação do que até então foi tratado separado, contextualizando com realidade, e assim estimular o pensamento crítico dos alunos, tornando-os cidadãos participativos na sociedade. A reforma do ensino e do pensamento constitui um empreendimento histórico, no qual, comporta a formação de formadores e a auto educação dos educadores. A reforma deve originar-se dos próprios professores e não do exterior. A solução para o problema da dificuldade dos alunos em compreenderem os conteúdos de química seria, então, investir em metodologias ativas, para que o aluno conseguisse assimilar o tema da aula de uma forma prazerosa, e compreender os conceitos básicos, a importância e a aplicabilidade desses conceitos em sua vida. Desse modo, no trabalho desenvolvido com os alunos de uma escola pública do município de Teixeira-MG, no âmbito do núcleo interdisciplinar Física-Matemática-Química do PIBID UFV/Viçosa 2020, usamos os jogos, especificamente o aplicativo Kahoot. Para além de promover uma maior participação, manter a frequência dos alunos nas aulas, aguçando o espírito competitivo e rompendo essa ideia de que química é difícil, observamos que o processo de ensino e aprendizagem da química pode ser algo atrativo e divertido dependendo da metodologia usada pelo professor. Vale destacar, que os jogos são uma importante ferramenta de aprendizagem, pois promove e desenvolve no aluno sua autonomia, sendo o aluno protagonista da sua própria aprendizagem, proporcionando uma aprendizagem significativa. Ademais, obtivemos resultados bastante significativos conseguindo manter uma frequência regular dos mesmos alunos nas aulas, e por meio dos jogos, conseguimos pontuar em quais partes do conteúdo estavam as maiores dúvidas e dificuldades, retomando estes assuntos para melhor compreensão.

PALAVRAS-CHAVE: aluno, aprendizagem, ensino

¹ UFV, mayara.ventura@ufv.br

² UFV, andressa.honorio@ufv.br

