

IX ENEPEX/ XIII EPEX-UEMS E XVII ENEPE-UFGD

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: FORTALECENDO O APRENDIZADO DE LIGAÇÕES QUÍMICAS NO CONTEXTO DE PÓS-PANDEMIA

Instituição: Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul - Unidade de Naviraí

Área temática: Ciências Exatas da Terra

DE OLIVEIRA, Mônica Vanessa Araujo¹ (monica.v.palombo@gmail.com); **BRAND,** George² (george.brand@uems.br).

¹ – Discente do Curso de Licenciatura em Química da UEMS - Naviraí;

² – Docente do Curso de Licenciatura em Química da UEMS - Naviraí;

O Programa Residência Pedagógica (PRP) propicia aos futuros discentes, experienciar a rotina escolar e explorar os múltiplos métodos de ensino na forma prática. Tendo em vista o contexto pós pandemia, verificou-se uma maior dificuldade por parte dos alunos ao tratar conteúdos de anos anteriores, tópicos como Modelos Atômicos e tipos de Ligações Químicas, por exemplo. Afim de fortalecer o entendimento básico acerca do conteúdo de Ligações Químicas, tema abordado na disciplina de “Recomposição da Aprendizagem”, e levando em conta critérios baseados nas habilidades que permitem a progressão dos estudantes em anos posteriores, tivemos como objetivo realizar ações que pudessem amenizar os impactos causados pela pandemia. A gamificação emprega em seu método de ensino o uso de jogos, e através de atividades lúdicas promove a aquisição de conhecimento, como estratégia busca ainda aproveitar a motivação intrínseca que os jogos podem proporcionar para promover o engajamento dos alunos e assim facilitar a compreensão de conceitos. A atividade lúdica proposta, foi criada por residentes do Programa Residência Pedagógica, subprojeto de Ciências, aplicada em uma escola estadual situada no município de Naviraí, objetivando a revisão do conteúdo de Ligações Químicas. Foi criado um jogo composto por 60 placas contendo os elementos da tabela periódica e uma tabela periódica maior para comparação. Os alunos foram divididos em grupos de 5 integrantes, organizados através de sorteio, assim como a ordem do jogo. Inicialmente, cada grupo era desafiado a montar maior número de ligações em compostos iônicos possíveis em um intervalo de cinco minutos. Na segunda rodada, seguiu o mesmo procedimento objetivando a formação de um maior número de compostos contendo ligações covalentes, e na última rodada, envolvendo ligações metálicas. Ao final da dinâmica, vence quem obtiver um maior número de acertos. Verificamos que a aplicação da atividade lúdica, por meio da observação dos resultados obtidos (acertos e erros), se mostrou excelente na recomposição da aprendizagem, proporcionando aos alunos uma experiência educacional mais abrangente, dando a eles a oportunidade de explorar suas habilidades e entendimento acerca do conteúdo de maneira prática, além de estimular a competitividade, o raciocínio e a construção coletiva da aprendizagem. A gamificação aplicada na química, assim como em outras áreas da educação, pode desempenhar um papel significativo no engajamento dos estudantes, na promoção da aprendizagem ativa e na melhoria da compreensão dos conceitos envolvidos.

PALAVRAS-CHAVE: Recomposição da Aprendizagem, Atividade lúdica, Ligações Químicas.

AGRADECIMENTOS: A CAPES pela bolsa concedida a mim, a Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS, e aos colegas do Programa Residência Pedagógica.