

QUIMIQUIZ: APRENDENDO QUÍMICA COM O USO DE PLATAFORMA DIGITAL

Maria Aldenora Costa Navegante – SEDUC
Larissa Roque Menezes– SEDUC/VM
Sely Farias de Siqueira – SEDUC/VM
Gustavo Monteiro Rolim – SEDUC/VM
Marcos Anwdrey Marinho da Luz– ICET/UFAM

aldenora85@hotmail.com

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas - FAPEAM
R. Sobradinho, 100 - Flores, Manaus - AM, 69043-160

Eixo Temático: 2.1.8 Educação

Categoria: pôster

RESUMO

A distribuição de dispositivos móveis, como tablets, para alunos do ensino médio das escolas públicas viabilizou o desenvolvimento do mobile learning, impulsionando mudanças na forma como os sujeitos se relacionam com a informação e o modo de se produzir conhecimento no ambiente escolar. Adicionalmente, na área da Educação Química, o processo ensino-aprendizagem por meio de jogo didático pode ser uma alternativa viável para auxiliar os alunos a obterem uma melhor aprendizagem. As etapas do projeto consistem em produção, aplicação e avaliação da proposta do jogo de Química para o ensino de teorias, modelos atômicos, ligações químicas. Com isso, pretende-se estimular os alunos a desenvolver um maior interesse em assuntos inerentes a disciplina de química, buscando por meio da didática de formação de pequenos grupos de estudos o desenvolvimento de habilidades como: desejo de aprender, partilhar do conhecimento, organização de estudos e liderança. A função educativa do jogo foi facilmente observada durante a sua aplicação, onde verificamos o favorecimento da aquisição de conhecimento em clima de alegria e entusiasmo. Os aspectos lúdicos e cognitivos presentes no jogo foram importantes estratégias para o ensino e a aprendizagem de conceitos ao favorecer a motivação, o raciocínio, a argumentação e a interação entre os alunos. Espera-se que após a aplicação do projeto que os discentes se sintam capazes de adquirir intelecto científico, principalmente nos assuntos abordados na grade curricular, questionando, e

partilhando seu entender a outros para que se aperfeiçoe e instrua novos aprendizes. Além de iniciar um novo método de aprendizagem, por meio do jogo educativo busca-se a interação entre alunos, em que o meio social irá estimulá-los a terem um maior conhecimento do tema abordado durante a dinâmica de aprendizagem, fazendo com que diminua o déficit na educação de Química e que futuramente possa ser um molde para que este aplique em outras áreas de conhecimento. Será suplementado um relatório minucioso relativo da evolução de cada grupo de estudo para mensurar os resultados obtidos, diagnosticando as dificuldades encontradas em cada assunto abordado na didática. A didática ainda conta com premiação simbólica aos grupos que apresentarem maior destaque para se estimular a competição e empenho na busca por um melhor resultado. A implementação de tecnologia no ambiente escolar contribui para que o projeto atue como um objeto facilitador na aprendizagem, visto que, como atividade lúdica, atrai a atenção dos envolvidos. O assunto do componente curricular de química que outrora era considerado monótono e comum, passa a ser mais proveitoso e agradável para estudar. Dando incentivo a utilização da tecnologia no ambiente escolar é perceptível mudança no ato ensino-aprendizagem, de forma que dá ao discente uma nova tática de compreender e abordar determinado tema, revelando aulas interessantes e a consequente assimilação do assunto abordado. Com isso, o presente projeto visa incentivar os alunos participantes, da Escola Estadual Deputado Vital de Mendonça, a desenvolverem maior interesse no estudo da Química, agindo como um facilitador no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos programáticos abordados durante a gincana-científica, e também nos assuntos vindouros das séries posteriores do ensino médio.

Palavras-chave: química. didática na aprendizagem. mobile learning.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Francisca A. S. **Monografia apresentada Curso de Ciências da Natureza e Matemática**, do Instituto de Ciências Exatas e da Natureza (ICEN) da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira – UNILAB. 2016

BRASIL. Ministério da Educação. **Ciências da Natureza, Matemática e suas tecnologias**. Brasília: Secretaria de Educação Médio e Tecnológica, 1999.

BROWN, L.T., LeMay Jr., Bursten, H.E. Química: **A Ciência Central**. 9aEd. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.

PINHEIRO, Adonilson F, et al. Software de simulação: **Um recurso facilitador no processo de ensino e aprendizagem de química no ensino médio**, Universidade do Estado do Amazonas – UEA. XII Congresso Nacional de Educação. 2015.

LISBOA, J. C. F.; **Ser Protagonista Química**. v. 1, Editora SM. 2011.