

APLICAÇÃO DO PET GAME NA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO HERÁCLITO DE CASTRO E SILVA

VI Encontro de Programas de Educação Tutorial

Railson Souza Chagas, Gabriel Alencar Julião Cabral, Iago Gabriel Medeiros Nobre, Francisco Tairone Lessa de Oliveira, Pablio Abreu Alves, Maria das Gracas Gomes

Diversos fatores culminam no processo de evasão escolar, podendo-se destacar a dificuldade no aprendizado, principalmente no tocante às áreas de Ciências da Natureza, como a Química. Muitos estudantes sentem-se desestimulados durante o processo de aprendizagem, pois não conseguem assimilar os conteúdos repassados de forma convencional. Nesse contexto, o grupo PET Química da Universidade Federal do Ceará (UFC) propôs o uso de um método não convencional no ensino, o uso de jogos didáticos. O objetivo deste trabalho foi a elaboração e aplicação do jogo didático intitulado “PET Game”, com o propósito de melhorar o processo de aprendizagem, abordando conteúdos de química no ensino. O projeto iniciou-se com a idealização de um jogo de tabuleiro, no qual os alunos precisam trabalhar em equipe e responder perguntas sobre conteúdos de química, tendo sido escolhidos os assuntos mais recorrentes no ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio). As regras, perguntas e o tabuleiro do jogo foram elaborados pelos bolsistas do grupo, por meio de reuniões semanais. Além disso, todas as questões foram revisadas e discutidas pelos bolsistas, que após as revisões o testaram com alunos dos cursos de química da UFC. Após o teste, o grupo aplicou a atividade na Escola de Ensino Fundamental e Médio Heráclito de Castro e Silva com a participação de 40 alunos de 3º ano e com duração de 2 horas. No primeiro momento foram realizados três experimentos, voltados a perguntas do jogo, posteriormente os estudantes foram divididos em quatro grupos, iniciando a partida. Durante o jogo todas as questões abordadas foram discutidas pelos bolsistas. Ao fim da aplicação foi fornecido um formulário com a finalidade de observar se os objetivos propostos haviam sido alcançados. Com base no formulário, notou-se que 100% dos estudantes concordaram totalmente que o jogo auxiliou no aprendizado. Portanto, o “PET Game” apresenta-se como uma ferramenta didática capaz de melhorar a aprendizagem de química no ensino médio.

Palavras-chave: ENSINO DE QUÍMICA. JOGO DIDÁTICO. DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA. ATIVIDADE LÚDICA.