



Alimentos e o ensino de Química: uma abordagem contextualizada pautada no uso da gamificação

Lucas Ribeiro Coelho¹; Victor Hugo Almeida dos Anjos²; Débora Santos Carvalho dos Anjos³

1 - Orientando - Campus Petrolina do IFSertãoPE. E-mail para contato: lucas.ribeiro@aluno.ifsertao-pe.edu.br;

2 - Preceptor - Escola de Referência em Ensino Médio Antônio Padilha. E-mail para contato: victor_hugoal@hotmail.com;

3 - Orientadora - Campus Petrolina do IFSertãoPE. E-mail para contato: debora.santos@ifsertao-pe.edu.br.

RESUMO

A Química tem apresentado, para alguns alunos, um nível de dificuldade elevado. Sustenta-se, na literatura, a importância de abordar os conteúdos químicos a partir de temas atuais e sobre o uso de metodologias capazes de atingir resultados de aprendizagem exitosos. Apoiando-se nessa compreensão, este trabalho, realizado no âmbito do Subprojeto de Química do Programa de Residência Pedagógica do IFSertãoPE/CAPES, buscou promover a prática gamificada do ensino de Química a partir da temática geradora alimentos. Objetivou-se inquirir os contributos de ações educacionais fundamentadas no tema gerador alimentos, junto à utilização da metodologia ativa gamificação, para a prática do ensino de Química contextualizado, pautando-se, para isso, no conteúdo funções inorgânicas. Nesse sentido, o estudo, desenvolvido de forma remota com 40 alunos do 2º ano B da Escola de Referência em Ensino Médio Antônio Padilha, durante os meses de abril a setembro de 2021, apoiou-se nos princípios da pesquisa quali-quantitativa. As atividades foram organizadas da seguinte forma: 1) pré-teste; 2) intervenções com atribuições de pontuações aos alunos, envolvendo palestra com nutricionista, vídeo, quizzes, palavras-cruzadas, cartilha química e experimentação; 3) pós-teste; e 4) análise e interpretação dos resultados. Ao final, os estudantes com as três maiores pontuações foram premiados. Observou-se, no questionário inicial, 61,1% de acertos. No decorrer das intervenções, os estudantes demonstram interesse em aprender, participaram ativamente, discutiram e construíram conhecimento, a partir de uma linguagem química, sobre situações cotidianas que envolvem a alimentação e a saúde. Isso aconteceu mediante a utilização de atividades gamificadas com elementos dos jogos, pois, conforme relato de um participante, “os jogos facilitam o aprendizado e o conteúdo que está sendo estudado”. No questionário final, obteve-se 89,4% de acertos. Evidenciou-se, portanto, que as ações realizadas, pautadas na contextualização dos conteúdos com a temática alimentos e no uso da gamificação na educação, contribuíram para fortalecer os resultados da prática do ensino de Química, de maneira dinâmica e proveitosa, facilitando a aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino de Química; Contextualização; Alimentos; Gamificação.

Modalidade: Residência Pedagógica - Química

Campus: Petrolina

Agradecimentos:

À CAPES, ao IFSertãoPE, à EREM Antônio Padilha e à equipe do Programa de Residência Pedagógica.