

METODOLOGIAS ATIVAS COMO FERRAMENTA AUXÍLIAR NO ENSINO DE POLÍMEROS

Edmilson Dantas da Silva Filho ¹

Ana Maria Gonçalves Duarte ²

RESUMO

A disciplina de química que há uma certa dificuldade para compreender os conceitos científicos, sendo muitos deles considerados pelos alunos como abstratos, por isso, o uso das metodologias auxilia nessa desmistificação da química, proporcionando uma melhor compreensão dos alunos. Dessa forma, dentre as diversas metodologias ativas que podem ser utilizadas como instrumento de ensino desse conteúdo, a gamificação quando inserida no contexto educacional possibilita aos educandos uma nova forma de aprender, além de colaborar para uma aprendizagem mais dinâmica e interativa. Neste sentido, este estudo tem como objetivo identificar as contribuições da utilização da gamificação no ensino de polímeros. Este estudo foi desenvolvido em uma Escola pública, localizada em Campina Grande – PB, em uma turma do 2º ano do ensino médio sendo utilizado como sujeitos da pesquisa 15 alunos. Observou-se que o ensino de polímeros através da gamificação despertou nos alunos o espírito de curiosidade, participação e principalmente o interesse na aprendizagem do conteúdo. Assim, é possível concluir que a inserção de metodologias ativas no processo de ensino é um excelente aliado onde os estudantes são motivados a aprender, além de estimulá-los a se interessar pelo conteúdo trabalhado, que consequentemente promove a efetivação dos conhecimentos abordados.

Palavras-chave: Polímeros, metodologias ativas, Aprendizagem, Ensino

¹ Doutor em Engenharia de Alimentos pela Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, edmilson.silva@ifpb.edu.br;

² Doutora em Ciências e Engenharia de Materiais pela Universidade Federal de Campina Grande, UFCG, ana.duartemendonca@professor.ufcg.edu.br