**GINCANA INTERATIVA DE QUÍMICA: USO DAS TIC'S NO ENSINO DE QUÍMICA NA ESCOLA
ESTADUAL PROFESSOR ANTÔNIO DANTAS NO MUNICÍPIO DE APODI/RN**

*GURGEL, A.O. (IFRN), CAVALCANTE, J.M.L. (IFRN), BERTINI, L.M. (IFRN), ALVES, L.A. (IFRN),
CRUZ, K.C.A. (EEPAD), FERNANDES, P.R.N. (IFRN)

RESUMO

O presente trabalho aborda o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) numa Gincana, intitulada "Gincana Interativa de Química", atividade essa desenvolvida pelos bolsistas do PIBID/QUÍMICA, na Escola Antônio Dantas, com a turma da 2ª série do ensino médio. Os objetivos do trabalho foram investigar a utilização desses recursos na atividade, as

concepções dos participantes sobre tal utilização e as contribuições para o Ensino de Química, fazendo uso computador, projetor e caixas acústicas. As TIC's utilizadas durante a atividade desempenharam um papel motivacional, despertando o interesse dos alunos para o tema abordado. Após a Gincana foi aplicado um questionário para saber os resultados.

PALAVRAS-CHAVE: *Gincana Interativa, TIC's, Ensino de Química*

**INTERACTIVE CHEMICAL GYMKHANA: USE OF ICT IN CHEMICAL'S TEACHING AT SCHOOL
STATE PROFESSOR ANTONIO DANTAS IN MUNICIPALITY APODI / RN**

ABSTRACT

This paper discusses the use of Information and Communication Technologies (ICTs) in Gymkhana entitled "Gymkhana Interactive chemistry", activity that developed by fellows PIBID/CHEMISTRY, the School Antonio Dantas, with the class of 2nd year of high school. The objectives were to investigate the use of these

resources in the activity, the views of participants on such use and contributions to chemistry education, making use of computer, projector and speakers. ICTs used during the activity played a motivational role, arousing the interest of students to the topic discussed. After Gymkhana was a questionnaire to find out the results.

KEYWORDS : *Gymkhana Interactive, ICTs, Chemistry Teaching*

GINCANA INTERATIVA DE QUÍMICA: USO DAS TIC'S NO ENSINO DE QUÍMICA NA ESCOLA ESTADUAL PROFESSOR ANTÔNIO DANTAS NO MUNICÍPIO DE APODI/RN

1. INTRODUÇÃO

A disciplina de Química é vista pela maioria dos alunos como uma disciplina de difícil compreensão, fazendo com que os estudantes percam o interesse e consequentemente tenham um baixo desempenho (PEDROLO *et al.*, 2013).

Segundo Santana (2010), isso é consequência da forma que a ciência é abordada, em geral, tradicional, centralizando-se na simples memorização e repetição de nomes, fórmulas e cálculos, totalmente desvinculados do dia-a-dia e da realidade em que os alunos se encontram. Uma proposta que contribui para a mudança desse ensino tradicional é a utilização de atividades lúdicas.

Nesse âmbito, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) podem ser importantes no contexto da escola quando associam elementos lúdicos ao contexto educacional, ou seja, quando esses elementos tecnológicos apresentam características que despertam o interesse dos estudantes (PEREIRA, *et al.*, 2014).

Pensando nisso, foi desenvolvida uma gincana, intitulada “Gincana interativa de Química”, sobre propriedades coligativas, com a turma da 2ª série do ensino médio, noturno, da Escola Estadual Professor Antônio Dantas, do município de Apodi/RN.

Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo expor os resultados da experiência da utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) no desenvolvimento de gincanas, as concepções dos participantes sobre tal utilização e as contribuições para o Ensino de Química.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

A gincana Interativa de Química, foi desenvolvida pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do curso Licenciatura em Química. Para gincana foi utilizado computador, projetor e caixas acústicas. Inicialmente foi realizada uma revisão bibliográfica sobre propriedades coligativas. Em seguida foram elaboradas e editas em Power Point da Microsoft, com hiperlinks, 10 perguntas, com 4 alternativas cada, como mostra na Figura 1.

Fonte: Elaborado pelos autores

Para a atividade, a sala foi dividida em duas equipes, denominadas de “Equipe 1” e “Equipe 2”. Um representante de cada equipe era escolhido para responder as questões, tendo 5 minutos para respondê-las, e caso acertasse aparecia no monitor “Acertou”,

sendo pontuada com 2 pontos. Entretanto caso errasse, aparecia “Errou” e tinha que pagar adequadamente a “prenda”, somando 1 ponto. A Figura 2 a seguir ilustra esta situação.

Figura 2: Momento do sorteio da "prenda" após equipe errar a resposta de uma questão

Fonte: Elaborado pelos autores

Por último, foi aplicado um questionário (Quadro 1) com alunos para saber os resultados.

Quadro 1: Questões fechadas e abertas

1. Você gostou da gincana interativa? () Sim () Não () indiferente. Faça um pequeno relato.
2. Você aprova a gincana como uma ferramenta facilitadora para seu aprendizado? () Sim () Não () Indiferente. Faça um pequeno relato.
3. Com relação a gincana aplicada, você teve alguma dificuldade durante a aplicação? () Não () Sim. Caso afirmativo, qual?
4. Você aprova os uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (computador, celular e outros) para o desenvolvimento de gincana? () Sim () Não () Indiferente. Faça um pequeno relato.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A gincana interativa desenvolvida contemplou a participação 18 alunos da turma. Durante a atividade, observou-se que os discentes estavam motivados em responder corretamente as questões e ainda um aumento da socialização entre eles.

Em relação a **Questão 1**, 94% responderam que gostaram da gincana e 6% mostraram-se indiferente. Relato do aluno A: “Eu sempre tive muita dificuldade em Química. Também não sou muito participativo das aulas, a gincana me deixou mais a vontade, para debater com meus colegas”. Para Melo (2005), essas atividades que envolvem o lúdico quando bem exploradas oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoal, social e cognitivo.

Na **Questão 2**, 88 % aprovam a atividade a facilitadora para seu aprendizado, 6% responderam não e 6 % mostraram-se indiferente. Relato do aluno B: “Acredito que gincana ajuda na fixação dos assuntos, só o livro e quadro branco deixam as aulas chatas, a gincana dá animada na galera”. Segundo Lima *et al.* (2011), a atividade lúdica propiciar o meio para que o aluno induza o seu raciocínio, a reflexão e dentreoutros elementos, o psicomotor, o que o leva a memorizar mais facilmente o assunto abordado.

Na **Questão 3**, não foi relatado problemas relacionados a gincana. Na **Questão 4**, 94 % responderam aprovar o uso das TIC's para o desenvolvimento de gincanas. Relato

do aluno C: “Muito criativa a gincana, eu sempre criava aquela expectativa se iria aparecer erro ou acertou. Já participei de outras gincanas mas não como essa que usava o projetor e computador, era sempre as perguntas num saquinho ou caixinha”. De acordo com Castro *et al.* (2011), o uso das TIC's quanto utilizados adequadamente, trazem para a sala de aula possibilidades inovadoras, despertando a motivação dos alunos pelas aulas e pelos conteúdos, enriquecendo o processo de ensino e aprendizagem.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gincana interativa promovida pelos bolsistas e pelo professor mostra que o uso das TIC's é muito importante no desenvolvimento de novas ferramentas didáticas, além de ter uma fácil produção, e ser de baixo custo.

A partir dos resultados e relatos obtidos pode-se afirmar que a introdução das atividades lúdicas no ambiente escolar se constitui uma importante estratégia de ensino, pois tornou os conteúdos estudados divertidos, interessantes e mais compreensíveis, facilitando o processo de ensino e aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem a Escola Estadual Professor Antônio Dantas (EEPAD) pelo espaço cedido e a Coordenação e Aperfeiçoamento de Pessoas de Ensino Superior (CAPES) pelas bolsas concedidas e apoio financeiro para realização do projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTRO, B. J. *et al.* As TIC e o lúdico no Ensino de Química: potencialidades de um jogo educacional virtual. In: 3º CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO, 09 a 11 de Junho de 2011, Paraná. **Anais...**, Paraná, 2011.

LIMA, E. C. *et al.* Uso de Jogos Lúdicos Como Auxílio Para o Ensino de Química. **Revistas Eletrônicas Unisepe: Educação em foco**, 3 ed., março de 2011.

MELO, C. M.R. As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento (continuação). **Información Filosófica**. V.2, nº1, 2005. p.128-137.

PEDROLO, C. R. *et al.* Aprender Química Brincando: Uma Gincana no Colégio Coronel Pilar de Santa Maria. In: Encontro de Debates Sobre o Ensino de Química, 33., 2013, Ijuí. **Anais....** Ijuí: Unijuí, 2013. p. 1-10.

PEREIRA, *et al.* Ludicidade e TIC: caracterização lúdica da ferramenta webquest no ensino de ciências. **Revista da SBEnBio**, São Paulo, n.7, 2014.

SANTANA, E. M. A Influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos. In: SENEPT, 1, 2008, Belo Horizonte, MG. **Anais...**, 2008.