

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DESENVOLVIDOS PELO PIBID QUÍMICA COMO FERRAMENTA NO ENSINO BÁSICO REMOTO

Giullia Rebecca Fernandes Lopes, Amanda Maria Veras Guarany Aquino, Prof Me Ricardy Leonam Pontes Mesquita, Pablyana Leila Rodrigues da Cunha

A inserção de novas tecnologias e recursos educacionais dentro do campo de sala de aula virtual diminui as diferenças de comunicação nas relações professor-aluno. O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Licenciatura em Química da UFC tem utilizado a gamificação como recurso para o Ensino Remoto. O conceito de gamificação é aplicação de games no desenvolvimento de atividades na educação escolar e formação profissional, e neste caso pode ser pensado como ferramenta para a redução da dispersão dos alunos no ambiente do ensino remoto. A crise sanitária, subsequente à propagação do vírus SARS-CoV-2, modificou repentinamente todas as esferas mundiais, impedindo a realização de atividades presenciais. Dessarte, a educação adaptou-se emergencialmente ao ensino remoto, ocasionando problemáticas como baixa interação do corpo discente com as atividades escolares. Para facilitar a absorção dos conteúdos trabalhados na escola, o PIBID Química tem proposto e utilizado continuamente de plataformas e softwares educativos, dentre eles, o Wordwall para a criação de jogos aplicados em momentos assíncronos como tarefas avaliativas complementares e em momentos síncronos como práticas lúdicas na EEMTI Santo Afonso. O Wordwall é um site que tem uma versão gratuita e que permite a elaboração de atividades educativas, em formato de jogos. Estes podem ser impressos ou executados em dispositivos como computadores, tablets ou smartphones. Uma excelente alternativa digital para uso em atividades remotas.

Palavras-chave: PIBID-Química. Ensino Médio. Gamificação.