

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS LÚDICOS NO ENSINO DE QUÍMICA DO ENSINO MÉDIO.

Mykaell Dougllas Carneiro Lima (1); Jessica Andrade Silva (1); Luciana Alves de Araújo (2); Patryck Eryck Albuquerque Martins (3); Célia Maria Freitas Guedes Amorim (4).

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Ceará – Campus de Iguatu
kaell.18.kaell@gmail.com

Resumo: O presente trabalho trata-se de uma investigação científica, realizada na E.E.M.T.I. Filgueiras Lima, no ensino médio, a pesquisa foi desenvolvida com intuito de perceber a visão dos estudantes e professores sobre a ludicidade no Ensino de Química. A relevância do presente estudo surgiu pela necessidade de conhecer a aceitação dos estudantes com os métodos adotados pelos professores que utilizam os jogos lúdicos para a compreensão do conteúdo visto em sala. O trabalho desenvolvido tem como objetivo identificar a importância dos jogos lúdicos na construção do conhecimento de Química no Ensino médio, e os específicos visam analisar a percepção de estudantes sobre a utilização dos jogos em sala de aula, e compreender como os professores usam os jogos no Ensino de Química. Trata-se de uma pesquisa com característica de levantamento, com abordagem qualitativa. No qual foram coletados dados através de dois questionários aplicados na escola citada, o formulário direcionado para os estudantes do 3º ano e outro designado para os professores que atualmente ministram a disciplina de Química na referida escola, no ano desta pesquisa. Através das informações fornecidas pelos os entrevistados de ambas as partes, nota-se a importância que os jogos lúdicos trazem para a formação dos estudantes e a contribuição na aprendizagem dos mesmos. O lúdico servirá para auxiliar o professor a transmitir o assunto, como também ajudar aos alunos na compreensão e facilitação dos conteúdos ministrados pelo docente de Química. Mesmo que os professores saiba a importância dos jogos lúdicos na contribuição pra melhor transmitir o conhecimento e ajudar na aprendizagem dos estudantes, às vezes um dos fatores que impedem o docente trabalhar o lúdico é por causa do calendário acadêmico elaborado pela escola. Pois algumas vezes as aulas da disciplina de química podem cair em dias feriados, por esse motivo acabam encurtando o tempo do professor e com isso fazendo com que o mesmo não consiga aplicar jogos na turma. Conclui-se que um dos motivos que impedem os professores na utilização dos jogos lúdicos com a turma seria o curto tempo pra ministrar todos os conteúdos que os estudantes devem ver duram o ano letivo.

Palavras-chave: Jogos Lúdicos; Ensino e Aprendizagem; Ensino de Química.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata-se de uma investigação científica, realizada na E.E.M.T.I. Filgueiras Lima, no ensino médio, a pesquisa foi desenvolvida com intuito de perceber a visão dos estudantes e professores sobre a ludicidade no Ensino de Química.

Com uma visão de futuros educadores de química, envolvidos nessa pesquisa nota – se a grande necessidade de levar o conhecimento além da sala de aula e quadro negro. Existem outros meios de aprendizagem que vai além dos livros didáticos que as escolas fornecem, deve-se sempre está inovando a forma utilizada na construção do conhecimento para os

estudantes, Lima (2011, p. 3) afirma que “as atividades lúdicas, no ensino Fundamental e Médio, são práticas privilegiadas para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal do aluno e a atuação em cooperação na sociedade.”.

O ensino é uma prática antiga, complexa e indispensável para o conhecimento dos indivíduos, esse assume ação essencial em preparar os estudantes para o meio social, como também a função de aperfeiçoar os conhecimentos acumulados por eles ao longo da sua trajetória acadêmica.

A escola como instituição de ensino tem um papel fundamental na formação do estudante, como também na construção do seu eu, além de buscar maneiras de promover o conhecimento, deve também “(...) motivar ou produzir motivos (...)” Valente (2003) *apud* Medeiros (2016, p. 23) que permita com que os alunos despertem a capacidade de pensamento crítico e raciocínio lógico.

Nesse sentido os jogos lúdicos possuem grande contribuição para a formação dos estudantes, estes servem como um instrumento pedagógico que favorece o processo de aprendizagem deles e auxilia o professor na elaboração e no modo como trabalhar os conteúdos, possibilitando que os mesmos consigam apreender com mais facilidade os conteúdos vistos ao longo do processo de formação básica. Ainda segundo Lima (2011, p. 3) “promove a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor o que o leva a memorizar mais facilmente o assunto abordado. Além disso, desenvolve as habilidades necessárias às práticas educacionais da atualidade.”.

A relevância do presente estudo surgiu pela necessidade de conhecer a aceitação dos estudantes com os métodos adotados pelos professores que utilizam os jogos lúdicos para a compreensão do conteúdo visto em sala. A escolha do tema levou em consideração que tais práticas educativas são fundamentais, sendo uma metodologia que favorece a aprendizagem dos alunos.

O trabalho desenvolvido tem como objetivo identificar a importância dos jogos lúdicos na construção do conhecimento de Química no Ensino médio, e os específicos visam analisar a percepção de estudantes sobre a utilização dos jogos em sala de aula, e compreender como os professores usam os jogos no Ensino de Química.

Diante dessa realidade, a afinidade e o interesse do grupo de pesquisadores pretendem aprofunda-se no tema são crescentes, assim como o desejo de conhecer com mais propriedade a realidade do trabalho desenvolvido pelos professores com esses estudantes.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa com característica de levantamento, com abordagem qualitativa. Gil (2010, p. 35) afirma que este tipo de pesquisa “(...) procede-se à solicitação de informações ao um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado para, em seguida, (...), obterem-se as conclusões correspondentes aos dados coletados.”

Góes; Rangel; Borges; (2008, p. 48), afirmam que:

A pesquisa qualitativa surge diante da impossibilidade de investigar e compreender, por meio de dados estatísticos, certos fenômenos voltados para a percepção, a intuição e a subjetividade. Está direcionada para a investigação dos significados das relações humanas, em que suas ações são influenciadas pelas emoções e/ou sentimentos aflorados diante das situações vivenciadas no dia-a-dia.

Segundo Lima, (2016) “o cenário da pesquisa é o lugar definido para estudar as circunstâncias de um local indicado, nele pode-se questionar o universo do estudo”.

A pesquisa foi realizada no município de Iguatu, distante 388 km da capital, Fortaleza. A cidade de Iguatu possui uma área de 1.029,214Km², situado na região centro-sul do Ceará, tem uma população de 96.495 habitantes segundo o senso de 2010 do IBGE, e com estimativa de 102.614 habitantes para o ano de 2017 de acordo com o mesmo (IBGE, 2016).

O campo de pesquisa foi a E.E.M.T.I. Filgueiras Lima, localizada á Rua Vereador Nelson de Souza Alencar, S/N, bairro 07 de Setembro. No qual foram coletados dados através de dois questionários aplicados na escola citada, o formulário direcionado para os estudantes do 3º ano e outro designado para os professores que atualmente ministram a disciplina de Química na referida escola, no ano desta pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base na análise dos dados coletados através dos dois professores que ministram as aulas de Química na referida escola, eles representam 100% os docentes trabalham com a disciplina, chegou-se aos seguintes resultados.

Na primeira pergunta buscou-se observar e conhecer a área de formação dos professores, foi indagado: Qual a sua formação e a titulação?

Os professores entrevistados informaram que:

(Professor(a) 1): “Licenciatura em Química com Especialização.”

(Professor(a) 2): “Licenciatura em Ciências Biológicas com Especialização.”

Pode-se observar que nem sempre o docente atua na sua disciplina de formação, visto que na Rede Estadual de Ensino faz-se a lotação por área do conhecimento. Nesse contexto o professor Licenciado em Química pode ministrar as disciplinas de Física, Biologia ou Matemática, essa distribuição de carga horária está relacionada à necessidade da escola e a capacidade de cada educador. Da mesma forma acontece com as outras Licenciaturas da Área de Ciências da Natureza e Matemática.

Esse fator identificado levou ao grupo de pesquisadores, todos do Curso de Licenciatura em Química, a refletir sobre sua formação inicial, bem como no contexto o qual deverão está assumidos nos próximos anos, na observação pode-se detectar que esse poderá ser um dos fatores de dificuldade de aprendizagem no componente curricular da Química, no Ensino Médio.

A segunda pergunta feita tratou de questionar aos professores: Você utiliza jogos lúdicos em suas aulas e com qual a frequência? As respostas obtidas demonstraram uma dubiedade.

(Professor(a) 1): “Não. Esse ano ainda não utilizou nenhum jogo lúdico nas minhas turmas, em decorrência da correria.”

(Professor(a) 2): “Sim. Sempre que o conteúdo permite.”

Na terceira referiu-se a essa pergunta: Você considera a utilização de jogos lúdicos importante para a aprendizagem? Justifique.

(Professor(a) 1): “Sim. Possibilita uma aprendizagem cooperativa e participativa entre os alunos, uma vez que estes necessitam de traçar estratégias para conseguirem obter êxito.”

(Professor(a) 2): “Sim. A utilização de jogos lúdicos é muito proveitosa, por ser um recurso muito dinâmico, percebe-se um envolvimento maior dos alunos, pois terão que solucionar situações-problemas propostos pelo jogo, tornado-se assim protagonistas de sua própria aprendizagem. É uma atividade muito aceita pelos alunos.”

De acordo com Macedo; Petty; Passos; (2009, p. 07):

(...) nossa prática, temos observado que, em geral, não é muito comum considerar a comunicação e a compreensão dos conteúdos a serem aprendidas por meio de outros recursos além da leitura, escrita e outras representações, tão enfatizadas nas atividades escolares. (...) outro desafio, também muito importante para a educação, é encontrar meios eficazes para avaliar (...) na medida em que desenvolvemos pesquisas buscando realizar avaliação (...) por meio de jogos.

Conforme Medeiros (2016, p. 15)

Assim, o professor vê-se diante de alternativas para tornar essa aprendizagem viável para os alunos, sendo o lúdico uma das opções que

mais tem se destacado, podendo estar presente no cotidiano de alunos de qualquer faixa etária. É uma forma dinâmica e prazerosa de aprender, sendo um recurso pedagógico fundamental na realidade da educação contemporânea.

Aplicou-se um questionário básico, porém, bem objetivo aos estudantes do 3º ano da E.E.M.T.I. Filgueiras Lima, com a intenção de conhecer o que eles achavam sobre os professores utilizarem os jogos lúdicos fazendo referencia aos conteúdos vistos em sala. Através da análise dos resultados no formulário, obtivemos os seguintes resultados:

Percebeu-se pelas respostas analisadas que a turma teve opinião divergente. 50% responderam que SIM, o professor utiliza jogos lúdicos e 50% que NÃO. Como mostra o gráfico 01.

Houve uma divisão nas respostas fornecidas pelos estudantes na pergunta pergunta, mas tendo como base os dados dos professores entrevistados, conseguimos entender o porquê dessa separação de 50% relatam que SIM e os outros 50% que NÃO.

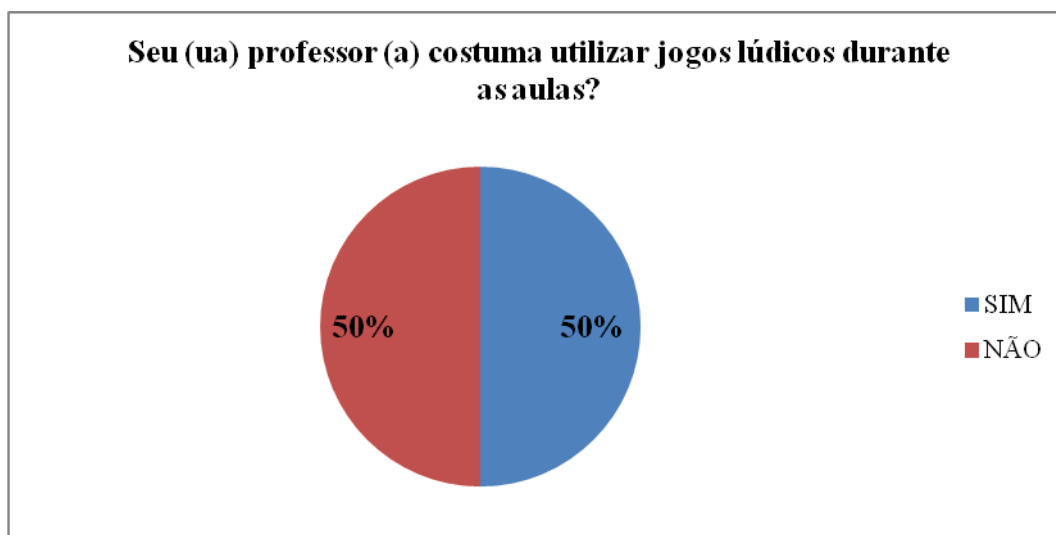


Gráfico 01: Respostas obtidas na primeira pergunta.

Caso a resposta da pergunta anterior fosse “SIM”, pediu-se para que informassem qual a frequência da utilização de jogos lúdicos. O gráfico a seguir expõe os resultados de apenas 50% que responderam SIM na pergunta anterior.

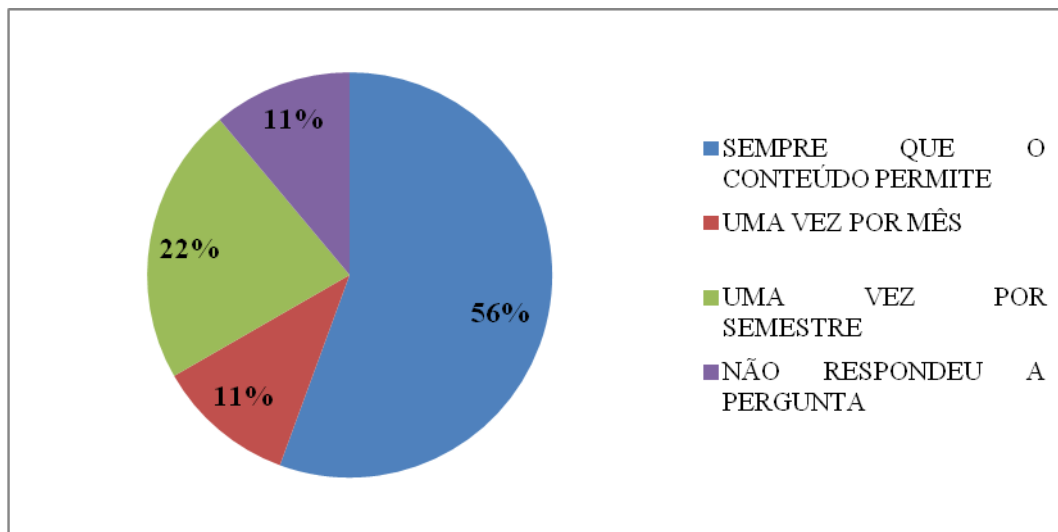


Gráfico 02: Respostas da pergunta 1.1, apenas dos 50% que afirmaram que sim na pergunta anterior, o professor utiliza os jogos lúdicos durante as aulas com a turma.

Os resultados obtidos através do questionário estão expostos no gráfico 03. Percebeu-se ainda durante análise dos dados que dos 18 alunos que responderam ao questionário 07 não justificaram suas respostas, independente da resposta ser sim ou não.

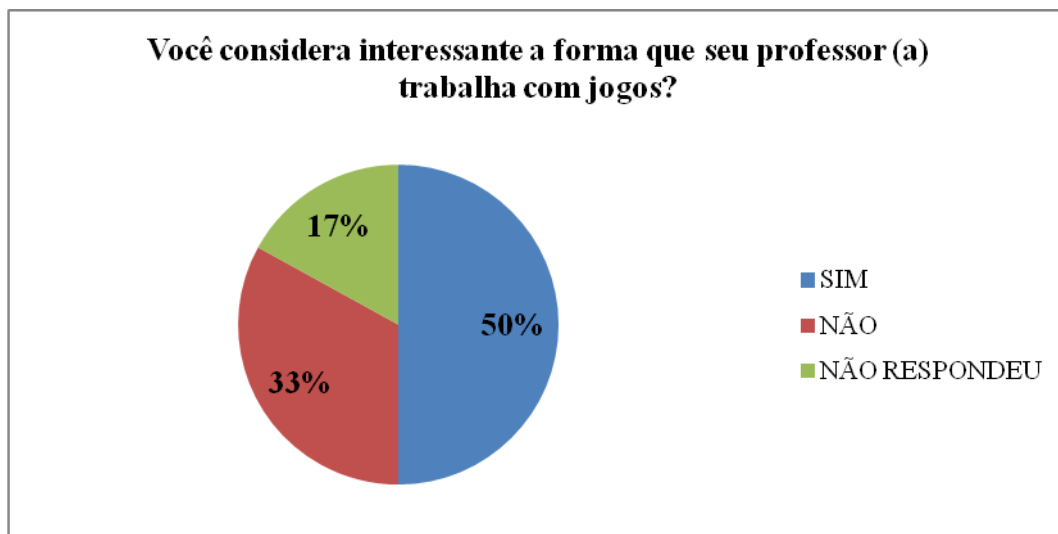


Gráfico 03: exposição das respostas obtidas na segunda pergunta.

Observa-se a seguir algumas justificativas dadas pelos estudantes.

(Estudante 12 e 13) : “(...) ajuda bastante na aprendizagem.”

(Estudante 15) : “(...) incentiva mais ainda para que a gente aprenda de uma forma melhor.”

(Estudante 01): “Acho interessante (...) a aula deve se tornar mais dinâmica com os jogos.”

O gráfico em seguida revela as informações adquiridas na terceira pergunta. Observou-se que 6% acredita não ser mais fácil aprender com jogos lúdicos, sua justificativa

foi a seguinte: (Estudante 02) “*eu não sei porque nunca aconteceu.*”. Dos 94% que responderam SIM, 12% não justificaram suas respostas. A partir dos 82% ressaltam-se algumas justificativas.

(Estudante 03): “*(...) os alunos participam mais e é mais dinâmico.*”

(Estudantes 10 e 11): “*É mais fácil compreender.*”

(Estudante 15): “*(...) a gente coopera em grupos e desenvolve melhor.*”

(Estudante 14): “*Estimula a aprendizagem.*”

(Estudante 08): “*(...) será mais divertido e pratico.*”

(Estudante 09): “*(...) interagimos mais um com os outros.*”

A fala dos estudantes e refletida na da autora quando esta afirma:

“*(...) exercitar o raciocínio, facilitar o entendimento de determinado assunto, aumentar o entrosamento entre aluno-aluno e entre aluno-professor, chamando a atenção para importância da absorção do conhecimento por parte do aluno, onde o lúdico passa a contribuir como parte integrante na construção do conhecimento.*”.

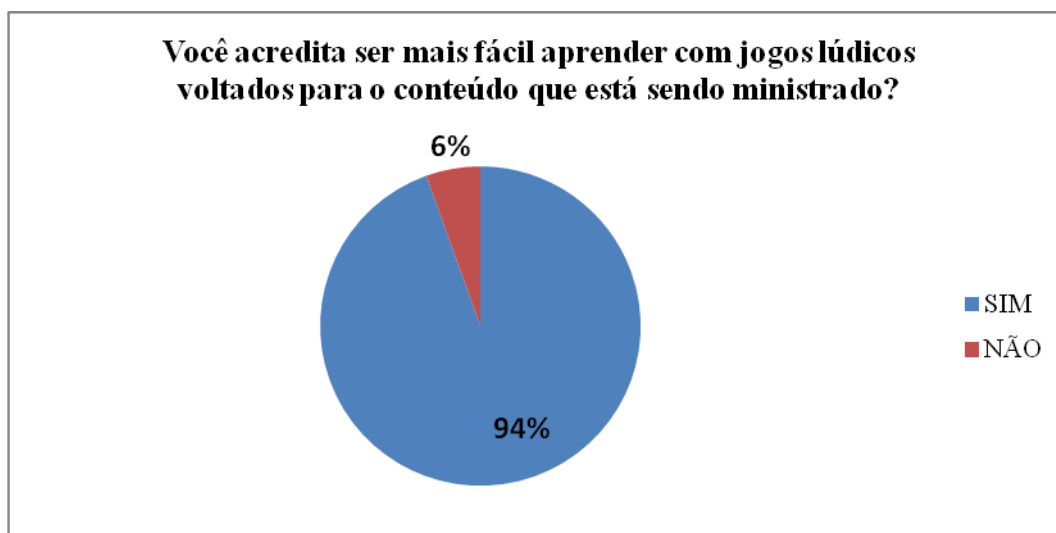


Gráfico 04: apresenta as respostas da terceira pergunta.

CONCLUSÃO

Através das informações fornecidas pelos os entrevistados de ambas as partes, nota-se a importância que os jogos lúdicos trazem para a formação dos estudantes e a contribuição na aprendizagem dos mesmos. O lúdico servirá para auxiliar o professor a transmitir o assunto, como também ajudar aos alunos na compreensão e facilitação dos conteúdos ministrados pelo docente de Química.

Mesmo que os professores saiba a importância dos jogos lúdicos na contribuição pra melhor transmitir o conhecimento e ajudar na aprendizagem dos estudantes, às vezes um dos

fatores que impedem o docente trabalhar o lúdico é por causa do calendário acadêmico elaborado pela escola. Pois algumas vezes as aulas da disciplina de química podem cair em dias feriados, por esse motivo acabam encurtando o tempo do professor e com isso fazendo com que o mesmo não consiga aplicar jogos na turma.

Conclui-se que um dos motivos que impedem os professores na utilização dos jogos lúdicos com a turma seria o curto tempo pra ministrar todos os conteúdos que os estudantes devem ver duram o ano letivo.

REFERENCIAS

GIL, A. C., **Como elaborar projetos de pesquisa** / Antonio Carlos Gil. – 5. ed. – São Paulo: Atlas, 2010.

GÓES, F. G. B., RANGEL, R. O., & BORGES, R. L. L. (2008). Nurse's educational practices from postpartum women on the breastfeeding. *Revista de enfermagem UFPE on line-ISSN: 1981-8963*, 3(1), 43-53.. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaenfermagem/article/view/5700/4920>>. Acesso em: 17 de Setembro de 2017.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **IBGE** Disponível em: <<http://cidades.ibge.gov.br>> Acesso em: 08 de Setembro de 2017.

LIMA, E. C., et al. Uso de jogos lúdicos como auxílio para o ensino de química. *Revista Eletrônica Educação em Foco* (2011). Disponível em: <http://www.unifia.edu.br/revista_eletronica>. Acesso em: 12 de setembro de 2017.

LIMA, M. D. C., et al. **A importância da escolarização inclusiva de jovens e adultos no ceja do município de Iguatu - CE.** Natal – RN, 2016. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA12_ID8333_15082016215800.pdf>. Acesso em: 19 de Setembro de 2017.

MACEDO, L. de, PETTY, A. L. S., & PASSOS, N. C. (2009). **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Artmed Editora. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=BxGpIexPy8YC&oi=fnd&pg=PA6&dq=a+importancia+dos+jogos+ludicos&ots=bAMVKHoWXa&sig=gpyCQ6pFKqI7bRyDI91QtRCoU10#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 28 de Setembro de 2017.

MEDEIROS, A. da S., **A visão do professor sobre o uso de jogos lúdicos como ferramenta de aprendizagem no ensino de química** / Alana da Silva Medeiros – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará – Campus Iguatu, 2016.