



## O USO DA DIDÁTICA LÚDICA NO ENSINO DE QUÍMICA

Ketilly Raira de Farias Nascimento <sup>1</sup>  
Maria Rosilane Rodrigues dos Santos <sup>2</sup>  
Maria José Houly Almeida de Oliveira <sup>3</sup>

### INTRODUÇÃO

Os jogos lúdicos sempre fizeram parte da rotina de crianças e jovens, destacando-se com práticas de suma importância para o desenvolvimento cognitivo, memorização de conteúdo, interação entre colegas, além de estimular o interesse dos alunos e tornar as aulas mais atrativas. A ludicidade está agregada a ação de brincar, e jogar. Logo, através dos jogos é possível desenvolver os aspectos físicos e cognitivos dos alunos, onde gera a socialização e as interações entre a comunidade escolar. A falta de incentivo lúdico representa uma das principais causas do desinteresse dos alunos pelo ensino, especialmente na disciplina da química, há vários questionamentos dos estudantes para com a matéria, pois alguns não compreendem o porquê de estudar, pensando nisso uma possível resposta é a maneira como essa disciplina é abordada em sala de aula, pois, na maioria das vezes os assuntos são ministrados como se fossem verdades e a concepção histórica envolvida na construção do conhecimento tende a ser desprezada e sem sentido, como afirma DRUZIAN (2007, p.15) sobre as atividades lúdicas: “atividades que geram prazer, equilíbrio emocional, levam o indivíduo à autonomia sobre seus atos e pensamentos, e contribuem para o desenvolvimento social”. Desta forma, as metodologias lúdicas oferecem uma ponte para o âmbito escolar, para que a aula se torne mais dinâmica. VYGOTSKY (1989) explica que os jogos incentivam o interesse, a atitude e a segurança, fortalece o desenvolvimento da linguagem, habilidades mentais e de atenção, e exercita a interação social e o trabalho em equipe. Com eles os estudantes podem ir além da aprendizagem convencional, concentrado na teoria, interagindo com o contexto trabalhado. Então, seus argumentos serão bem mais planejados, estabelecidos e vastos, acrescentando na curiosidade e no gozo de aprender.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Química da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, [ketilly@alunos.uneal.edu.br](mailto:ketilly@alunos.uneal.edu.br);

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Química da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, [maria.santos96@alunos.uneal.edu.br](mailto:maria.santos96@alunos.uneal.edu.br);

<sup>3</sup> Professora orientadora: Mestra em Educação Brasileira pela Universidade Federal de Alagoas-UFAL, Professora da Universidade Estadual de Alagoas- UNEAL, [maria.houly@uneal.edu.br](mailto:maria.houly@uneal.edu.br).



É evidente que nesta análise notamos que os jogos podem oferecer não só a aprendizagem de um determinado tema escolhido, mas também do crescimento pessoal do aluno, ou seja, “um instrumento da formação humana que amplia os horizontes culturais e a autonomia no exercício da cidadania, se o conhecimento for promovido como um dos meios de interpretar o mundo e intervir na realidade” (BRASIL, 2006, p.109). A utilização de jogos no ensino de Química tem-se revelado um método alternativo muito adequado, podendo ser utilizado como meio de motivar e melhorar a relação do ensino-aprendizagem com a disciplina de Química, pois, o uso de jogos em sala de aula pode trazer benefícios pedagógicos a fenômenos diretamente relacionados à aprendizagem: cognição, emoção, interação social, motivação e criatividade, porém, a uma grande dificuldade para o professor trazer para a sala de aula um recurso que lhe dê uma resposta imediata e uma resposta positiva de todos os alunos. SANTANA e REZENDE (2007) e SOARES (2008) reforça o jogo tem funções divertidas e educativas, essas duas funções devem estar sempre equilibradas, pois, se a função lúdica ultrapassar a atividade, será apenas um jogo sem real interesse em aprender, se prevalecer a função educativa, os materiais se tornarão materiais didáticos, e não haverá real interesse por parte das pessoas nesta prática. “O jogo contém um elemento de motivação que poucas atividades teriam para a primeira infância: o prazer da atividade lúdica”. (FREIRE, 2002, p.75). Logo, essa inovação lúdica em sala de aula é tida como um processo de busca para tornar ampliar a aprendizagem dos discentes, com o objetivo de desenvolver melhor os conteúdos abordados em Química. Estes recursos afetam de maneiras diferentes e direciona a maneira como os alunos se comunicam, aprendem e pensam, portanto, essa perspectiva de novo muda cotidianamente a visão de mundo e ensino. Nesse sentido, torna-se necessário uma educação com recursos inovadores que possa ampliar a compreensão dos alunos sobre os conteúdos. A ideia defendida é dinamizar essas teorias com o intercâmbio de uma prática lúdica, “a refletir e a raciocinar desenvolvendo competências e habilidades, ficando mais motivados desenvolvendo seus conhecimentos físicos, sociais e cognitivos”. (FERRACIOLI, 1999, p.17). Portanto, o uso de jogos lúdicos é como uma meta que produz prazer na execução, ou seja, diverte os educandos e favorece as aulas com o desenvolvimento de habilidades, socialização e produção no ensino. Nesse sentido cedeu surgiu o interesse pela temática dos jogos lúdicos indagando o quanto são relevantes para o desenvolvimento dos alunos em práticas docentes na sala de aula. Portanto, este trabalho está fundamentado nos estudos de Levy Vygotsky (1989); Freire (2002); Ferracioli (1999); Druzian (2007); Santana e Rezende (2007); Soares (2008), e tem como objetivo refletir sobre o uso de jogos lúdicos no



ensino de química como recurso pedagógico importante para melhoria do processo ensino/aprendizagem, bem como criar caminhos ou estratégias para inovar o ensino.

## **METODOLOGIA**

O artigo é uma pesquisa bibliográfica, conforme CERVO (1983, p.55) a pesquisa bibliográfica “busca conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado existente sobre um determinado, tema ou problema”. Logo, é o primeiro passo para a construção efetiva do processo de pesquisa, ou seja, após a seleção do tema central, é necessária uma revisão bibliográfica uma vez que ajuda a escolher o método mais adequado, bem como a entender a autenticidade das variáveis e da pesquisa. Este trabalho consistiu-se em uma abordagem qualitativa, segundo Rosa (2013, p. 41):

[...] A Pesquisa Qualitativa é uma pesquisa que não tem por objetivo imediato a generalização dos resultados obtidos. Nesse tipo de pesquisa, estamos interessados em levantar quais são as possíveis causas do evento observado pelo pesquisador, quais são as relações que determinam o comportamento de um determinado grupo ou sujeito. Ela tem um caráter exploratório, no sentido de que fazemos um mapeamento do terreno estudado, visando a sua descrição detalhada.

A pesquisa foi constituída de artigos de revisão acerca da temática “O uso de jogos lúdicos no ensino de química como possibilidade de inovação na sala de aula”. A realização do artigo se deu através da consulta de artigos científicos, e para o levantamento do material foram realizadas buscas na base de dados do *Google Acadêmico*. Após levantamento do material, foi feita a leitura e a seleção dos artigos de revisão, totalizando 16 artigos, dentre os conteúdos apresentados estavam a tabela periódica (Carta do jogo super trunfo da tabela periódica), símbolos químicos (Soletando o Br-As-I-L com símbolos químicos), química orgânica (Memória Orgânica), história da química (bingo químico), modelos atômicos (trilha química), (Bingo Atômico e Bingo de Funções Inorgânicas), ligações químicas (Tabuleiro- CHEMICAL BONDS), (Dominó periódicos). Uma diversidade rica que contribui para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Os dados levantados serão categorizados por conteúdos ensinados, jogos lúdicos utilizados e eficiências de suas práticas na busca de reinventar atividades que favorecem a melhoria das aulas com o desenvolvimento de habilidades, socialização e produção no ensino de Química.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A didática lúdica no ensino de Química evidentemente expressa a dimensionalidade, o estado mental e as vivências de uma pessoa. Pode-se considerar que, na educação, é necessário não



só fortalecer a formação de professores, mas também desenvolver estratégias e recursos didáticos para melhorar a qualidade do ensino e buscar uma aprendizagem de qualidade.

Portanto, a pesquisa em andamento apresenta a suma importância da utilização da didática lúdica no processo educativo, como instrumento facilitador do ensino e aprendizagem, interação entre comunidade escolar, do despertar o interesse dos alunos para com a disciplina, enfocando a necessidade de uma formação docente de qualidade. Nota-se que a metodologia lúdica deve ser utilizada como ferramenta de apoio ao ensino, dando condições de uma melhoria de conduta no processo de ensino, além de uma melhoria no seu dia a dia no âmbito escolar. A partir dos resultados obtidos, pode-se afirmar que a introdução da ludicidade no tanto no Ensino de Química, quanto no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois, transcendem o interesse, e desenvolvem a prática dinâmica para o processo de ensino e aprendizagem.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Na revisão realizada observou-se o quão é importante utilizar jogos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem como recurso pedagógico para promover o despertar lúdico, principalmente para gerar conhecimentos. Diante dos resultados, os jogos são considerados como recursos inovadores para enriquecer a cultura lúdica no âmbito escolar, conseqüentemente são importantes para o processo do ensino do aluno como cidadão competente, participativo e autônomo. Constatou-se também que a utilização dos jogos lúdicos é uma boa estratégia para o processo de assimilação dos conteúdos no ensino de química, pois favorece a aprendizagem, oportunizando a integração, socialização e despertando para o trabalho em equipe. É necessário considerar a importância do desenvolvimento de atividades lúdicas, na prática docente, pois proporcionam aos discentes o desenvolvimento de características físicas, motoras, emocionais, cognitivas e sociais em condições adequadas. Deve-se enfatizar que os jogos didáticos devem ser utilizados como uma ferramenta de apoio ao ensino, e não como um substituto da própria prática docente, mas se bem planejados os métodos lúdicos para ensino de química devem ser utilizados para estimular os alunos a participarem e interagirem nas atividades propostas. É importante ressaltar que a utilização de jogos didáticos em sala de aula é uma opção inovadora tanto para alunos quanto para professores. Os métodos de ensino podem melhorar o processo de aprendizagem e também favorecem em diversos aspectos relacionados ao desenvolvimento humano.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Ensino de química, Jogos, Ensino e aprendizagem.



## REFERÊNCIAS

BARROS, M. P. DA SILVA, C. S, SILVA, C. S JERÔNIMO, D.D, A utilização de jogo no ensino de química: dominó dos plásticos. Faculdade de ciências e tecnologia, 2009.

BRASIL. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996: **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, 1996.

CERVO, Amado Luís; BERVIAN, Pedro Alcino. Metodologia científica: para uso dos estudantes universitários. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1983.

DRUZIAN, Maria Eliana Barreto. **Jogos como recurso didático no ensino-aprendizagem de frações**. Santa Maria, 2007. 63 p. Dissertação (Mestrado profissionalizante no ensino de Física e de Matemática). UNIFRA/ Ensino de Física e de Matemática. Centro Universitário Franciscano, 2007.

FERRACIOLI, L. **Aprendizagem, Desenvolvimento e Conhecimento na obra de Jean Piaget**: uma análise do processo de ensino-aprendizagem em Ciências. Rev. Brasil. Est. Pedagógicos 80 (194), 5-18, 1999.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia, saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

ROSA, P. R. S. Uma Introdução à Pesquisa Qualitativa em Ensino de Ciências. Campo Grande: UFMS, 2013.

SANTANA, E.M.; REZENDE, D. B. **A influência de Jogos e atividades lúdicas no Ensino e Aprendizagem de Química**. In: Encontro de Pesquisa em ensino de Ciências, 6, Florianópolis, 2007. Anais, Florianópolis- Santa Catarina, 2007.

SOARES, M. H. F. B. **Jogos para o Ensino de Química**: teoria, métodos e aplicações. Guarapari: E Libris, 2008. 169 p.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.