

USO DOS JOGOS COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NO ENSINO DE QUÍMICA

Jaqueline Ferreira Ramos; Ladjane Pereira da Silva Rufino de Freitas

Universidade Federal de Campina Grande/ CES, jaqueliineferreira@outlook.com

INTRODUÇÃO

A presente averiguação é um projeto de pesquisa acadêmica teórica (estado da arte) no qual consiste em pesquisar o seguinte tema: o uso dos jogos como instrumento facilitador da aprendizagem. A pesquisa tem como objetivo investigar como os professores podem inserir os jogos como instrumento auxiliador em suas aulas. A finalidade principal do projeto é analisar se os professores estão inserindo os jogos em suas aulas, a visão dos alunos com relação ao uso dos mesmos, e averiguar qual a contribuição dos jogos didáticos para o processo de ensino-aprendizagem.

De forma geral, desde os tempos mais remotos os jogos fazem parte das nossas vidas, não só na infância, mas, em todo tempo. Os jogos podem ser fortes ferramentas para aprendizagem, pois, além de divertir, motiva e aumenta a retenção do que foi ensinado. Para que isso aconteça, o professor deve estar instruído tanto do teórico como do domínio de tecnologias e técnicas para o desenvolvimento dos jogos para os fins educacionais.

Os jogos são indicados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em momentos distintos, como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já desenvolvidos. Sendo assim, faz-se a pesquisa com o intuito de verificar como o professor pode inserir os jogos e as perspectivas dos alunos com relação ao mesmo e como se dá a facilidade do processo de ensino aprendizagem (CUNHA apud LIMA, E.C et al, 2010).

METODOLOGIA

A presente pesquisa é uma investigação teórica sobre o uso dos jogos como instrumento facilitador da aprendizagem na qual utilizaremos como meios para se obter os resultados a revista

Química Nova na Escola e o Simpósio brasileiro de Educação Química (simpequi). A metodologia para a coleta de dados é qualitativa. Inicialmente, será feita uma pesquisa geral para se ter uma ideia geral da difusão do tema, o critério para se entrar na pesquisa será os artigos relacionados os objetivos específicos do projeto de pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a pesquisa bibliográfica realizada entre os anos de 2010 à 2014, na revista química nova na escola e no Simposio brasileiro de Educação Química, encontramos ao todo 53 Artigos, nos quais utilizaremos da revista química nova na escola, 5 artigos com objetivo de analisar como esse tema está sendo abordado e qual a visão de alunos e professores sobre o uso de jogos lúdicos no ensino de química. Também averiguar através desses artigos a contribuição desses jogos didáticos para o processo de ensino-aprendizagem. E como pode ser inserindo esse tipo de jogos em sala de aula associando a teoria com a prática. Averiguar se um professor está sendo capacitado para aplicação dessa metodologia e analisar os pontos positivos e negativos dessa nova forma de ensino. E observamos que o ano 2010 teve pouca publicação e em 2012 até 2013 teve um aumento. No ano de 2011 e 2014 não houve publicação de trabalhos sobre esse tema.

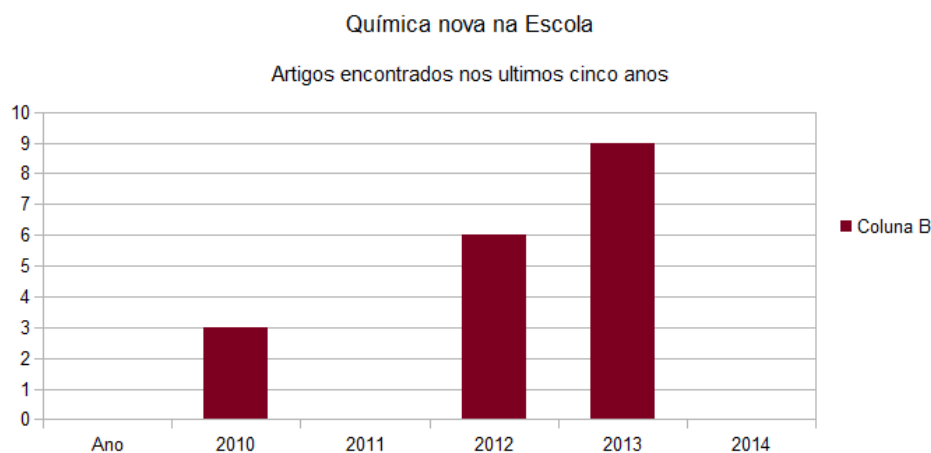


Gráfico 01: Relação da quantidade de artigos e ano de publicações da revista Química Nova na Escola.

Na pesquisa feita nos congressos do SIMPEQUI do ano de 2010 a 2014 encontrou-se 32 artigos relacionados ao uso dos jogos, onde 23 desses artigos estão diretamente relacionados ao tema: o uso dos jogos como instrumento facilitador da aprendizagem. Podemos observar no gráfico que no ano de 2011 e 2014 não houve publicação de trabalhos relacionados ao tema o uso dos jogos

como instrumento facilitador da aprendizagem no ensino de química, foi feita uma nova busca na revista porem, nada foi encontrado.

Na pesquisa feita nos congressos do SIMPEQUI do ano de 2010 a 2014 encontrou-se 32 artigos relacionados ao uso dos jogos, onde 23 desses artigos estão diretamente relacionados ao tema: o uso dos jogos como instrumento facilitador da aprendizagem. Podemos Observar no gráfico que no ano de 2011 e 2014 não houve publicação de trabalhos relacionados ao tema o uso dos jogos como instrumento facilitador da aprendizagem no ensino de química, foi feita uma nova busca na revista porem, nada foi encontrado.

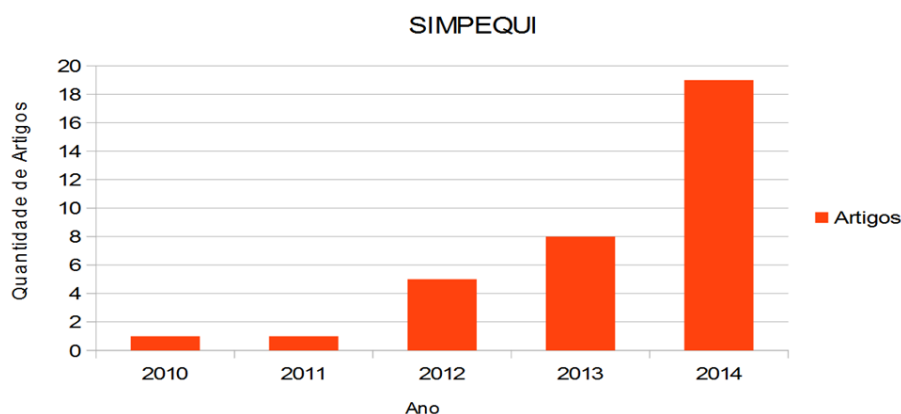


Gráfico 02: relação entre artigos e ano de publicação do SIMPEQUI

O gráfico nos mostra o crescimento, a difusão de publicações sobre o tema, note que, no ano de 2010, foram publicados apenas 1(um) artigo sobre o tema, e no ano de 2014, já passou para 19, ou seja, houve um grande salto de publicações, isso, indica que o uso do lúdico está se tornando cada vez mais presente na sala de aula, e o desenvolvimento de projetos com o uso dos jogos torna-se cada vez mais atraente tanto para o aluno, onde a aula torna-se mais dinâmica, quanto para o professor, que consegue explicar e fazer “conhecimento” em seus alunos.

O crescimento do uso dos jogos como auxiliador, no decorrer dos anos, torna-se notório, pois, apesar de ser de difícil aplicação, em algumas turmas, é o método mais “rápido” de se atingir o conhecimento com a aula mais dinâmica e participativa. Além disso, o gráfico nos mostra que o numero de publicações relacionadas ao tema, em congressos, vem aumentando cada vez mais, e um dos motivos seria a difusão dos jogos como auxiliador cada vez mais presente na sala de aula, pois, o mesmo é mais atrativo para os educandos. É notório, também que, o uso dos jogos vem

aumentando em grande escala já que é uma forma de ensino-aprendizagem mais prazerosa, pois, no decorrer dos séculos o uso da educação libertadora vem sendo cada vez mais adotada pelos profissionais da educação e pode-se prever que o uso dos jogos como auxiliador na educação tende a aumentar cada vez no decorrer dos próximos anos.

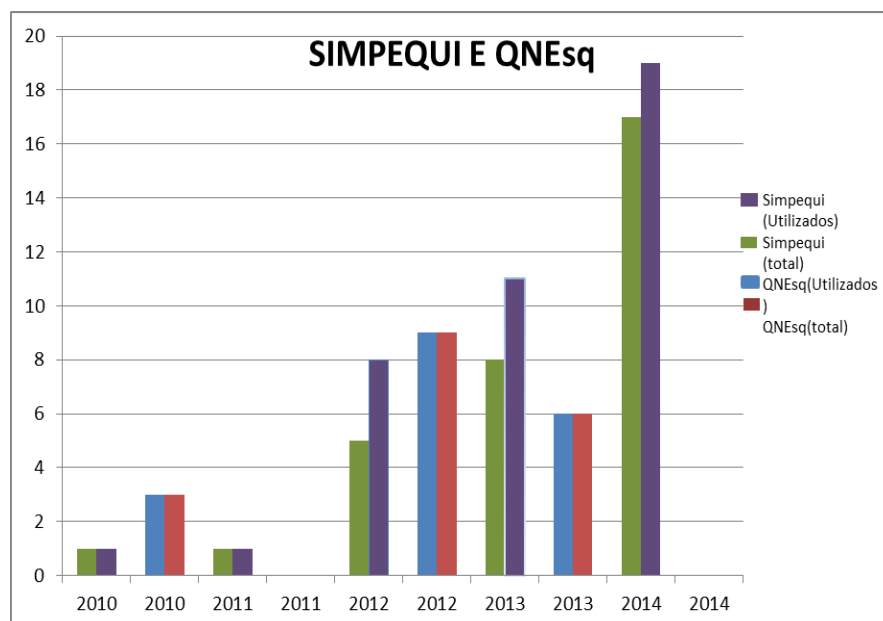


Gráfico 03: comparativos da quantidade de artigos encontrados em cada veículo indicado.

O Gráfico Anterior nos mostra a junção dos dois gráficos anteriores que dava a relação da quantidade utilizada de artigos em cada veículo, este, nos mostra o total e a quantidade utilizada na pesquisa.

Através da pesquisa foi verificado que através dos jogos lúdicos, o interesse na disciplina de química torna-se eminente, pois, o mesmo estimula o estudante a o desenvolvimento cognitivo. Segundo Soares (2014), em sua pesquisa sobre a química das drogas, o jogo proporcionou uma integração entre diversão e aprendizado, ampliação de seus conhecimentos específicos sobre as drogas. Ou seja, o jogo ele amplia as possibilidades do aprendizado ocorrer de forma mais prazerosa e dinamica, a ponto desta metodologia, Segundo Almeida (2014) aproximar o cotidiano da vivência em sala de aula e mostrar que ao tornar a aula mais descontraida, o aluno consegue assimilar melhor o conteúdo.

A visão do aluno frente a química é que seria uma disciplina de difícil compreensão, porem, ao utilizar-se dos jogos lúdicos, o aluno aprende brincando, logo, os jogos ludicos são “instrumentos que atraem e estimulam o estudante” (Joyce Cristiane, S.F. et al, 2013)

Notou-se que os jogos contribuem significativamente com o aprendizado, ou seja, a atividade lúdica possui uma relação dialética com o desenvolvimento cognitivo. É notoria no aluno o aumento da atenção com relação ao conteúdo e o estímulo na aprendizagem.

Os jogos tornam o ambiente da sala de aula mais agradável e motivador do ensino-aprendizado.

Segundo Cunha (2012) o Jogo didático não pode ser levado a sala de aula apenas para preencher lacuna de horários ou para tornar o ensino de química mais divertido.

Ou seja, o professor pode utilizar-se dos jogos como auxiliador na construção do conhecimento do aluno, porém, os jogos nunca devem substituir a aula teórica pois, é através dela que o aluno terá fundamento científico.

CONCLUSÃO

Ademais, os jogos lúdicos estão cada vez mais ganhando espaço nas salas de aula como auxiliador pedagógico tornando a aula dinâmica e de fácil compreensão dos alunos. No decorrer do tempo, os professores percebem que somente as aulas teóricas não é o suficiente para a total construção do conhecimento químico e, através desses jogos há uma interação entre professor e aluno que contribui para a aprendizagem. Porém, os jogos não substituem a atuação e o papel essencial que o educador tem para a construção do conhecimento dos seus discentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, J.S.; LIBERATO, M.C.T.C.; ALEXANDRE, D.L.; PAIVA, N.I.; SOARES, A.K.L. FRANÇA, J.L.V.; PEREIRA, E.J.P.; RODRIGUES, A.L. **A Importância De Jogos Lúdicos No Ensino Da Química.** Disponível em: <<http://www.abq.org.br/simpequi/2014/trabalhos/90/3996-18092.html>> Acesso em 02 de Fevereiro de 2016

ARAÚJO, M.B; PEREIRA, J.S. ; BARBOSA, J.H. **O Jogo Como Instrumento Facilitador Da Aprendizagem: Uma Proposta Da Extensão Universitária (Re) Construindo Intervenções Docentes Para Promoção Da Saúde.** Disponível em: <<http://www.uesb.br/eventos/semanapedagogia/anais/51co.pdf>> Acesso em : 05 de janeiro de 2016

CUNHA, M.B. **Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula.** Disponível em: <http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc34_2/07-PE-53-11.pdf> Acesso em: 05 de janeiro de 2016.

SANTOS, F.C. **Pedagogia Henri Wallon.** Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/aprendizagem/henri-wallon-307886.shtml>> Acesso em: 07 de Janeiro de 2016.

SILVA, A.S.; LIMA, B.S.M.C.; SILVA, M.J.; CORREIA, P.D.S.; SILVA, T.G.; BATINGA, V.T. **Análise De Atividades Lúdicas Como Estratégia Didática Para Abordar Aspectos Do Conteúdo De Tabela Periódica.** Disponível em: <<http://www.abq.org.br/simpequi/2014/trabalhos/90/4189-16581.html>> acesso em 01 de março de 2016.

SOARES, A.K.L.; ALMEIDA, J.S.; ALEXANDRE, D.L. ; FRANÇA, J.L.V.; PEREIRA, E.J.P.; PAIVA, N.I ; LIBERATO, M.C.T.C. **A Química Das Drogas: O Uso De Jogos Lúdicos Como Complemento Nas Aulas De Química.** Disponível em: <<http://www.abq.org.br/simpequi/2014/trabalhos/90/4006-18091.html>> Acesso em: 03 de Fevereiro de 2016

YAMAZAKI, S.C.; YAMAZAKI, R.M.O. **Jogos Para O Ensino De Física, Química E Biologia: Elaboração E Utilização Espontânea Ou Método Teoricamente Fundamentado?** Disponível em: <http://www.academia.edu/7243494/jogos_para_o_ensino_de_fisica_quimica_e_biotologia_elabora%C3%87%C3%83o_e_utiliza%C3%87%C3%83o_espont%C3%82nea_ou_metodo_teoricamente_fundamentado> Acesso em: 07 de Janeiro de 2016