

UMA REFLEXÃO SOBRE A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO ENSINO- APRENDIZAGEM DE QUÍMICA EM UMA DÉCADA POR MEIO DE UM LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO

Tamara Regina Torres Lopes¹; Joel Silva de Oliveira²; Bruna Naiara Silva de Oliveira³
1 Universidade Federal de Campina Grande (sti@ufcg.edu.br), tammara.regina@gmail.com
2 Universidade Estadual da Paraíba (cpcon@uepb.edu.br), joel.bsr@gmail.com
3 Universidade Federal de Campina Grande (sti@ufcg.edu.br), brunanayaras2@hotmail.com

Introdução

Há algum tempo acreditava-se que o aprendizado acontecia através da repetição e memorização e, ainda hoje o que se passa na cabeça e currículo de muitos professores que ensinam Química é esta forma de transmitir conhecimento. Outro fato que se percebia é que o responsável pelo fracasso escolar era unicamente o estudante, porém, hoje, a falta de sucesso dos estudantes também é considerada consequência do trabalho do professor. A ideia do ensino despertado pelo interesse do estudante passou a ser um desafio à competência do docente. O interesse daquele que aprende passou a ser a força motora do processo de aprendizagem, e o professor, o gerador de situações estimuladoras para aprendizagem. É nesse contexto que o jogo didático ganha espaço como instrumento motivador para a aprendizagem de conhecimentos químicos, à medida que propõe estímulo ao interesse do estudante. Se, por um lado, o jogo ajuda este a construir novas formas de pensamento, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, por outro, para o professor, o jogo o leva à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (CUNHA 2012, p.92).

A atividade lúdica tem o objetivo de propiciar o meio necessário para que o aluno desenvolva seu raciocínio de forma mais significativo, promovendo uma reflexão e consequentemente a construção do seu conhecimento.

Fazer uso de atividades lúdicas para se ensinar Química pode facilitar a construção do conhecimento cognitivo, físico, social e psicomotor do estudante. Além disso, desenvolve as habilidades necessárias às práticas educacionais da atualidade. De acordo com Cavalcanti (2014), o lúdico é um importante instrumento de trabalho. O mediador, no caso o professor, deve oferecer possibilidades na construção do conhecimento, respeitando as diversas singularidades. Quando se cria ou se adapta um jogo por exemplo, ao conteúdo escolar, ocorrerá o desenvolvimento de habilidades que envolvem o indivíduo em vários aspectos.

O jogo é uma ferramenta de valor indispensável no processo de ensino e aprendizagem. (LIMA et al., 2011, p.03). Devido à falta de compreensão do aluno com certas didáticas dos educadores, o ensino de química se torna muito complexo, por envolver conhecimentos abstratos. Além disso, esse ensino é mantido de maneira tradicional, o qual se torna monótono e exaustivo, pois na maioria das aulas não são usadas ferramentas viáveis, talvez pela falta de conhecimento que o uso do lúdico pode proporcionar ao ensino.

Neste trabalho nos propomos a buscar respostas a algumas questões ao longo de dez anos compreendendo os anos de 2006 a 2016. Ao longo desses dez anos, o professor tem dado importância ao uso do lúdico como subsídio de ensino? Como o uso dos jogos lúdicos vem auxiliando os discentes na compreensão da química? De modo geral, os jogos sempre estiveram presentes na vida das pessoas, seja como elemento de diversão, disputa e/ou, principalmente, e pouco explorados, como forma de aprendizado.

Os jogos se caracterizam por dois elementos: o prazer e o esforço espontâneo, além de integrarem as várias dimensões do aluno, como a afetividade e o trabalho em grupo. Assim sendo eles devem ser inseridos como impulsores nos trabalhos escolares. 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 (CUNHA; 2004). Para este trabalho foi elaborado um levantamento de revisão bibliográfica sobre os jogos lúdicos para tornar mais bem conhecida dos alunos e educadores a importância dessa ferramenta para melhor compreensão do ensino da Química, analisando, por meio de pesquisas, os possíveis avanços no ensino da Química com a aplicação dessa metodologia em sala, investigando se ao longo dessa década o professor tem usado o método lúdico como estratégia de ensino e, com base na literatura, expor se os alunos tiveram uma melhor compreensão a partir do lúdico no ensino.

Metodologia

A nossa metodologia consiste de um levantamento bibliográfico por meio de artigos científicos de acordo com a temática “A importância da ludicidade no ensino e aprendizagem de Química”. Para efetivação deste levantamento foram realizadas pesquisas em artigos científicos nacionais, no portal de revistas Química nova na escola, Química na escola, educação em foco e, em teses e dissertações, através da internet, relacionando os temas apropriados, para a obtenção de informações acerca do problema em questão. Os dados foram coletados a partir do ano de 2006 a 2016.

Resultados e discussão

Com o objetivo de analisar a importância do ensino e aprendizagem de química a partir dos jogos lúdicos foi feito um levantamento de dados, revisando artigos sobre esta temática, que possibilitou uma investigação com base em estudos já realizados que foram publicados nas revistas: Química nova na escola, Química na escola, ciência em foco e em teses e dissertações. As quais ressaltam a positividade do uso da ludicidade no ensino-aprendizagem da Química. Nesses meios são apresentados diferenciados tipos de jogos, que foram utilizados como ferramentas que viabilizaram aos discentes uma melhor compreensão de conceitos químicos de diferentes temáticas e serviram como forma inovadora para os docentes contextualizarem o ensino desta área de conhecimento. Na revista Química nova na escola utilizamos onze artigos, na revista Química na escola, dois artigos, na ciência em foco apenas um, utilizamos também uma dissertação e uma tese. Os resultados da pesquisa que realizamos ressaltou a verdadeira finalidade da ludicidade, levando em consideração que esta ferramenta deve ser usada de modo que possibilite a harmonia entre esta forma diferenciada de transmitir conhecimentos e os objetivos a serem alcançados em relação aos conteúdos abordados.

O uso do lúdico é um meio que possibilita a interação entre o professor e o aluno, tornando o ensino e aprendizagem de química mais efetivo e prazeroso, isto é, comprovado nos dados de estudo referenciado.

Para saber se o lúdico pode ser útil no ensino-aprendizado de Química para os alunos, aplicamos um breve questionário onde os mesmos explicitaram suas opiniões. Percebemos que os alunos se sentiram a priori envergonhados ao se envolver com a pesquisa, talvez com certo receio de emitir uma resposta errada ou equivocada, mas ao passar do tempo com a garantia de que não haveria resposta errada, os mesmos começaram a participar e interagir com relação aos conceitos químicos apresentados com o uso de jogos lúdicos.

Nesse momento do processo, os alunos se mostraram mais confiantes, respondendo às questões propostas. É possível que essas ferramentas de ensino devam, após se tornar mais conhecidas e aceitáveis, sejam mais utilizadas pelos docentes, para que sua aplicação oportunize uma maior interação no ensino e aprendizagem de Química, pois se tornado conhecedores da importância de sua utilização não tenham nenhum tipo de receio.

Conclusões

Os jogos lúdicos no ensino de Química é de fato uma ferramenta útil para o ensino-aprendizagem de conceitos químicos foi o que constatamos através do levantamento bibliográfico. Os alunos mostram um estímulo que pode ser convertido em novos conhecimentos. O estudo permitiu, também, concluir outros aspectos mais substantivos que já foram abordados, porém, entende-se que poderão ser sintetizados em ideias estruturantes.

Em primeiro lugar pudemos identificar a ideia que os professores possuem do material lúdico didático. Os professores apresentam uma ideia desse material que está associada à manipulação individual e que para além de auxiliar o aluno na aprendizagem age também como elemento motivador.

Em segundo lugar é importante entender de que forma se posicionam os professores face ao ensino-aprendizagem de Química. Observamos que os professores tentam apresentar uma ideia de Química construtivista, que contribui para a formação geral do aluno.

Em terceiro lugar, compreender qual o papel do material lúdico didático nas aulas de Química. Os professores atribuem uma grande importância a tais materiais, mesmo que apenas na teoria, de forma que melhorem a compreensão dos conteúdos e, a construção de conhecimentos. A partir destes aspectos fulcrais pretendeu-se averiguar a relação estabelecida entre os materiais e os professores identificando quais os materiais mais usados, os motivos pelos quais os professores usam menos determinados materiais em detrimento a outros. Com a realização do trabalho pretendeu-se concluir, se os materiais lúdicos, em especial os jogos, são, de fato, importantes e constituem um precioso auxílio para aprendizagem da Química. Após a conclusão desta investigação e mediante os resultados obtidos os mesmos poderão conduzir a novas questões que podem gerar novas pesquisas e trabalhos relevantes.

Palavras-Chave: Ensino-aprendizagem de Química; jogos lúdicos; estratégias de ensino.

Referências

- LIMA, E. C. et al. Uso de Jogos Lúdicos Como Auxílio Para o Ensino de Química. Ed. foco, 2011. Disponível em <http://unifia.edu.br/revista_eletronica/revistas/educacao_foco/educacao.html>. Acesso em: jun. 2016.
- CUNHA, Marcia Borin Da. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. Qnesc., v. 34, maio 2012. Disponível em <http://qnesc.sbg.org.br/online/qnesq34_2/07PE-53-11.pdf>. Acesso em: jun. 2016.
- CAVALCANTI, E. L. D. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Goiás, Brasil, 2011. Disponível em: <<http://www.lequal.quimica.ufg.br/up/405/o/TeseFinalEduardoBiblio.pdf>>. Acesso em: jul. 2016.