

LUDICIDADE AUXILIANDO A PRÁTICA PEDAGÓGICA DO ENSINO DE QUÍMICA

Rodolfo Sérgio de Oliveira ¹
Anne Fabelly Ramalho Cezário ²
Igor César Vieira de Carvalho ³
Luciana Maria de Souza Macêdo ⁴
Fábio Alexandre Santos ⁵

INTRODUÇÃO

A realização de atividades lúdicas no Ensino Básico são práticas bastante utilizadas para a aplicação de uma educação não tradicional. Considera-se que, ao longo do tempo, o processo de ensino e aprendizagem tem ocorrido, predominantemente, na perspectiva tradicional, na qual o foco se resume apenas na transmissão e recepção dos conteúdos já elaborados. A utilização de jogos surge como uma forma de superar esse modelo tradicional de ensino, e substituí-lo por uma educação que vise ao desenvolvimento pessoal do aluno (CASTRO et al., 2011). A ludicidade é uma ferramenta que atrai, motivam, estimulam, despertam a curiosidade e instigam o desenvolvimento de suas capacidades para a construção de seus conhecimentos.

Por conseguinte, compreende-se que usar jogos e atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem é dar a possibilidade aos alunos de elaborarem por si um modo pessoal de diferentes estratégias de resolução, permitindo-os comparar esses procedimentos e criar argumentos para justificá-los, perceber a detectar seus erros e aqueles cometidos pelos colegas, questionar, reformular e condensar ideias, produzir informação ao relacionar dados, avaliar e emitir seu próprio julgamento (SOARES, 2004). Tudo isso é visto nas teorias modernas como fundamental para a formulação de uma educação que fuja dos padrões tradicionais.

No sentido de tornar efetivo a aprendizagem dos alunos, o ensino de Química pelo ensino de Ciências deve ser problematizado, desafiado e estimulado, de maneira que seu objetivo seja o de conduzir o estudante à construção do saber científico. Não se pode mais conceber um ensino que simplesmente apresenta questionamentos pré-concebidos e com respostas acabadas. É preciso que o conhecimento químico dentro das ciências seja apresentado ao aluno de uma forma que o possibilite interagir ativamente/profundamente com o seu

¹ Graduando do Curso de Química da Universidade Regional do Cariri – CE, rodolfosergio77@gmail.com;

² Mestre pela Universidade Estadual do Rio Grande do Norte – RN, annefabelly1828@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Química da Universidade Regional do Cariri – CE, iguinho8109@gmail.com;

⁴ Professora do Departamento de Matemática da Universidade Regional do Cariri – CE, luciana.macedo@urca.br;

⁵ Mestre, Universidade Regional do Cariri – CE, fabio.alexandre@urca.br.

ambiente, entendendo que este faz parte de um mundo do qual ele também é ator e corresponsável.

METODOLOGIA

Buscou-se através da utilização de jogos, a colaboração no ensino da Tabela Periódica e na compreensão de características particulares de cada elemento, inserindo a sua parte histórica, visando trabalhar a ludicidade, a cognição e a socialização dos alunos, mas sem esquecer de discutir conceitos e conteúdo de formação curricular do aluno. Qualquer que seja a concepção metodológica a ser seguida, os saberes desenvolvidos no ensino de Química devem ser fundamentados em estratégias que estimulem a curiosidade e a criatividade dos alunos, despertando sua sensibilidade para a inventividade e compreendendo que esta ciência e seus conhecimentos permeiam a sua vida, estando presentes nos fenômenos mais simples do seu cotidiano. (ASTOLFI, 1995).

O jogo foi realizado com alunos do 9º ano “A” e “B” do Ensino Fundamental da escola Antônio de Figueiredo Taveira, localizada na cidade de Potengi-CE. Esta unidade escolar funciona nos turnos manhã e tarde, e atualmente integra alunos que estão matriculados no Ensino Fundamental II, onde os mesmos somam 800 alunos matriculados nas séries do 6º, 7º, 8º e 9º anos.

A presente pesquisa foi realizada no mês de novembro, do ano de 2018. E a referida escola dispõe de dois professores que atualmente lecionam a disciplina de Ciências. Portanto, a finalidade do jogo foi verificar se o aluno havia apreendido os conceitos envolvidos no ensino da Tabela Periódica e se ele conseguia utilizar o conteúdo aprendido de forma convencional em uma atividade mais lúdica e interativa.

DESENVOLVIMENTO

A dificuldade do ensino das Ciências Exatas é uma realidade observada pelos professores, sendo essas, as disciplinas vistas como difíceis e sem estímulo pelos alunos (FIALHO, 2007). A Química no ensino das Ciências, apesar de ser uma disciplina exata, é bastante prática, podendo ser trazida para a realidade, de forma a ter sentido para o aluno aquilo que ele vê na teoria. Apesar disso, as escolas infelizmente ainda não dispõem de uma infraestrutura apropriada para práticas, não disponibilizando de laboratórios apropriados, reagentes entre outros (SANTANA, 2006). Assim sendo, a utilização do lúdico para o professor

se torna fundamental, na tentativa de cativar os alunos e despertar neles o interesse pelos conteúdos estudados.

No momento que acontece aplicação do jogo em sala, seja ele em equipe ou individual, toda situação vem seguida de um problema e, através da observação dos questionamentos abordados em determinados assuntos, chega-se à solução dos problemas observados, ou mesmo a uma solução intuitiva, sendo assim, imprescindível, que haja o questionamento sobre a conclusão de tal resposta, independentemente de estar certa ou errada (OLIVEIRA et al., 2005).

Nesse contexto, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, Lei n°. 9.394/96, prevê uma educação escolar vinculada ao mundo do trabalho e à prática social, cujas finalidades são “o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1996).

Nesse cenário, é importante que os jogos pedagógicos não sejam empregados apenas como um único método para transmissão de uma determinada temática, mas sim como uma ferramenta de apoio, constituindo elementos úteis no reforço de conteúdos já apreendidos anteriormente. (FIALHO, 2007).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante dos resultados obtidos, indicam que o uso de jogos é um recurso didático de suma importância para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Básica na disciplina de Ciências, pois colabora no processo de aprendizagem, no motivar e no despertar para o estudo dessa disciplina. Nesse ensejo, os jogos se apresentam como um diferenciador em sala de aula, na medida em que há um aumento considerável na participação, no trabalho em equipe e, principalmente, na aprendizagem significativa dos alunos.

Deste modo, trabalhando com conceitos, etapas e a prática no componente curricular de Química, a aprendizagem torna-se aceita e efetiva, os jogos didáticos possibilitam um trabalho de forma diferente do cotidiano escolar, mas descontraída, interessante e atrativa. Buscando aproximar cada vez mais a motivação dos discentes pelo ensino e aprendizagem a partir da inserção da prática do lúdico, não somente na disciplina de Ciências, mas em todas aquelas que fazem parte do componente curricular da escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que a disciplina de Ciências é tida no último ano do Ensino Fundamental II como uma matéria difícil, ou quase sem nenhum interesse para os alunos, entende-se que o jogo pedagógico, usado como forma de motivar a aprendizagem e facilitar a compreensão dos seus conteúdos, torna-se uma ferramenta didática bastante satisfatória.

Na pesquisa desenvolvida, 100% dos alunos se sentiram atraídos pelo conteúdo, havendo entre eles, a ajuda, a motivação, o interesse, e por meio deste foi reforçado o trabalho em equipe, a troca de saberes e a interação entre os participantes. Dessa forma, é perceptível que a utilização do lúdico na disciplina incentivou o interesse para o estudo dos conteúdos abordados na mesma.

Palavras-chave: Ciências, Ludicidade, Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ASTOLFI, J. P.; DEVELAY, M. **A didática da ciência**. Campinas: Papirus, 1995.

BRASIL. (Lei 9.394/1996) **Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, DF. 1996. http://prope.unesp.br/xxi_cic/27_33597616852.pdf acessado no dia 11/08/2018 às 01:11.

CASTRO, B. J.; COSTA, P. C. F. **Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de química no ensino fundamental segundo o contexto da aprendizagem significativa** – REIEC – Revista electrónica de investigación en educación en ciencias – volume 6, 2011.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no Ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007.

OLIVEIRA, A.S.; SOARES, M.H.F.B. **Júri químico**: uma atividade lúdica para discutir conceitos Químicos. *Química Nova na Escola*. n.21, xxx, 2005.

SOARES, M.H.F.B. **O lúdico em Química**: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química. Universidade Federal de São Carlos (tese de doutorado, 2004).

SANTANA, Eliana Moraes de – **A influência de atividades lúdicas na aprendizagem de conceitos químicos**. Universidade de São Paulo, Instituto de Física - Programa de Pós Graduação Interunidades em Ensino de Ciências - 2006.