

ENSINO DE QUÍMICA COM JOGOS LÚDICOS

Verbena Lucia Sardinha ¹

Jeane de Oliveira Pereira ²

Edielma Maria Rodrigues ³

Thiago Lima da Silva ⁴

Roberto Peres da Silva ⁵

INTRODUÇÃO

A disciplina de Química geralmente é apresentada de forma tradicional sem que tenha um aprendizado significativo aos alunos. Uma ferramenta que pode auxiliar o professores desta disciplina, os jogos lúdicos é uma dessas novas técnicas de ensino em busca de complemento para uma aprendizagem significativa.

No processo de ensino aprendizagem o professor precisa ter uma relação interpessoal com seus alunos que possibilite a utilização de metodologias capazes de envolvê-los e estimulá-los a produzir o próprio conhecimento. (Paulo Freire 1993).

Nos últimos anos se tem discutido muito sobre o atual ensino de Química, e os desafios nos quais o mesmo está submetido, neste contexto, a pratica docente precisa deixar os velhos métodos de ensino apenas conteúdos encontrados nos livros e os alunos apenas ouvintes.

No ambiente escolar é comum o elevado índice de reprovações nesta disciplina, o que torna essa situação mais grave. Mostrar aos discentes o quanto a química pode ser divertida e interessante, tem sido um grande desafio a ser alcançado nesse âmbito do conhecimento.

Levando em consideração que a maioria dos alunos tem dificuldade no aprendizado de química, acredito que as metodologias com jogos contribuem de forma eficaz para facilitar a

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão- IFMA Campus Açailândia, verbenalucia2@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão- IFMA Campus Açailândia, jeane-biologia@hotmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão- IFMA Campus Açailândia, edielmamamrs@hotmail.com;

⁴ Graduando do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão- IFMA Campus Açailândia, matematicauema@hotmail.com;

⁵ Professor orientador: Mestre, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão- IFMA Campus Açailândia, roberto.peres@ifma.edu.br;

compreensão plena e significativa dessa disciplina, possibilitando um melhor desenvolvimento nas aulas de química. No contexto da educação escolar correlacionar o lúdico com os conteúdos de forma prática e interessante.

A Atividade lúdica no contexto escolar surge como uma alternativa de ensino significativo no processo de ensino aprendizagem, a idéia de aprender brincando, contribui para o desenvolvimento cognitivo e afetivo, despertando a auto-estima do aluno.

“A importância do jogo está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico vivendo virtualmente situações de solução de problemas que os aproxima daquelas que o homem realmente enfrenta ou enfrentou”. Moura (1994, p.24).

De acordo com aproximação da criança com situações adultas possibilita o enfrentamento de circunstâncias vivenciado ou simulado no jogo, as quais buscam refletir, investigar e criar estratégias para resolver problemas. Várias áreas profissionais exigem conhecimento e domínio de alguns conceitos químicos. Desenvolver habilidades de raciocinar e interpretar as situações do dia a dia é em sua totalidade fundamental no mundo profissional.

Compreender a química implica em adquirir competência para solucionar situações que são rotineiras no cotidiano. Sendo assim vários educadores buscam alternativas que possibilitam o entendimento da mesma e sua aplicação no contexto escolar do educando. Favorecer situações inovadoras, motivadoras e agradáveis no ambiente escolar estabelece um novo olhar em relação à disciplina. A atividade lúdica como metodologia no processo de ensino, é uma escolha didática enriquecedora, ligando o seu conhecimento sobre a química, pois a partir deste conhecimento é que se definem os objetivos a serem alcançados e trabalhados, coerentes com a proposta de ensino adotada pelo professor. Para as crianças, e adolescentes jogos e brincadeiras ocupam um lugar exclusivo onde estão concentradas em momentos de lazer ou ociosidade passam assim dizer a viver um mundo imaginário e um ambiente agradável e prazeroso.

Objetivo principal deste artigo é estimular a aprendizagem de química através de recursos pedagógicos que despertem no aluno o interesse e o gosto pelo estudo da disciplina, mostrando a parte lúdico-divertida, relacionando os conhecimentos adquiridos por meio de jogos.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Trata-se de uma proposta pedagógica, por meio de pesquisa bibliográfica como alternativa significativa por meio de jogos no ensino de química como atividades lúdicas. Este

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

trabalho foi realizado através de releituras bibliográficas, na qual foram utilizadas várias fontes os mesmos foram analisados no tocante de comprovar e validar a contribuição dos jogos no ensino de química.

A pesquisa tem caráter exploratório e descritivo, apresentado por vários autores sobre a importância dos jogos na sala de aula, bem como a relação das atividades lúdicas inseridas nos conteúdos abordados em classe. Esta atividade foi analisada em três etapas: Os jogos no contexto educativo, destacando o processo de desenvolvimento afetivo e intelectual como fator primordial para despertar o interesse e a auto-estima, a segunda os jogos como atividades ponto de partida fundamental para o novo conhecimento na medida em que vai se utilizando os jogos os mesmo fazem várias interpretações de desenvolvimento do raciocínio conduzindo para um resultado positivo, e a terceira análise trata se dá importância dos jogos no ensino de química, onde o instrumento é visto como facilitador na aprendizagem e o professor orientador como estimulante na inserção dos jogos, orientando as regras e estimulando o trabalho em equipe. Os jogos educativos possuem funções lúdicas que induzem o aluno ao raciocínio e a reflexão de suas ações ligada à diversão enquanto jogador, sobretudo enquanto jogador sua tomada de decisões necessita compreender as estratégias de ensino perante as aulas de química que proporciona interação entre aluno-professor colega e promove a construção do conhecimento.

Cabe ao professor pesquisar novas possibilidades de ensino, difundindo a utilização de jogos nas aulas de química, visando despertar o interesse pelo ensino, tornando ainda a aulas com jogos no ambiente escolar prazeroso e um poderoso aliado capaz de transformar de maneira eficaz o entendimento de química e sua aplicabilidade.

DESENVOLVIMENTO

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa em algumas escolas da rede estadual do ensino médio no Município de Açailândia observando a oferta de professores no ensino de química, o suporte oferecido pela escola para esses profissionais e em seguida aplicação de um questionário para os professores da área, com ênfase na metodologia aplicada para esse ensino. Metodologia que não é uma das melhores para o ensino de química, boa parte dos professores não procura alternar as aulas tradicionais com outras metodologias mais atraente e eficiente que torne a transmissão do conteúdo de química mais agradável. Outro problema complicado, e que algumas escolas do ensino médio não possuem laboratórios de química para as aulas experimentais, faltam professores designados ou preparados para tal fim, e o número de aulas semanais por turma é pouco, já sendo insuficiente para as aulas consideradas teóricas. Muitas

escolas que possuem laboratório enfrentam outro problema que a falta de estrutura, material e apoio pedagógico, as aulas acabam se tornando tradicional com o quadro, livro-didático como o único recurso disponível e o discurso do professor que infelizmente acaba não sendo atrativas.

O ensino de Química (assim como de todas as disciplinas escolares), ainda se constrói nas escolas brasileiras de forma muito tradicional, se baseando em memorização e repetição de nomes, fórmulas, cálculos e conceitos, não sendo contextualizado com o dia-a-dia dos alunos, e, por isso, a Química é vista como chata, maçante, e sem sentido. Desta forma, fica evidente que é preciso se trabalhar essa temática tão importante através de uma estratégia de ensino que seja mais descontraída e atraente aos alunos do ensino médio. Por esse motivo, vários trabalhos com essa temática podem ser encontrados na literatura, todavia, geralmente os jogos apresentados como uma forma de interação possibilitando assim uma aproximação ao conteúdo e facilitando o processo de ensino e aprendizagem.

Nesse contexto podemos dizer que é importante que as atividades propostas em aula proporcionem uma “boa” relação entre o aluno e o professor, de modo que “esta parceria” possa contribuir para a construção de conhecimentos relacionados com o contexto dos sujeitos. É nessa direção que se advoga para a inserção de novas metodologias que busquem essa aproximação dos sujeitos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao pesquisar sobre jogos lúdicos estão à disposição vários artigos científicos os quais abordam esse tema e o apontam como uma ferramenta eficiente no ensino aprendizagem de vários componentes curriculares, inclusive à Química, classifica-os teoricamente como uma ferramenta metodológica dinâmica, divertida e possibilita pensar, criar estratégias, obedecer a regras e aprender o conteúdo de uma forma mais fácil de modo onde o aluno não pense mais no ensino como algo chato e decorativo.

Em contrapartida no modelo atual de escola, os alunos estão mais acostumados com atividades monótonas e repetitivas sem nenhuma aplicação no dia a dia com a inserção dos jogos no âmbito da sala de aula pode surgir uma nova configuração do ambiente escolar voltada ao pensamento crítico, criativo e reflexivo. Percebemos que os autores reconhecem que a partir do interesse dos alunos as atividades se tornam mais dinâmicas, envolventes e os estudantes mais comprometidos nas execuções das mesmas; que aulas diferenciadas proporcionam

estímulo e melhoram o interesse dos estudantes o que auxilia na exposição dos conteúdos conceituais. A respeito do interesse Soares (2004, p. 15) ressalta que “se houver interesse do aluno/aprendiz a aprendizagem será uma decorrência natural.” Tendo em vista a familiarização dos alunos em relação aos jogos com conhecimento de regras. Com base nesses conceitos prévios compreendidos pelo alunado facilita a absorção de conteúdos referente ao jogo e dessa forma o educando aprenderá com mais facilidade, porém vale salientar, que jogos como esses auxiliam mais ainda no ensino quando o professor faz uso dele logo após ter explicado o conteúdo utilizando o método tradicional do ensino (quadro e pincel) facilitando assim a fixação ampla do conteúdo.

Uma etapa importante neste trabalho foi à identificação dos conhecimentos prévios dos alunos. Isto, de fato, pode facilitar o planejamento da metodologia e refletir na aplicabilidade de desenvolvimento dos jogos para a promoção da cognição. Ao analisar os dados, referente ao assunto. Nesse contexto “brincar” ou jogar, por sua vez favorece o desenvolvimento da linguagem e o raciocínio indutivo, ou seja, quando o discente elabora uma estratégia para ganhar o jogo, o mesmo precisa observar, analisar e raciocinar para ter um bom resultado. Além disso, o jogo nas aulas possibilita a interação do aluno com a disciplina e com os colegas. Assim acreditamos que os alunos se tornam engajados nas atividades propostas por se sentirem desafiados e pela competição entre grupos existentes na sala de aula e acabam por se sentirem motivados e interessados em empenhar-se a fim de ganhar pontuação na atividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar vários artigos sobre o tema jogos lúdicos no ensino de química pôde-se observar a eficácia desta ferramenta comparando teoria e prática. Através dos resultados obtidos pelos autores após a aplicação em sala de aula pode-se ver o quanto os jogos são bem aceitos pelos educando, deve-se atribuir essa aceitabilidade ao fato de ser uma aula diferenciada, dinâmica e divertida, porém é necessário que haja uma série de medidas a serem tomadas antes da aplicação de qualquer jogo, tendo em vista a necessidade de um planejamento específico para a realização dessa atividade lúdica.

É fundamental buscar constantemente o ato de mesclar teoria e prática, possibilitando ao aluno algo inovador e desafiador, sendo claro que é gratificante quando o objetivo é alcançado. Cabe ao professor pesquisar novas possibilidades de ensino, difundindo a utilização de jogos nas aulas de química, despertando o interesse por essa disciplina que rotineiramente tem sido encarada pelos alunos como objeto de difícil ou mesmo impossível

compreensão. Entende-se que as atividades lúdicas podem ser uma prática promissora para o ensino e para aprendizagem, pois contribuem no desenvolvimento dos estudantes, especialmente em nível de interesse, a curiosidade, a motivação, a participação, envolvimento, trabalho em equipe, cooperativada, a melhoria da relação professor-aluno.

Finalizo mencionando que este trabalho faz uma análise sobre o lúdico, mas isso não diminui a importância das aulas de quadro e pincel e das práticas experimentais no ensino de química, bem como outras práticas pedagógicas, estas também podem despertar o interesse, entre outros aspectos e promover a aprendizagem dos estudantes. Creio que um professor planeja suas aulas e o faça pensando em como favorecer a aprendizagem e ainda acredite no potencial de seus alunos, e é capaz de realizar aulas maravilhosas. Por fim, concluo este trabalho como uma professora que acredita nas práticas pedagógicas, que busca “dar sempre o seu melhor e que ainda pretendo estar sempre em busca” pesquisando, aprimorando, estudando, lendo a fim de compreender e refletir a respeito da educação.

Palavras - chave: Ensino-Aprendizagem; Teoria; Prática; Jogos Lúdicos.

REFERÊNCIAS

- BARROS, Edilma Edilaene de Sousa. et al. **Atividade Lúdica no Ensino de Química:** “Trilhando a Geometria Molecular”. Florianópolis – SC: XVIII ENEQ, 2016.
- BRASIL. Presidência da República. Casa Civil: subchefia para assuntos jurídicos. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996:** estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.
- CUNHA, M. B. **Jogos no Ensino de Química:** Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. Química Nova na Escola, v. 34, n. 2, abril, 2012.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido 30 anos depois.** In FREIRE. A. A.F S.P, 1993.
- MOURA, M. O. **A séria busca no jogo: do Lúdico na Matemática.** In: A Educação Matemática em Revista. São Paulo: SBEM – SP, 1994. 17-24 pg.24.