

<https://eventos.utfpr.edu.br/sei/sei2018>

A CONCEPÇÃO DOS DISCENTES QUANTO AO USO DO JOGO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO AO ENSINO DE QUIMICA

THE STUDENTS CONCEPTION ABOUT THE USE OF THE LUDIC GAME AS DIDACTIC RECURSE TO CHEMISTRY TEACHING

Marinara Alberton

marinaraalberton@hotmail.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, Paraná, Brasil.

Deise Dorval

Deise.dorval@outlook.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, Paraná, Brasil.

Henry Charles Albert David

Naidoo Terroso de Mendonça

Brandão

henrybrandao@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, Paraná, Brasil.

RESUMO

Este trabalho objetivou analisar a concepção dos alunos sobre a utilização de um jogo lúdico como recurso didático ao ensino da tabela periódica. Esta pesquisa fora realizada em uma escola de educação de jovens e adultos (EJA) na cidade de Medianeira-PR, tendo como público 12 alunos. Ao termino do jogo os alunos responderam um questionário referente à aceitação do mesmo e a aprendizagem adquirida. Com este trabalho, foi possível constatar que a utilização de jogo lúdico como recurso didático é valido, pois facilita a aprendizagem e memorização de conteúdo. Além disso, promove a interação entre os alunos. Por outro lado, a utilização deste recurso pelos docentes ainda é baixa.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. EJA. Química.

ABSTRACT

ABSTRACT: This work aimed to analyze the students conception about the use of a ludic game as didactic recourse to the teaching of the periodic table. This research was carried out in a school of youth and adult education (EJA) in the city of Medianeira-PR, with 12 students. At the end of the game the students answered a questionnaire regarding their acceptance and the acquired learning. With this work, it was possible to verify that the use of game play as a didactic resource is valid, because it facilitates the learning and memorization of content. In addition, it promotes interaction among students. On the other hand the use of this resource by teachers is still low.

KEYWORDS: Ludicidade. EJA. Chemistry.

Recebido: 30 ago. 2018.

Aprovado: 23 set. 2018.

Direito autoral:

Este trabalho está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.



INTRODUÇÃO

A escola é vista como um dever para muitos alunos do ensino médio, no qual o processo de ensino e aprendizagem, em consequência, se apresenta defasada e com poucas perspectivas de mudanças.

A partir da literatura percebe-se que a aprendizagem em consequência à desmotivação, atenua a ausência do querer compreender a mágica do conhecimento, conflitando em resultados alarmantes e um futuro drástico e abstrato no aprendizado. Em contribuição a esta linha de pensamento, Kupper analisa que (1995, p. 79), "... o processo de aprendizagem depende da razão que motiva a busca de conhecimento".

Esta problemática não é privilégio de uma ou outra disciplina, a questão é um desafio para todo o âmbito escolar. Os porquês disso são os mais variados possíveis, desde a influência da mudança na cultura da sociedade até os métodos de ensino utilizados pelos docentes. Com a constante evolução da sociedade torna-se cada vez mais complexo a construção de metodologias atrativas aos alunos. A tecnologia está no alcance das mãos de cada um, e o ensino tradicional não consegue despertar interesse igual ou maior nos alunos quanto a estes aspectos. Voltado para esta discussão presente na comunidade escolar, este trabalho teve como propósito enfatizar a visão sobre a utilização do lúdico no ensino. O jogo auxilia na compreensão do conhecimento, pois, é uma atividade em que o aluno aprende de forma agradável e desafiadora. Assim sendo, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolvendo-se níveis diferentes de experiência pessoal e social. Assim como auxilia na construção de suas novas descobertas, tanto quanto desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade, contribui como simbologia a um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (CAMPOS, 2002, p. 48). A disciplina de química, assim como todas as exatas, apresenta-se como um degrau acentuado em questão de grau de dificuldade no entendimento do aluno. Pois, os alunos não conseguem vincular o conceito científico de fato e a utilização do mesmo na sociedade, desenvolvendo assim um pensamento de que a ciência é algo inalcançável, onde somente uma minoria tem o poder de falar sobre seus respectivos conceitos. Quando na verdade a existência do universo e o que nele está presente justifica-se de reações, transformações, ou seja, tudo utiliza-se e/ou faz-se presente a ciência. Entretanto, tem-se uma barreira estabelecida entre aprendizagem e alunos nas salas de aula. O intuito é de discutir sobre estas questões que, para a formação de professores, é algo de extrema importância. Haja visto que o professor tem a função de estabelecer uma relação próxima entre os dois lados observados, conceito científico e o entendimento do aluno. Assim como Pereira e Maldaner (2010) propõem que através do trabalho, a química passa a ter mais sentido para o estudante que reconhece a ciência em seu dia a dia e assim passa de sujeito telespectador para sujeito ativo, participativo e contribuinte com a formação do próprio conhecimento científico.

Considera-se também a preocupação dos professores em "vencer" o conteúdo proposto no plano de ensino. Esse aspecto influencia demais no

processo de ensino-aprendizagem. A carga horária proposta a cada disciplina, faz com que o professor acelere as aulas, não obtendo o tempo necessário para uma construção efetiva de conhecimento. Na realidade, a amálgama das ciências torna o currículo mais extenso, e em um curto espaço de tempo os professores e alunos devem desenvolvê-lo. Desta forma, oportuniza-se para uma didática pouco planejada e contextualizada, priorizando ao aprendizado rápido e a fixação do contexto insignificante e abstrato. No entanto professores precisam lecionar de forma criativa, com atividades diversificadas, motivadoras e cativantes que façam os alunos embrenhar-se no conhecimento e esquecer o tempo passado dentro da sala de aula (MATOS, 2002). Dentre a esta perspectiva, o presente trabalho objetivou analisar a concepção dos alunos sobre a utilização de um jogo lúdico como recurso didático ao ensino da tabela periódica.

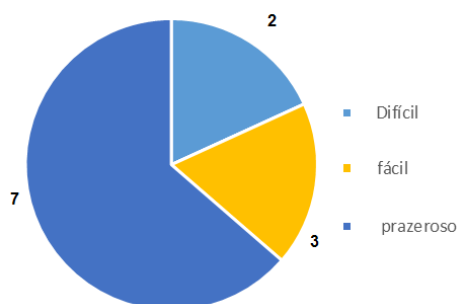
MÉTODOS

O presente trabalho proferiu-se na aplicação do jogo lúdico em sala de aula, observando a aceitação e a aprendizagem dos alunos quanto ao método estipulado. Desta forma, realizou-se a aplicação de um questionário após o uso do jogo lúdico e utilizou-se de gráficos para analisar os resultados obtidos. Esta pesquisa fora realizada em uma escola de educação de jovens e adultos (EJA) na cidade de Medianeira-Pr, perfazendo uso de 12 alunos como o público de amostragem.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Inicialmente, após a aplicação do jogo ao grupo respectivo de alunos, inquiriu-se alguns questionamentos, ao qual a primeira prerrogativa almejou como foi o aprendizado de química sobre a temática da tabela periódica perfazendo uso do jogo como recurso didático em sala de aula para o desenvolvimento do contexto. Desta forma, os resultados obtidos para este questionamento encontram-se na figura 1.

Figura 1- Concepção do ensino da química com a utilização do jogo como recurso didático

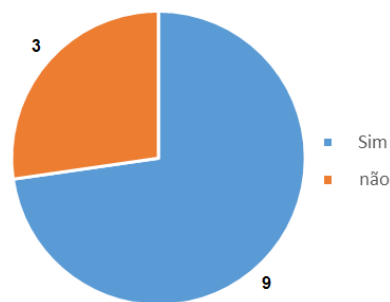


Fonte: Autores (2018).

Como se pode observar, dentre as doze respostas dos alunos constatou-se que dez dos estudantes acentuaram que o ensino da química perfazendo uso do jogo lúdico como recurso didático torna a aprendizagem mais prazerosa ou fácil.

Entretanto, dois alunos afirmaram que o ensino da química é de difícil compreensão. Conforme afirmam Santos e Junior (2014) e Jesus (2014), a ligação entre jogo lúdico e educação é muito próxima e isso é importante, pois facilita o processo de ensino e aprendizagem. Além de ser um método para motivar e incentivar os alunos, os jogos também estimulam os alunos a desenvolverem suas capacidades físicas, cognitivas, intelectuais e sociais. Em consonância a esta ideologia, Cunha (2012) acentua que os jogos utilizados para o ensino de química possuem muitos benefícios, que vão além da simples memorização de conteúdos, fórmulas ou conceitos. Oportuniza a facilitar e assimilar os conteúdos tanto quanto proporcionar aos alunos uma familiarização com conceitos químicos, para que posteriormente os alunos possam relacionar esses conceitos e conteúdos com outras situações. Nesta perspectiva, o próximo questionamento inquirido aos alunos, foi saber se na concepção dos mesmos, seria possível a utilização de jogos como recurso didático para o ensino da química. Sendo assim, os resultados obtidos encontram-se na figura 2.

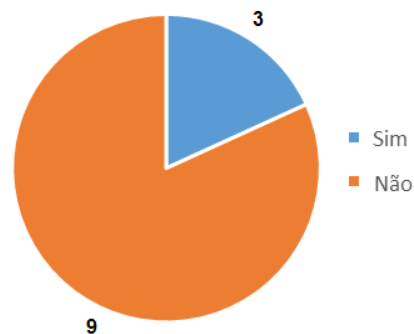
Figura 2- Concepção do aluno sobre a utilização do jogo lúdico ao ensino da química



Fonte: Autores (2018).

Conforme a figura 2 observa-se que para esta prerrogativa, nove alunos ressaltam que seria possível o uso de jogos lúdicos para auxiliar na aprendizagem ao ensino da química. Entretanto, três alunos afirmam que não há conectividade com relação ao uso de jogos e o ensino. Dentre a essa perspectiva, segundo Silva e Santos (2015), o jogo e a aprendizagem possuem um relacionamento conjunto, pois independente a faixa etária, o jogo proporciona aprendizado para quem o realiza, nos momentos em que são debatidas as regras, o processo reflexivo no jogador já é iniciado, sendo que ele saberá como agir em determinada etapa da atividade. Neste delineamento, Fialho (2011) e Rosenau (2008) ressaltam que os jogos podem facilmente ser elaborados e adaptados ao ensino. Neste segmento, objetivou-se em questionar aos educandos sobre como seria a prática dos seus professores, quanto a utilização de jogos e como recurso didático em sala de aula. Desta forma, os resultados obtidos encontram-se na figura 3.

Figura 3- Prática do uso de jogos lúdicos pelos professores



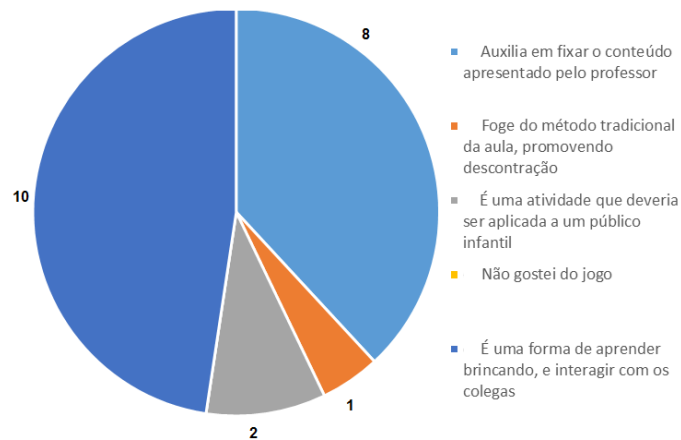
Fonte: Autores (2018).

Como pode-se observar, dentre os doze alunos, 9 afirmaram que seus professores nunca se utilizaram de jogos como recurso didático alternativo em sala de aula. Entretanto, 3 alunos afirmaram que seus professores já perfizeram uso de jogos na escola. De forma geral, os jogos lúdicos enquadram-se em um recurso que exige comprometimento e planejamento por parte do professor para que tenha uma finalidade e objetividade educacional relacionada a temática abordada. Neste segmento, as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2008, p.28) destacam:

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos.

Como última prerrogativa, questionou-se aos estudantes que assinalassem a sentença dentre as opções de respostas, aquela (s) que representaria a sua satisfação quanto ao uso do jogo que fora aplicado em sala de aula com a temática do ensino da tabela periódica. Nesta questão, os alunos poderiam assinalar mais de uma resposta. Sendo assim, os resultados obtidos encontram-se na figura 4.

Figura 4: Satisfação dos alunos ao participar do jogo lúdico



Fonte: Autores (2018).

De acordo com a figura 4 constata-se que dentre as opções de respostas, somente as com caráter positivo tiveram destaque. Desta forma observa-se que a opção de que o jogo lúdico utilizado “auxilia em fixar o conteúdo apresentado pelo professor” apresentou oito indicações como resposta dos alunos. Já a opção que é uma atividade que “foge do método tradicional da aula, promovendo a descontração” recebeu a indicação de um aluno e a opção de que deveria ser uma atividade a ser aplicado ao público infantil, foi alvo de resposta de dois alunos. Mas a resposta que recebeu destaque dentre todas foi a que o jogo lúdico utilizado, “é uma forma de aprender brincando e interagir com os colegas.” Nesta perspectiva, destaca-se que além da viabilidade de oportunizar o aprendizado ao aluno de forma mais atrativa, também propicia a interação e o relacionamento amigável e recíproco entre os colegas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados indicam que o uso de jogo lúdico no ensino da tabela periódica na turma do EJA pode facilitar a aprendizagem e memorização de conteúdos. Além disso, é prazeroso e contribuem para interação entre os alunos. Apesar da aprovação dos discentes para utilização do jogo lúdico a maioria dos docentes não utiliza esse recurso em sala de aula e isso é uma pena visto que os jogos lúdicos podem contribuir de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a oportunidade de ter sido bolsista PIBIS da Fundação Araucária no desenvolvimento desta atividade, assim como a UTFPR-Campus Medianeira pelas condições e estrutura oportunizada, tanto quanto ao meu orientador Prof Henry Brandão pela oportunidade e auxílio no desenvolvimento deste projeto.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, Luciana; BORTOLOTO, T.; FELÍCIO. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem.** Unesp, BRASIL, 2002.

CUNHA, M. B. **Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula.** V. 34, N° 2, p. 92-98, Maio 2012.

FIALHO, N. N.; **Jogos no Ensino de Química e Biologia, 2ª ed.,** Ibpex: Curitiba, 2011.

JESUS, L. A. C. **O lúdico e sua contribuição para o processo de ensino aprendizagem no ensino de Ciências.** 2014. 28 páginas. Monografia (Especialização em Ensino de Ciências). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

MATOS, M. Laura, M. Arminda Pedrosa y J. M. Canavarró, **Inter-relações CTS e aprendizagens significativas em química: Recursos para uma intervenção,** 2002.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio. Vol. 2: Ciências da Natureza, Matemáticas e suas Tecnologias.** Brasília: MEC, 2008. 135p

PEREIRA, J. R.; MALDANER, O. A. Situação de Estudo: Proposta pedagógica que se aproxima de expectativas do novo ENEM. In: ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE QUÍMICA, 15, 2010, Brasília. Anais... Brasília, p. 1-11, 2010.

ROSENAU, L. DOS S.; FIALHO, N. N.; **Didática e Avaliação da Aprendizagem em Química, 1ª ed.,** Ibpex: Curitiba, 2008.

SANTOS, E. C.; JUNIOR, H. L. S. **O papel do Professor no mundo contemporâneo.** 2014. Disponível em: <<https://www.webartigos.com/storage/app/uploads/public/588/4ce/49e/5884ce49e6f8c771290274.pdf>>. Acesso em: 26 mai. 2018.

SILVA, R. J. D.; SANTOS, J. C. O. Anais do V Encontro Regional de Química & IV Encontro Nacional de Química, São Paulo, 2015.