

CONCEPÇÃO DOS DOCENTES E DISCENTES SOBRE A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO–APRENDIZAGEM EM QUÍMICA

Edson de Oliveira Costa*¹; Francisco Jonathan de Oliveira Araujo¹; Rafaela Cristina dos Santos Lima²

¹ Universidade Federal de Campina Grande/Centro de Educação e Saúde, Unidade Acadêmica de Biologia e Química, Olho D'água da Bica, s/n, Cuité, PB, 58175-000.

² Universidade Federal do Rio Grande do Norte/Centro de Ciências Exatas e da Terra, Programa de pós-graduação em Ensino de Ciências Naturais e Matemática – Ensino de Química, Campus Universitário Lagoa Nova, s/n, Natal/RN, 59078-970.

*E-mail: edsoncosta38@yahoo.com.br

Resumo:

O Ensino Básico no Brasil, de acordo com o Plano Nacional de Educação, Lei nº. 10.172/2001 deve garantir a elevação global do nível de escolaridade da população, a melhoria da qualidade do ensino em todos os níveis, a redução das desigualdades sociais e regionais, dentre outros (BRASIL, 2009). Através disso, as atividades que possuem caráter lúdico devem ter seu papel significativo em sala de aula, pois auxiliam o professor de maneira dinâmica. Por isso, devem ser levadas com seriedade e planejamento. É considerada atividade lúdica qualquer movimento que tem por objetivo produzir prazer quanto a sua execução, ou seja, divertir o praticante. Portanto após o termino da intervenção pedagógica foram aplicados um questionário para avaliar os estudantes na ação desenvolvida na escola. Através disso, as atividades que possuem caráter lúdico devem ter seu papel significativo em sala de aula, pois auxiliam o professor de maneira dinâmica. Por isso, devem ser levadas com seriedade e planejamento. Desses entrevistados alguns deles são licenciados em química, biologia e física, a entrevista ocorreu na própria escola. Com isso, tem se buscado desenvolver de forma planejada as atividades lúdicas a serem usadas em sala de aula, pois é de fundamental importância para o professor, pois suas ações devem apresentar significado para o aluno, dando a oportunidade de vivenciar regras, aprender de acordo com as dificuldades, desenvolver o raciocínio e sua linguagem. Este trabalho tem como objetivo de analisar as concepções dos professores na utilização de jogos lúdicos nas aulas de química e a aplicação foi em uma escola da região do curimataú ocidental como uma das ferramentas metodológicas de ensino aprendizagem de ensino de química.

Palavras-chave: Jogos lúdicos; Planejamento; Concepções dos professores, Ensino de Química.



INTRODUÇÃO:

O ensino de química deve ser um mediador para a leitura do mundo, pois, deve se ensinar química para proporcionar a população uma melhor interação com o mundo em que vivemos. O Ensino Básico no Brasil, de acordo com o Plano Nacional de Educação, Lei nº. 10.172/2001 deve garantir a elevação global do nível de escolaridade da população, a melhoria da qualidade do ensino em todos os níveis, a redução das desigualdades sociais e regionais, dentre outros (BRASIL, 2009).

Segundo Vygotsky (1989), acredita que os jogos didáticos surgem como uma alternativa, pois incentivam o trabalho em equipe e a interação aluno professor; auxiliam no desenvolvimento do raciocínio e habilidades, além de facilitar o aprendizado de conceitos. Para Cunha (2012), relatar que 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.

Dessa forma, o sujeito criativo constitui um elemento importante para a constituição de uma sociedade melhor, pois se torna capaz de fazer descobertas, inventar e, conseqüentemente, provocar mudanças. Através disso, as atividades que possuem caráter lúdico devem ter seu papel significativo em sala de aula, pois auxiliam o professor de maneira dinâmica. Por isso, devem ser levadas com seriedade e planejamento.

“[...] Mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade” (MIRANDA, 2001 apud CAMPOS, 2003, pg.48).

Para Piaget (1975), “os jogos contribuem para o desenvolvimento intelectual das crianças e tornam-se cada vez mais significativos à medida que estas se desenvolvem”. Então para Piaget não o jogo não tem capacidade de desenvolver conceitos nas crianças, mais o mesmo relata que a utilização do jogo, promove um papel importante no desenvolvimento intelectual e assim promove a aprendizagem conceitual, Assim os jogos são ferramentas de auxílio ao ensino aprendizagem. Segundo Kishimoto (1996), o lúdico está relacionado ao caráter de diversão e prazer que um jogo propicia. A educativa se refere à apreensão de conhecimentos, habilidade e saberes.

Segundo Cunha (2012) É importante ressaltar nesse conceito a presença dos aspectos lúdicos e educativos, mas, sobretudo, a presença de regras claras e explícitas que devem orientar os jogos. Então é fundamental identificar as características entre os jogos lúdicos e jogos educativos que diferenciam das atividades didáticas destinadas à sala de aula.

É considerada atividade lúdica qualquer movimento que tem por objetivo produzir prazer quanto a sua execução, ou seja, divertir o praticante. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo (SOARES, 2008). Os professores podem utilizar jogos didáticos como auxiliares na construção dos conhecimentos em qualquer área de ensino e na química, os jogos são poucos utilizados, mas seu uso tem aumentado bastante nos últimos anos. Portanto é fundamental os professores utilizando de novas práticas e metodologias em sala de aula, assim buscando interagir com os alunos o conhecimento químico e científico através de aulas que tragam o interesse dos discentes na disciplina. Para Szundy (2005) O educador necessita assumir seu papel efetivo de modificador social, capaz de propor mudanças que despertem no aluno o desejo de aprender e buscar conhecimentos novos, além de dar-lhe condições de adquiri-lo de forma agradável e prazerosa, explorando situações condizentes com a realidade do cotidiano. As atividades lúdicas, no ensino médio, são práticas privilegiadas para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento pessoal do aluno e a atuação em cooperação na sociedade.

Com isso, tem se buscado desenvolver de forma planejada as atividades lúdicas a serem usadas em sala de aula, pois é de fundamental importância para o professor, pois suas ações devem apresentar significado para o aluno, dando a oportunidade de vivenciar regras, aprender de acordo com as dificuldades, desenvolver o raciocínio e sua linguagem.

Este trabalho tem como objetivo de analisar as concepções dos professores na utilização de jogos lúdicos nas aulas de química e a aplicação em duas escolas diferentes da região do curimataú ocidental como uma das ferramentas metodológicas de ensino aprendizagem de ensino de química.

METODOLOGIA:

Este trabalho foi desenvolvido, através de uma pesquisa bibliográfica e aplicação de questionários quantitativos aos professores e com uma amostra de 20 alunos de uma escola pública da Paraíba, na cidade de Sossego - PB, que lecionam as disciplinas de Química, com objetivo de analisar as concepções dos mesmos sobre o tema proposto. Portanto os jogos permitem uma metodologia inovadora e fascinante para ensinar de forma mais interessante,



a principal causa é o desinteresse dos discentes, quase sempre ocasionada pelo procedimento utilizado pelo professor, ao ensinar os conteúdos.

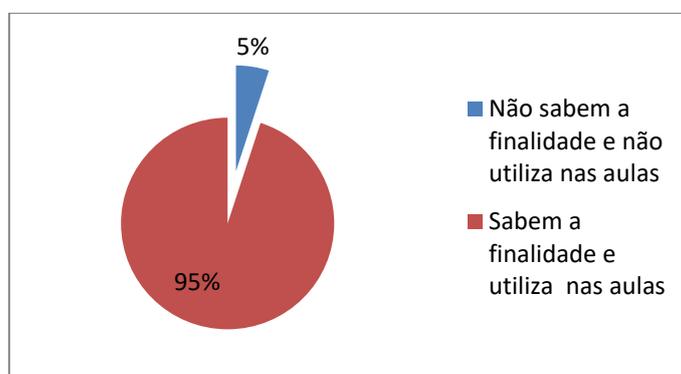
Para o levantamento das informações pertinentes para a composição deste trabalho, foram executados em duas etapas. A primeira etapa foi aplicada um questionário com quatro perguntas objetivas, com a participação de docentes que lecionam as disciplinas de Química e Ciências Naturais dessa escola. A segunda etapa se deu através de um questionário com duas perguntas objetivas, com a participação dos discentes que participaram da intervenção pedagógica na escola.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Nesta pesquisa foram entrevistados docentes de Escola Estadual de Ensino Médio José Vitorino de Medeiro no município de Sossêgo – PB, da rede pública de ensino do estado da Paraíba. Portanto após o término da intervenção pedagógica foram aplicados um questionário para avaliar os estudantes na ação desenvolvida na escola. Desses entrevistados alguns deles são licenciados em química, biologia e física, a entrevista ocorreu na própria escola onde estes lecionam no período de agosto a setembro de 2017.

De acordo com a Figura 1, o percentual dos docentes entrevistados em relação o que são jogos lúdicos e qual sua finalidade nas aulas de Química é bastante elevado, que a maioria dos docentes com um percentual de (95%) sabe qual a finalidade dos jogos lúdicos no ensino de química, já os docentes que não sabem qual a finalidade dos jogos esses contabiliza um percentual de (5%) de acordo com a figura 1.

Figura 1: Distribuição do percentual dos docentes entrevistados em relação o que são jogos lúdicos e sua finalidade nas aulas de Química.

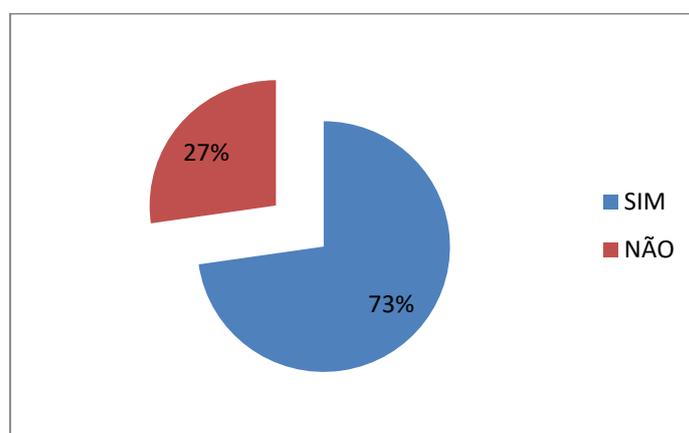


Fonte: Dados da pesquisa



Quanto à segunda questão, foi indagado aos docentes, se o jogo no ensino de química pode influenciar na aprendizagem da disciplina, (73%) responderam que sim, que há uma influencia na aprendizagem dos alunos na química, pois com os jogos lúdicos, e mais fáceis de assimilar os conteúdos que a disciplina de química possa oferece de forma mais atraente, Já (27%) responderam que não influencia na aprendizagem dos alunos, pois a melhor forma dos alunos aprender a disciplina e na resolução dos exercícios propostos de acordo com a figura 2.

Figura 2: O jogo no ensino de química pode influenciar na aprendizagem da disciplina

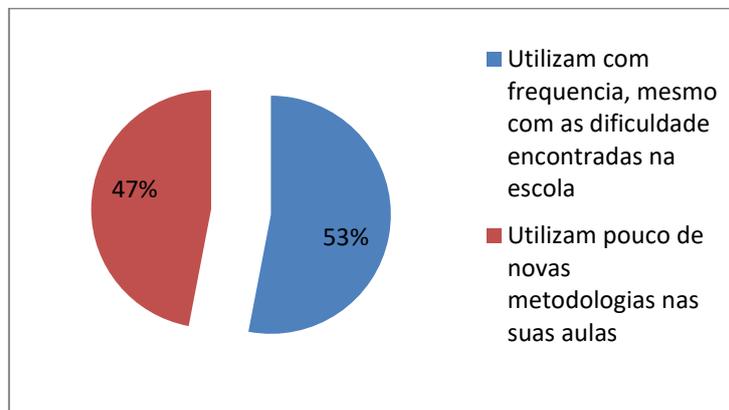


Fonte: Dados da pesquisa

Quanto à terceira questão, fazia referência quanto à utilização de novas metodologias com atividades lúdicas em suas aulas e se sentem dificuldades na sua aplicação, (53%) dos entrevistados relataram que tem dificuldades em desenvolver novos métodos em suas aulas, pois a falta de estrutura dificulta a elaboração e aplicação nas suas aulas, mais com toda dificuldade no ambiente escola, ainda fazia o esforço de inovar nas suas metodologias, já (47%) relataram que não utiliza com frequência, pois o tempo de aula e culto, e nas escolas públicas se tem muitas paradas e isso dificulta a execução e utilização de novas metodologias na sala de aula de acordo com a figura 3.



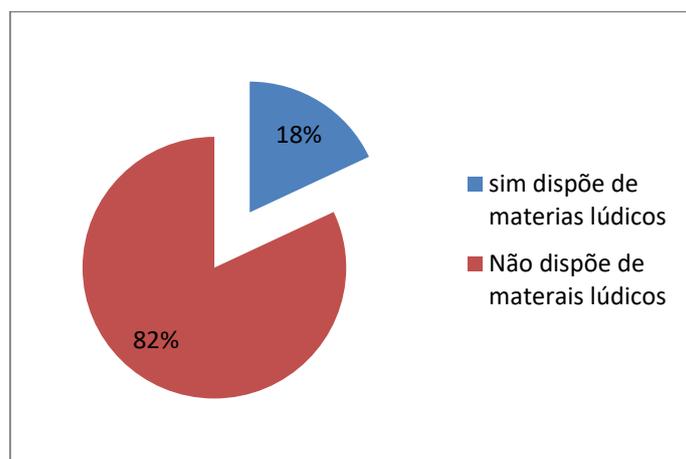
Figura 3: Você utiliza de novas metodologias com atividades lúdicas em suas aulas e sentem dificuldades na sua aplicação



Fonte: Dados da pesquisa

A quarta questão foi indagada se na escola conta com materiais lúdicos que auxiliam nas suas aulas, mostrou que segundo (18%) dos docentes, relataram que sua escola dispõe de materiais lúdicos, mas muitas vezes não utilizam estes, pois não são coerentes com os conteúdos que estão sendo trabalhados em sala de aula e por até mesmo os materiais estejam desatualizados e faltando peças. Os outros (82%) referem-se que a escola não disponibiliza de materiais lúdicos em seu acervo escolar para o uso dos professores, portanto sempre os professores confecciona o próprio material didático para utilizar nas suas aulas de acordo com a figura 4.

Figura 4: Na sua escola conta com materiais lúdicos que auxiliam nas suas aulas



Fonte: Dados da pesquisa

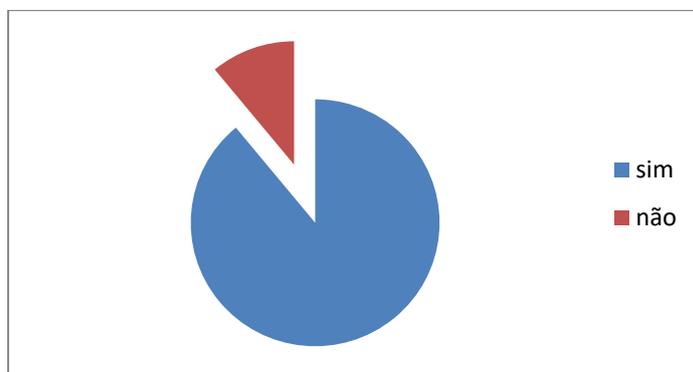


Os jogos são uma alternativa viável e interessante para aprimorar as relações entre professor, aluno, conhecimento e reconhecendo que estes podem proporcionar ao aluno aulas mais agradáveis assim com a motivação os educando aprendem a química de forma mais agradável. Assim gerando possibilidades, que torna mais simples a aprendizagem.

Para podemos fazer uma avaliação da concepção dos alunos envolvido na pesquisa, fez-se uso de um questionário com perguntas objetivas, para uma amostra de 20 alunos do 3º ano do ensino médio da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio José Vitorino de Medeiros.

Portanto foram indagado na entrevista a seguinte pergunta, Você acha possível utilizar jogos didáticos no ensino de disciplina ? Portanto (89%) dos entrevistados relataram que acha possível utilizar mais nas aulas de química, pois segundo suas falas quando se usa o lúdico fica fácil à aprendizagem dos conteúdos, assim tornando uma disciplina mais atraente. Já para (11%) dos entrevistados relataram que se utilizam jogos didáticos para dar aula de química, acabaria dificultando a aprendizagem da disciplina de acordo com a figura 5.

Figura 5: Você acha possível utilizar jogos didáticos no ensino de química?

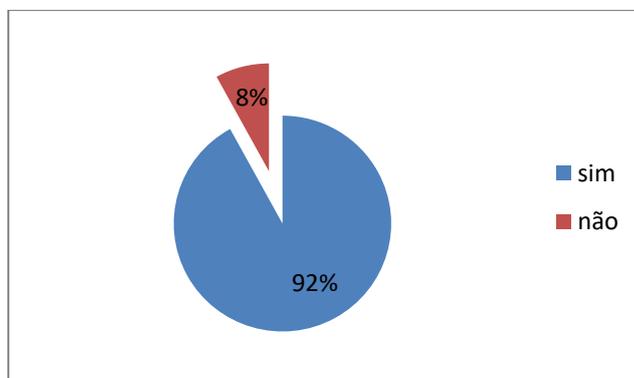


Fonte: Dados da pesquisa

Portanto, por meio da diversificação da metodologia o docente pode abrir os olhos e motivar os estudantes pelas aulas e pelos conteúdos, fazendo com que o aluno pudesse facilitar a assimilação do conteúdo, e ao mesmo tempo melhorando o seu rendimento escolar. Então foi perguntado na entrevista aos alunos, Você acha que o uso dos jogos didáticos, desperta o interesse em aprender química? Então (92%) dos entrevistados relataram que e possível sim, desperta o interesse dos mesmos em aprender a química, com aulas diferenciadas o processo de ensino aprendizagem seria

mais proveitosa. Já para (8%) dos entrevistados falaram que não é possível, onde pode ser observado na figura 6.

Figura 6: Você acha que o uso dos jogos didáticos, desperta o interesse em aprender química?



Fonte: Dados da pesquisa

CONCLUSÕES:

Portanto concluímos a partir dos resultados obtidos após a pesquisa, pode-se entender que são grandes as dificuldades para que os jogos lúdicos possam fazer parte da realidade dos docentes e discentes, sejam pela falta de tempo dos professores em preparar suas aulas com novas metodologias de ensino, seja por falta materiais nas suas escolas. Durante o trabalho foi observado que os professores estavam bastante interessados pelos jogos lúdicos como uma nova metodologia a ser usada no ensino de química. Acreditamos, assim que os jogos são importantes para o ensino e a aprendizagem dos alunos, e servem como suportes para os professores de Química, podendo ser utilizado como uma forma de dinamizar as aulas e motivação para os alunos.

REFERÊNCIAS:

Campos, L.M; Bortoloto, T. M; Felício, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**, Revista Scielo Brasil, São Paulo, 2003.

BRASIL. (Lei 10,172/2001) **PLANO NACIONAL DE EDUCAÇÃO**. BRASÍLIA, DF. 2001.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil, Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

Marcia Borin da Cunha. **Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula**, Vol. 34, Nº 2, p. 92-98, QUIMICA NOVA NA ESCOLA, 2012.

MIRANDA, S. **No fascínio do jogo, a alegria de aprender**. In: Ciência Hoje, v.28, p. 64-66. 2001.

SOARES, M. H. F. B. **Jogos para o ensino de química: teoria, métodos e aplicações**. Guarapari: ExLibris, 2008.

SZUNDY, P. T. C. **A construção do conhecimento do jogo e sobre o jogo: ensino e aprendizagem de le e formação reflexiva**. Tese de doutorado em linguística aplicada e estudos da linguagem, PUC – São Paulo, 2005.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.