

# Ludoteca de Química para o Ensino Médio: resultados de uma pesquisa centrada nos professores.

Larissa Codeço Crespo<sup>\*1,2</sup> (PG), Rosana Giacomini<sup>2</sup> (PQ), Nilson S. P. Stahl (PQ)<sup>2</sup>  
[larissacodecocrespo@gmail.com](mailto:larissacodecocrespo@gmail.com).

1 Instituto Federal Fluminense (IFF) - Campus Centro. 2. Centro de Ciência e Tecnologia. Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF).

Palavras Chave: ensino, jogos, lúdico, ludoteca, Vygotsky.

## Introdução

A implantação de Ludotecas de Química em colégios públicos foi elaborada com objetivo de oferecer aos professores que atuam no Ensino Médio uma opção para diversificar as atividades escolares. Ludoteca<sup>1</sup> escolar é o local que disponibiliza atividades lúdicas para os professores e alunos, dentro da escola, como acontece em uma biblioteca. Pesquisas mostram que a utilização do lúdico nesta área tem aumentado na última década e enfatizam que estes recursos, além de atuar como promotores da construção do conhecimento atuam também em um sentido mais amplo da educação do indivíduo, criando um ambiente favorável para o desenvolvimento de outras habilidades. Neste trabalho, a teoria de Vygotsky<sup>2</sup> foi utilizada como fundamentação teórica sobre o aprender com o uso de brincadeiras e jogos. Os dados coletados durante a pesquisa (03/2010 até 12/2012) foram: entrevistas anuais com os professores de Química dos colégios envolvidos; questionários para os alunos e entrevistas com os diretores. Os professores também preencheram fichas de observação, relatando como foi o desenrolar das atividades. Este resumo apresenta os resultados dos professores. Escolheu-se a metodologia de análise de conteúdo<sup>3</sup> para organizar e categorizar os dados coletados de forma qualitativa.

## Resultados e Discussão

Em março de 2010, foram implantadas 5 ludotecas em 5 colégios da Rede Pública Estadual do RJ, nos municípios de Campos dos Goytacazes e São João da Barra. Cada ludoteca é composta por 28 jogos didáticos para as três séries do ensino médio. Estão publicados no livro<sup>4</sup> "Ludoteca de Química para o Ensino Médio" 24 jogos. Participaram da pesquisa 10 professores (incluindo a autora). A utilização dos jogos ocorreu de forma livre, partindo do professor o interesse. Da análise de conteúdo das entrevistas e das fichas de observação, foram definidas cinco categorias, as quais estão listadas a seguir com seus principais resultados.

1<sup>a</sup>-Caracterização dos professores: todos possuem formação superior; o tempo de magistério varia entre 2 e 24 anos e a carga horária semanal entre 16 e 56 horas.

2<sup>a</sup>-Concepções sobre o uso do lúdico no ensino de Química: observamos nas falas dos professores em 2010 características da função lúdica, tais como: prazer e diversão. Em 2012, características das

funções lúdica e educativa: dinamismo; formação de conceitos; aprendizado; entre outros.

3<sup>a</sup>-A Ludoteca de Química: a utilização média foi de um jogo por bimestre durante os 3 anos da pesquisa. Apenas um professor não usou, alegando preocupação em cumprir o currículo mínimo. O tempo foi o fator decisivo do uso ou não das atividades pelos demais professores em cada bimestre. No entanto, a frequência de uso durante todo o projeto é um forte indicativo de que as atividades lúdicas não prejudicam o cumprimento dos conteúdos planejados para cada bimestre.

4<sup>a</sup>-Planejamento dos jogos: os conteúdos estavam adequados ao nível de ensino e o tempo médio de execução dos jogos foi de uma hora e trinta minutos.

5<sup>a</sup>-Aspecto didático, disciplinar, social e afetivo: os docentes notaram a importância dos jogos como mediadores das atividades, analisando o erro como possibilidade de gerar discussões sobre os conteúdos. Perceberam também que, durante o jogo, a relação entre os alunos e alunos-professor foi incentivada, havendo troca de ideias. De acordo com Vygotsky, é a interação entre as pessoas, junto ao objeto, a responsável pela aprendizagem.

## Conclusões

Os resultados revelam que a utilização dos jogos foi facilitada e incentivada por estarem disponíveis dentro dos colégios, pois os docentes alegaram que, mesmo cientes dos benefícios alcançados, não confeccionariam os jogos por falta de tempo. Os professores participantes modificaram as concepções sobre o uso de jogos didáticos no ensino de Química, percebendo que os mesmos foram capazes de auxiliar o aprendizado; melhorar a interação aluno-aluno e aluno-professor; e tornar o ambiente da sala de aula mais dinâmico. Assim, a implantação das Ludotecas de Química nas unidades escolares foi um diferencial e possibilitará aos docentes a continuidade na utilização destes recursos de ensino nos próximos anos letivos.

## Agradecimentos

FAPERJ, UENF, IFFluminense.

1 SANTOS, S. M. P. (Org.). *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 83-94.

2 VYGOTSKY, L. S. *A teoria social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

3 BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 1995.

4 CRESPO, L. C. ; LESSA, M. D. ; MIRANDA, P. C. M.L. ; GIACOMINI, R. *Ludoteca de Química para o Ensino Médio*. 1. ed. Campos dos Goytacazes: Essentia, 2011. v. 1. 240 p. Disponível em: <<http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/livros>>