

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO QUÍMICO

*Christian Ricardo Silva Passos¹(FM, IC), Sirlene B. Lima²(FM), Vanessa N. Monteiro³(PG), Marcos Mendonça Lemos⁴(PQ), Clemildes P. Alves⁵(PQ)

*christianrsp@yahoo.com.br

1, 2, 3, 5 – Universidade Estadual de Santa Cruz – Campus Soane Nazaré de Andrade, km 16, Rodovia Ilhéus-Itabuna CEP- 45662-000, Ilhéus-Bahia

4 – Sistema Moderno de Educação Colégio e Curso – Av. Juca Leão, 180 A, Centro, Itabuna - Bahia

Palavras Chave: lúdico; aprendizagem significativa.

Introdução

Quando o jovem atinge o ensino médio espera-se que ele tenha desenvolvido a sua capacidade de abstração para poder acompanhar os conteúdos químicos abordados em sala de aula pelo professor. No entanto, isso nem sempre acontece, sendo assim, esse jovem precisa de uma motivação, um caminho para desenvolver essa capacidade de abstração. E será nessa modelagem, juntamente com a afetividade, que ele encontrará a forma de criar novos conhecimentos. Trata-se de uma forma prazerosa de investigar determinado assunto e que é capaz de levar o aluno a construir conhecimentos significativos. Percebe-se que o um dos problemas visíveis enfrentados pelo professor de química está diretamente vinculado à metodologia de trabalho, que muitas vezes, é inadequada para a construção do desenvolvimento intelectual do aluno (VASCONCELOS, 2002).

Com isso, o grande desafio hoje do professor do ensino médio e em particular o de química, é fazer uma reformulação na sua prática docente, visando novas estratégias de abordagem para os educandos. Dessa forma o professor é o principal responsável pela melhoria na qualidade do ensino de química, voltado para formar cidadãos críticos capazes de atuar e expor sua opinião, contra ou a favor, acerca dos acontecimentos à sua volta. Portanto, cabe a ele desenvolver novas práticas docentes alternativas que permitam aos discentes uma melhor aprendizagem e compromisso com a sociedade.

Segundo Antunes (2001), atividades como gincanas, caça ao tesouro, jogos coletivos, podem e devem ocultar etapas jamais superadas até então no ensino, sem mesmo explicitar os conteúdos que se ensina, fazendo assim uma relação dos conteúdos escolares utilizando-se da inteligência cinestésico – corporal. Assim adotar atividades lúdicas como uma alternativa de ensino para facilitar esse processo de ensino-aprendizagem, permite-se não só as crianças, mas também aos jovens e adultos o desenvolvimento

de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais.

Em seu livro Cidadania: uma questão para a educação, Ferreira (1993) relata que o ato de ensinar é de imensa responsabilidade, e ensinar química não é simplesmente derramar conhecimentos, sobre os alunos e esperar que eles, num passe de “mágica” dominem a matéria. Todos os que atuam na área de ensino concordam que tanto o professor quanto o aluno precisam gostar do que estão fazendo para que possam construir um conhecimento significativo.

De acordo com Lima (2004), o aprendizado de química exige o comprometimento com a cidadania, com a ética e com a mudança na postura do professor em relação à sua prática didático-pedagógica, que deve ser voltada para o ensino ligado com o cotidiano do estudante.

O fenômeno da “resistência às mudanças” aparece sempre que se caminha por um processo de adaptação a uma ferramenta derivada do uso de novas tecnologias, e se manifesta, de acordo com Lollini (1991), como um antigo problema do homem e seus sistemas educativos, o problema da transformação e a resistência a ela oferecida. Uma das possíveis causas da resistência à mudança seria, segundo o autor, uma espécie de ansiedade profissional relativa à competência do trabalhador frente a novas técnicas ou procedimentos de produção. É forçoso reconhecer que tal ansiedade não é uma exclusividade da escola, já que acontece em todos os campos da atividade profissional.

Teixeira, (1995, p23), afirma que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. Na mesma direção, Moura (1992) afirma que “... ao jogar incorpora-se regras socialmente estabelecidas criando possibilidades de significados e desenvolvimento de conceitos, justificando a sua adoção como elemento importante nas práticas pedagógicas; além do seu papel de ludicidade.”

Várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem: As

atividades lúdicas correspondem a um impulso natural do educando e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica; o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva motora cognitiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

No âmbito da inteligência visio – espacial observa-se também um grande ganho no que se refere à aprendizagem significativa a qual, consiste em explorar a capacidade de abstração visual, onde se orienta no deslocamento pelo espaço, e criar ou ainda recriar aspectos da experiência visual das pessoas. Antunes (2001) afirma que "todo professor pode propor para qualquer ilustração ou mesmo para um texto sua recriação em novos trabalhos e novas formas".

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) do ensino fundamental enfatiza que: "Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações; possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação sem deixar marcas negativas."

Ferrarezi (2004) cita que "nesse aspecto a alternativa de utilizar jogos educacionais como atividade pedagógica, estimula e é capaz de construir situações de aprendizagem, com características que propiciem atividades nas quais alunos e professores apliquem processos que sejam fundamentais para desenvolverem o seu conhecimento...."

Quando se refere a Platão, Kishimoto (2002) comenta a importância do "aprender brincando", em oposição à utilização da violência e da repressão. Da mesma forma, Aristóteles sugere, para a educação de crianças pequenas, o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura.

De acordo com Escandiel (2000), o lúdico apresenta duas características que fazem da sua utilização como recurso pedagógico: o prazer e o esforço espontâneo, pois, percebe-se que a atividade lúdica proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os assuntos fiquem mais "fáceis" e a aprendizagem se

torne algo interessante para os alunos. Dessa forma, torna-se necessário para o professor a utilização de atividades lúdicas no processo educacional.

Este trabalho teve como objetivo geral investigar a importância das atividades lúdicas na construção do conhecimento químico no ensino médio e especificamente fez-se necessário:

- Verificar se há melhora no processo ensino-aprendizagem dos conteúdos abordados através das atividades lúdicas;
- Observar a "receptividade" do corpo discente junto à disciplina química e ao conteúdo Classificação periódica dos elementos proporcionada pelas atividades lúdicas;
- Constatar a ocorrência de relação inter-pessoal professor-aluno, aluno-aluno, a fim de facilitar a consolidação do conhecimento químico na primeira série do ensino médio.

Foram realizadas entrevistas e aplicação de questionários semi-estruturados (ou seja questionários mistos contendo questões objetivas e abertas) com 40 alunos de duas (02) turmas do 1º ano do ensino médio, do CIOMF – Centro Integrado Oscar Marinho Falcão, na cidade de Itabuna – Bahia, sendo que uma turma os alunos tiveram como metodologia de ensino as atividades lúdicas para o ensino de Classificação Periódica dos Elementos, e outra turma usando o método de ensino tradicional para o mesmo conteúdo. Nesses questionários constaram perguntas a respeito das atividades lúdicas aplicadas.

Os resultados observados foram agrupados, tabulados e apresentados em gráficos, que posteriormente foram analisados, através da comparação das respostas dos questionários e das bibliografias consultadas. Fez-se interlocução com alguns dos referidos alunos durante a aplicação dos questionários. As respostas colhidas foram analisadas procurando-se pontes em comum com o que foi visto na literatura, para que possibilitem um melhor e mais eficiente agrupamento dos dados.

Resultados e Discussão

A partir dos dados da pesquisa realizada com os alunos do 1º ano do ensino médio do colégio CIOMF, pôde-se observar que no ano letivo de 2005 a maioria dos alunos, 26 dos pesquisados, participou de algum tipo de atividade lúdica, sendo que os restantes, 14 alunos, ou não sabiam identificar o que era uma atividade lúdica, ou ainda não tiveram tais atividades, segundo a figura 1.

Constatou-se que, dentre as atividades realizadas pelo professor, trabalhou-se com gincanas, jogos e outras tais como: feiras de ciências, apresentações de trabalhos e debates, sendo que dentre estas, as gincanas foram as mais utilizadas, como mostrado na figura 2.

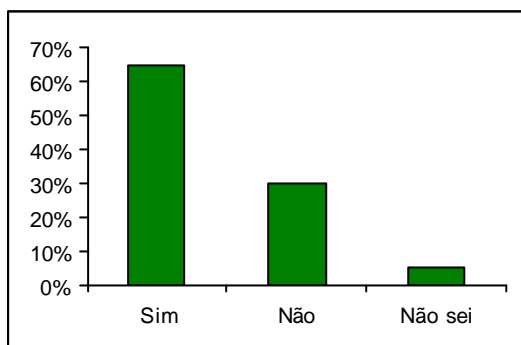


Figura 1: Porcentagem de alunos que tiveram ou não atividades lúdicas

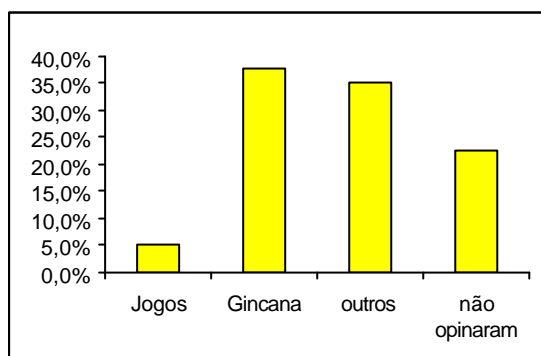


Figura 2: Principais atividades realizadas pelo professor

Dos alunos que participaram de atividades lúdicas, quando questionados quanto a ter ou não um melhor aproveitamento do conteúdo em relação a uma aula expositiva tradicional, 23 deles, afirmaram que esse tipo de atividade aumenta o interesse pela disciplina e conseqüentemente a aprendizagem dos conteúdos nela abordados. Com isso, observa-se que a utilização das atividades lúdicas contribuíram para uma melhor assimilação do conteúdo, havendo assim a construção do conhecimento químico (figuras 3 e 4).

Segundo LIMA (2004), para tornar o ensino-aprendizagem de química simples e agradável, é necessário abandonar as práticas metodológicas ultrapassadas que são muito usadas no ensino tradicional e investir nas metodologias alternativas como as atividades lúdicas, onde os alunos poderão adquirir conhecimentos mais significativos.

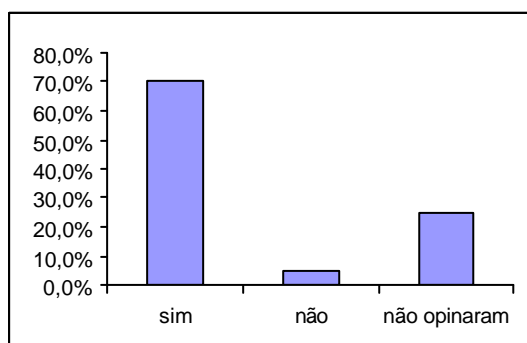


Figura 3: Aproveitamento do conteúdo em relação à aula tradicional

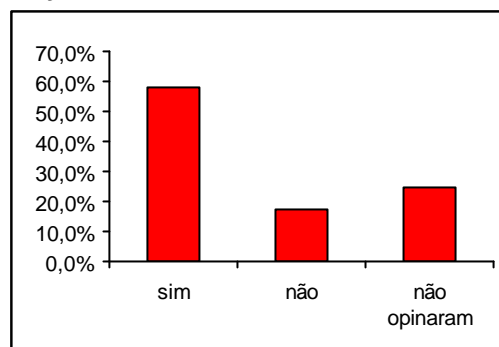


Figura 4: O despertar do interesse pela disciplina

Analisando a figura 5, nota-se que a maioria dos alunos afirmam que esses tipos de atividades diferenciadas devem ser realizadas mais vezes, pôr facilitar o entendimento dos conteúdos, uma vez que a abordagem destes torna-se mais clara e simples.

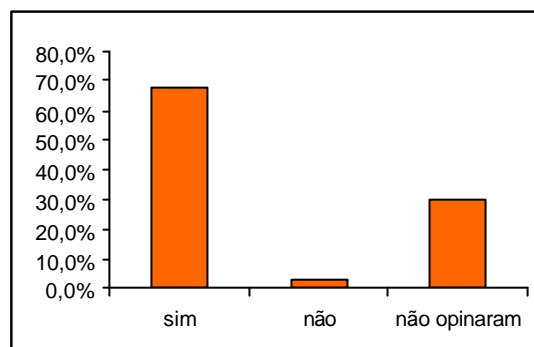


Figura 5: Existência ou não de maior frequência dessas atividades

Observou-se que quase 40% dos entrevistados citaram observar uma melhora nas relações interpessoais e no sentimento de coletividade entre eles, cerca de 25% relatou que essa melhora ocorreu "em parte", ressaltando que, em certos tipos de atividades deve-se ter respeito por suas individualidades, notou-se que aproximadamente 25% dos questionados não opinaram, o que é aceitável, pois esse percentual corresponde à parcela de alunos que não participou de algum tipo de atividade lúdica, a ser visto na figura 6. Em observância à relação professor-aluno, foi abordada pelos alunos questionados como um ponto alto de positividade, visto que a "barreira" entre docente e discente que as situações tradicionais de sala de aula impõe entre eles, é quebrada com a naturalidade das atividades, onde um novo espaço de estudo é criado, além de uma troca de aprendizagem, e, originando assim um certo laço de amizade entre ambos (figura 7).

As atividades lúdicas oferecem vários recursos que contribuem para o desenvolvimento afetivo e social do educando, tendo a capacidade de envolvê-los de maneira intensa e espontânea,

proporcionado um clima de descontração. Dessa forma haverá um maior vínculo de afetividade com os colegas e com o professor (BAHR, 2004).

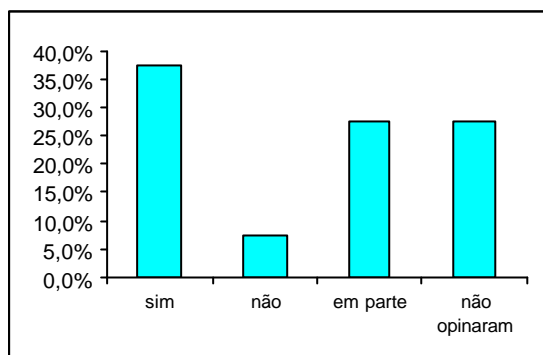


Figura 6: Melhora nas relações Interpessoais entre os alunos

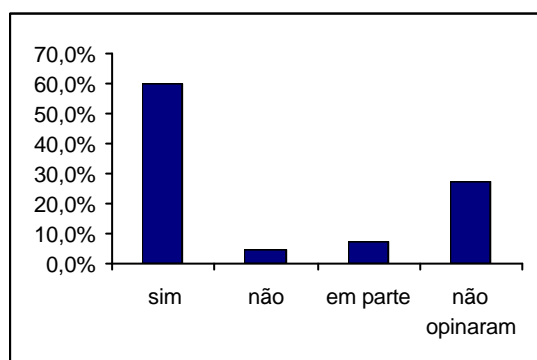


Figura 7: Melhora no relacionamento interpessoal entre professor-aluno

A maioria dos alunos questionados cita que sua escola incentiva esse tipo de iniciativa para uma aprendizagem diversificada, e alguns ressaltam que esse incentivo da instituição de ensino, representado principalmente pelo corpo pedagógico, é um dos fatores preponderantes na sua permanência escolar, e até chamam a atenção para existirem mais tipos de atividades lúdicas pois estas despertam cada vez o interesse no conteúdo e no aprender como um todo, chamando a atenção que isso não ocorre quando os conteúdos são abordados em aulas tradicionais, como observado nas figuras 8 e 9.

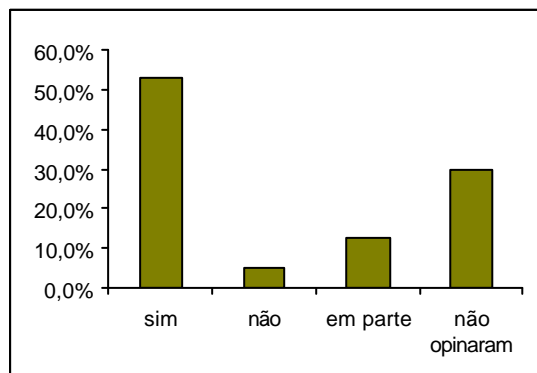


Figura 8: Incentivo da instituição para desenvolvimento atividades lúdicas

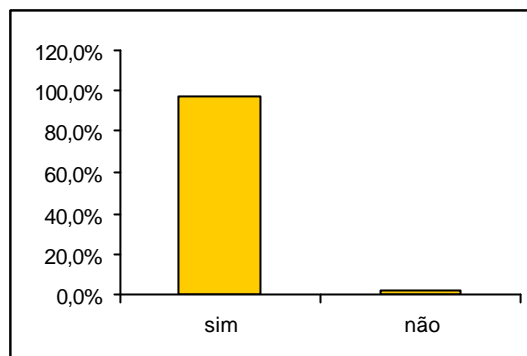


Figura 9: Acha ou não interessante ter ou de manter essas atividades lúdicas

Conclusões

A partir das entrevistas realizadas, com alunos do 1º ano do colégio CIOMF, pôde-se concluir que:

- Houve uma melhora significativa no processo de ensino-aprendizagem com relação aos conteúdos abordados através das atividades lúdicas, em relação à abordagem dos mesmos conteúdos numa aula tradicional, pois a fixação se deu de forma simplificada, menos cansativa, tornando-se prazerosa e significativa para o aluno;
- Notou-se através das respostas dos alunos questionados uma maior receptividade destes, no que se refere à disciplina química, em particular ao ensino e manuseio da Tabela Periódica, pois esses tipos de atividades diferenciadas desmistificam os “pré – conceitos” de que essa disciplina é desconexa com o cotidiano, ou ainda que seria difícil de ser compreendida.
- Constatou-se que as várias atividades lúdicas desenvolvidas pelos professores permitiram aos educandos a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo, sua auto-estima, relações de confiança consigo mesmo e com os outros, aumentando e fortalecendo as relações interpessoais com os colegas e com os próprios professores.

Com base nisso, percebe – se que as atividades lúdicas são instrumentos importantes na construção do conhecimento químico dos alunos, que a partir daí passam a dar importância a essas atividades, aliando os conteúdos abordados, ao espírito de coletividade, fortalecendo cada vez mais a função da educação, que muito mais que a simples informação, é a formação do ser humano para a sociedade e para a vida.

Agradecimentos

Aos nossos pais e às nossas famílias, que não mediram esforços para atingirmos nossos objetivos,

A Deus pelo dom da vida e por todas as graças alcançadas.

À diretoria e corpo pedagógico do Centro Integrado Oscar Marinho Falcão - CIOMF, pela abertura de portas para realizarmos as pesquisas.

À professora Clemildes Pereira Alves pelos ensinamentos, pelo apoio, pela orientação e pela ajuda na correção desse trabalho.

Ao professor Marcelo Pimentel da Silveira pelo apoio e pelos ensinamentos oportunos.

Ao professor João Paulo Attie pelo apoio, pela preciosa colaboração e pela presteza.

Ao professor Marcos Mendonça Lemos pelo incentivo à pesquisa e aperfeiçoamento ao ensino.

ANTUNES, C. *Como desenvolver conteúdos explorando as inteligências múltiplas*. 3 Fasc., 5 ed., Petrópolis – RJ; Vozes, **2001**, 53p.

ALMEIDA, A. R. S. *A emoção na sala de aula*. Campinas, Papirus, **1999**.

ATTIE, J. P. A Rede Mundial de Computadores e a Escola. **2001**, *Dissertação (Mestrado em Educação)*. Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo. **2001**.

BAHR, A. R.; FISCHER, J.; NARDI, G. E. *O Papel do lúdico no desenvolvimento afetivo e social das crianças*. Curitiba: XII ENDIPE, **2004**.

BRASIL - Ministério da Educação - Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília, 1998.

FERREIRA, N. T. *Cidadania: Uma questão para a educação*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, **1993**.

HARRES, S.J.; HORN, I. C.; POTHIN, J. *Atividades lúdicas para crianças na faixa etária de 0 a 10 anos: Uma proposta com materiais de baixo custo*. Curitiba: XII ENDIPE, **2004**.

LIMA, E. G. *O revisitar de práticas docentes construídas em torno do brincar infantil – focalizando a formação inicial*. Curitiba: XII ENDIPE, **2004**.

LOLLINI, P. *Didática e Computador*. São Paulo. Edições Loyola, **1991**.

TEIXEIRA, C. E. J. *A ludicidade na escola*. São Paulo: Loyola, **1995**.

VASCONCELOS, C. S. *Construção do conhecimento em sala de aula*. 13 ed. São Paulo: Libertad, **2002**.