

Um Estudo Bibliográfico sobre o uso de Atividades Lúdicas e jogos no Ensino de Química

Eliana Moraes de Santana¹ (PG) *
Daisy de Brito Rezende² (PQ)

¹Programa de Pós-Graduação Interunidades em Ensino de Ciências

²Departamento de Química Fundamental, Instituto de Química
Universidade de São Paulo/USP

elianaquimica@usp.br ; dbrezend@iq.usp.br

Palavras Chave: Jogos, atividades lúdicas, ensino de química.

Introdução

Vários teóricos precursores de métodos ativos da educação (Piaget, 1990; Vygotsky, 2005, 2007; Elkonin, 1998; Huizinga, 1996; Winnicott, 1975, dentre outros) frisaram categoricamente a importância da ludicidade na educação de crianças, adolescentes e adultos, pois nos momentos de maior descontração e desinibição, oferecidos pelos jogos e atividades lúdicas, as pessoas se desbloqueiam e descontraem, o que proporciona maior aproximação, uma melhoria na integração e na interação do grupo, facilitando a aprendizagem.

O uso desse tipo de atividade para o ensino não é algo recente: os filósofos gregos já se utilizavam desse expediente para ajudar seus aprendizes a aprenderem. Assim, jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante no ensino e na aprendizagem de uma forma geral, fazendo parte da educação de crianças, adolescentes, jovens e adultos. Frequentemente, essas atividades lúdicas também ajudam a desenvolver diversos tipos de habilidades, desde as que mobilizam preferencialmente os níveis cognitivos mais elementares como a memorização, até as que envolvem aqueles mais elaborados (Piaget, 1990; Vygotsky, 2007), tais como a criticidade.

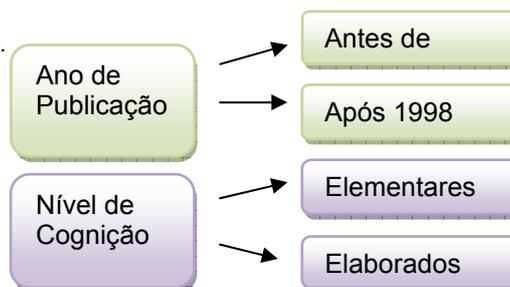
Em síntese, existem, no uso dos jogos, dois aspectos primordiais, um referente à afetividade, expresso durante a ação e, outro, referente aos aspectos cognitivos, no qual o jogo proporciona avanços nos processos de aprendizagem e desenvolvimento, facilitando assim o Ensino de Química.

Nessa comunicação iremos apresentar um estudo Bibliográfico realizado em busca de jogos e atividades lúdicas usadas nos ensino de ciências.

Metodologia

Foram pesquisados em vários periódicos artigos que tratavam do uso de atividades lúdicas no ensino de Química.

Esses artigos foram categorizados em duas categorias, e as mesmas foram subcategorizadas, como é mostrado no esquema a seguir:



Resultados e Discussão

Observamos que nos últimos 10 anos foram publicados mais jogos, ou experiências envolvendo atividades lúdicas do que nos 70 anos anteriores, já o ano da publicação da primeira experiência com jogos para ensinar ciências remonta o ano de 1929, e esse jogo era um baralhos de funções orgânicas publicados no Journal of Chemical Education.

As publicações a nível nacional se concentraram nos últimos 10 anos e que essas publicações envolvem níveis de cognição mais elevados do que os publicados em periódicos internacionais. Cerca de 80% das publicações internacionais envolvem níveis elementares de cognição, já em nível nacional apenas 40% envolvem os níveis mais básicos.

Os trabalhos mais antigos publicados, remetem ao nível de cognição mais elementar, devido ao tipo de ensino empregado nas respectivas épocas.

Conclusões

Portanto, observa-se que de acordo com as categorias, os trabalhos que foram publicados em anos anteriores a 1998 em sua maioria exigiam um nível de cognição elementar, e os que foram publicados nos últimos 10 anos exigiam um nível de cognição mais elementar.

- ELKONIN, D. B. (1998) *Psicologia do Jogo*. São Paulo: Martins Fontes.
HUIZINGA, J. (1996) *Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura*. São Paulo, SP: Perspectiva S.A.
PIAGET, J. (1990) *A formação do símbolo na criança – imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 3a ed. Rio de Janeiro: LTC.
VYGOTSKY, L.S. (2007) *A Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes.
WINNICOTT, D. W. (1975) *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.