

A percepção do uso do lúdico na docência de química no ensino médio

Marcos Bertani Gazola¹ (PG), Elisete Guimarães^{2,*} (PQ), Sirlei Dias Teixeira¹ (PQ), Leila Cristina Zanmaria¹ (PG). guimaraes@utfpr.edu.br

1. UTFPR, Campus Pato Branco, Via do Conhecimento, Km 01, S/n, Pato Branco-PR

2. UTFPR, Campus Francisco Beltrão, Linha Santa Bárbara, Zona Rural S/n, Francisco Beltrão-PR

Palavras Chave: jogos, ensino, aprendizado

Introdução

Os alunos do ensino médio, de um modo geral, mostram-se desinteressados pela disciplina de química, alegando que esta é de difícil compreensão e sem aplicabilidade.

Em estudo recente realizado por Russo et al.¹, onde foi avaliada a metodologia de ensino da disciplina de química no ensino médio, os alunos apresentaram desinteresse pela disciplina de química principalmente pela ausência de aulas experimentais e metodologias modernas de ensino.

Soares² afirma que “[...] a química pode e deve ser ensinada e aprendida de forma divertida”. Santana³ complementa esta afirmação expondo que “De uma forma geral, os jogos são um importante recurso para as aulas de química, pois facilitam a aprendizagem do aluno, além de motivar o mesmo”.

Após estudos bibliográficos acerca da importância de novos métodos de ensino, pesquisou-se, em setembro de 2010, cinco colégios da cidade de Pato Branco-PR (dois privados e três públicos), perante o uso de jogos no processo de ensino-aprendizado. Os colégios foram escolhidos aleatoriamente pautando a localização geográfica dos mesmos e o número de estudantes, além da metodologia de ensino, pois um dos colégios trabalha com módulos.

Devido à quantidade de professores, a pesquisa foi realizada com todos os profissionais atuantes nos colégios participantes do estudo e, em relação aos alunos, procedeu-se com o método da amostragem aleatória simples, explicado por Barbeta⁴, condicionando-se em 95% o nível de confiança e adotando-se um erro amostral tolerável de 4%.

Após a aplicação do questionário nas escolas, procedeu-se com a interpretação dos dados e adotou-se o teste de associação qui-quadrado, exposto por Barbeta⁴.

Resultados e Discussão

Através da pesquisa percebeu-se que os discentes anseiam por novas metodologias de ensino onde o lúdico esteja presente, estimulando a curiosidade pela descoberta dos fenômenos da natureza, tornando o processo de ensino-aprendizado mais divertido e dinâmico.

Ainda, observou-se que os colégios estão diretamente relacionados com a opinião dos alunos

perante a finalidade do uso de jogos no ensino de química, sendo que grande parte dos participantes apontaram o aprendizado unido com a diversão.

Diante dos resultados obtidos na pesquisa, infere-se que não são os recursos estruturais e financeiros dos colégios que possibilitam o uso de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizado, mas sim a metodologia utilizada pelos professores.

De maneira geral todos os Projetos Político Pedagógicos dos colégios participantes indicam, direta ou indiretamente, o uso do ludismo nas aulas de química.

Grande parte dos discentes afirmou ter aplicado atividades lúdicas durante o processo de ensino-aprendizado, contudo a maioria dos alunos não reconheceu estas atividades, possivelmente por não terem recordado das mesmas ou para poupar tempo no preenchimento do questionário aplicado. Ainda, podem ter ocorrido equívocos por parte dos professores quando do preenchimento das perguntas elaboradas.

Conclusões

Perante o expressivo número de alunos que demonstraram interesse no uso freqüente de jogos no ensino de química, destaca-se que o lúdico ainda é um processo a ser aceito e depende de um conjunto de fatores, mas tem como missão a transformação de metodologias a serem utilizados na educação, e é isso que importa.

Agradecimentos

À todos os diretores, coordenadores, discentes e docentes dos colégios participantes que tornaram possível a aplicação e desenvolvimento da pesquisa.

¹ Russo, M. E. et al. *Avaliação da metodologia de ensino da disciplina de química no ensino médio*. 31ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Química. Documento eletrônico disponível na URL: <<http://sec.s bq.org.br/cdrom/31ra/resumos/T1611-1.pdf>>. Acessado em 08/03/2010.

² Soares, M. *Jogos para o ensino de química: teoria, métodos e aplicações*. Guarapari: Libris, 2008.

³ Santana, E. M. *Bingo químico: uma atividade lúdica envolvendo símbolos e nomes dos elementos*. Documento eletrônico disponível na URL: <http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema1/TerxaTema1Poster2.pdf>. Acessado em 10/03/2010.

Sociedade Brasileira de Química (SBQ)

⁴ Barbeta, P. A. *Estatística aplicada às ciências sociais*. 2. ed. Florianópolis: Ed. Da UFSC, **1998**.