

# Responsabilidade e Intencionalidade Lúdicas: pressupostos para a construção da autonomia no professor de química por meio do ludismo

Cinthia M. Felício<sup>1</sup>(PQ), Marlon H. F. B. Soares<sup>2</sup>(PQ) \*cinthia.felicio@ifgoiano.edu.br

*1Instituto Federal Goiano/Campus Morrinhos -GO.*

*2Universidade Federal de Goiás/Instituto de Química/Goiânia - GO.*

Palavras Chave: Liberdade lúdica, princípio lúdico e intencionalidade.

## Introdução

O uso de recursos lúdicos no ensino da química tem aumentado significativamente nos últimos anos<sup>1</sup>. O foco é a melhoria no interesse e motivação do aluno. No entanto as discussões e análises das atividades carecem de maior fundamentação teórica e reflexões mais aprofundadas a partir de abordagens lúdicas e teorias de aprendizagem<sup>1</sup>.

Segundo alguns autores<sup>1,2,3</sup>, o desenvolvimento de atividades como jogos e brincadeiras pode garantir a maior participação e maior envolvimento do aluno qualquer que seja a atividade, pelo caráter de novidade e perspectiva de sair da passividade a que normalmente são submetidos, para agir e tomar suas decisões (caráter livre e espontâneo) do jogo.

No entanto é preciso estar atento ao foco do processo educacional e a necessidade de se elaborar jogos e atividades lúdicas com maior potencial pedagógico, dentro de um tema químico que seja relevante para o aluno e sua formação, ou seja, o jogo deve ter o objetivo também de ensinar e não somente divertir, além de se definir qual a sua função real no processo educativo.

Neste sentido, o estudo e apreensão dos princípios lúdicos e suas relações com o desenvolvimento cognitivo podem auxiliar tanto no planejamento quanto no desenvolvimento de práticas pedagógicas mais efetivas, com o envolvimento dos estudantes e que realmente promovam aprendizagem de conceitos, valores e atitudes. Destacamos ainda a formação de licenciandos que possam vivenciar e refletir sobre os aspectos didáticos do ludismo.

Assim, este trabalho apresenta alguns termos definidos a partir de nossa prática pedagógica e vivência reflexiva no ensino da química na formação básica e profissionalizante em nível médio, bem como nos cursos de licenciatura em química nos quais ministramos disciplinas. Tais termos são discutidos a partir do referencial teórico do uso de jogos em educação, analisando-se algumas práticas por nós realizadas ao longo de nossas atividades como professor(es)/pesquisador(es).

## Resultados e Discussão

O estabelecimento de uma linguagem própria que correlacione aspectos teóricos do ludismo e que movidos pela mediação do professor, possibilitaria o desenvolvimento de atividades diversas em sala de aula, denominamos **níveis de interação** seja entre

estudantes/professor e até deste com o material (ou ideia) do jogo/atividade lúdica. São esses níveis que possibilitam a definição do conceito ideal para cada jogo a ser utilizado.

A **intencionalidade lúdica** é um aspecto importante no uso de jogos e possibilita o desenvolvimento de conceitos e aprendizagem a partir da observação atenta do professor que observa e direciona a atividade por ele mediada e vivenciada. Se o professor não carrega uma intencionalidade lúdica, o aluno não vivencia adequadamente o jogo proposto, pois não identifica a ludicidade oriunda do mediador da atividades didática.

Entender a **cultura lúdica local** é fundamental para o bom desenvolvimento de um jogo em sala de aula. Os alunos entendem melhor o conceito a partir de um jogo que já conhecem ou ainda, a partir de atividades lúdicas pelas quais foram educados em seu ambiente familiar. Tais aspectos coordenam as ações que estariam imbricadas no ludismo, por meio de uma liberdade regrada que impulsiona atitudes de esforço e superação ante aos desafios que surgem e se impõe resolve-los da melhor maneira possível.

Ao conjunto de tais aspectos, aliados a outras características do jogo denominamos **Responsabilidade Lúdica**, isto é, a devida observação dos níveis de interação, intencionalidade e a cultura lúdica local, aliadas a uma atitude de transformação baseada no ludismo. Isso nos parece um indicativo de porque o jogo funciona em sala de aula, e claro, a falta de algum desses aspectos pode ser um indício de falhas em suas aplicações.

## Conclusões

O estudo e reflexões de aspectos do ludismo a partir das discussões entre pesquisadores, professores e alunos são fundamentais para que as pesquisas avancem e o conhecimento dos princípios que envolvem o ludismo possam ser melhor apropriados e desenvolvidos por todos que verificaram seu potencial educacional.

1. SOARES, M. H. F. B. **Jogos para o Ensino de Química: Teoria, Métodos e Aplicações**. Guarapari – ES: Ex Libris, 2008.
2. CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Trad.: José Garcez Palha. Lisboa, Portugal: Ed. Cotovia, 1990.
3. DUFLO, C. **Jouer et Philosopher**. Paris : Presses Universitaires de France, 1997.