

Jogos no Ensino de Química: discutindo a presença/ausência do Paradoxo do Jogo Educativo.

Márlon Herbert Flora Barbosa Soares (PQ)*, Nyuara Araújo da Silva Mesquita (PQ) (marlon@ufg.br).

Laboratório de Educação Química e Atividades Lúdicas - Instituto de Química - Universidade Federal de Goiás.

Palavras Chave: Jogos e Atividades Lúdicas; paradoxo do jogo educativo; ensino de química.

Abstract

Games in Chemistry Teaching: discussing the presence / absence of the Educational Game Paradox. We intend to discuss two strategies to eliminate the paradox of educational game in the classroom in chemistry teaching .

Introdução

Nos últimos anos, principalmente a partir dos anos 2000, aumentou-se de forma considerável a utilização de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas aplicadas ao ensino de química, tanto no que se refere ao seu uso pelos professores em sala de aula, quanto pela presença de diversos trabalhos em congressos e em revistas científicas.^{1,2}

No entanto, quando nos referimos ao uso do termo jogo educativo ele nos remete ao que os estudiosos do jogo denominam de paradoxo do jogo educativo.^{2,3} Essa contradição aparece quando há a junção entre dois elementos considerados distintos: o jogo e a educação. Em um primeiro momento o jogo, caracterizado filosoficamente pela liberdade, prazer e voluntariedade parece não se conciliar com a busca de resultados, a norma e as idiosincrasias das sala de aula, características dos processos educativos.

Esse trabalho tem como objetivo, apresentar e discutir duas estratégias que visam eliminar ou atenuar a presença do paradoxo do jogo educativo quando da aplicação de jogos e atividades lúdicas especificamente no ensino e química.

Para isso, foram revisitadas e estudadas algumas propostas de jogos apresentados na revista Química Nova na Escola e outras propostas publicadas no XVII Encontro Nacional de Ensino de Química (2014). A escolha dos trabalhos deu-se, considerando-se que na apresentação do jogo fossem identificadas em suas regras, a presença de ganhadores e perdedores e não jogos que primassem pela cooperação.

Resultados e Discussão

A partir da leitura dos trabalhos e do confronto com a literatura, propomos duas estratégias que podem ser consideradas por

professores e pesquisadores da área para eliminar ou atenuar o paradoxo do jogo educativo.

1) *Consciência por parte dos alunos que o jogo é de fato educativo* - Em nossa avaliação foi possível entender que jogos nos quais os alunos são informados de que será aplicado um jogo para se ensinar determinado conceito, ao contrário do que se imaginava, funcionam como atenuadores do paradoxo. Tanto os alunos quanto os professores nesse caso, estão imbuídos da atitude e da responsabilidade lúdicas³. Segundo Felício³ tais termos denotam um comprometimento dos atores com as atividades a partir do momento em que se sentem responsáveis por agir dentro de uma atividade lúdica. Assim, tanto alunos quanto professores, procuram se divertir, sabendo de alguma forma que o objetivo é chegar a um resultado considerado importante em termos de aprendizagem.

2) *Liberdade e Voluntariedade na Sala de Aula* - Entendemos que o aluno deve optar por jogar ou não em sala de aula. Se o professor apresenta uma proposta de jogo, ela deve sempre ser acompanhada de um convite àqueles que querem de fato jogar. Se o aluno joga por obrigatoriedade do professor, o paradoxo se faz presente, logo, não se tem um jogo educativo, mas uma material didático sem ludicidade, especificamente para aquele aluno/jogador obrigado a fazê-lo. A experiência tem nos mostrado que a maioria da sala costuma aderir ao convite do professor.

Conclusões

Essas duas estratégias de ação em sala de aula, por parte do professor, podem eliminar ou atenuar o paradoxo do jogo educativo nas salas de aula. No entanto, salientamos que esse caso descrito tem a especificidade de funcionar para jogos que se caracterizem pela presença de ganhadores e perdedores, ou seja, no qual há competição.

¹ Garcez, E. S. C. Soares, M. H. F. B.; *XVII Encontro Nacional de Ensino de Química*. 2014, 108, 3335.

² Soares, M. H. F. B.; *Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química*. 2a. Ed. Goiânia: Kelps, 2015.

³ Felício, C. M.; Tese de Doutorado. Instituto de Química - Universidade Federal de Goiás, 2011.