

O Brincar e o aprender: O Lúdico no ensino de Química

*Arthur Borges da Silva (IC); Josevânia T. Guedes (PQ); Lenalda Dias dos Santos (PQ)

arthur-bds@hotmail.com

Palavras-Chave: lúdico, ensino e aprendizagem, Educação Química

Introdução

A utilização de atividades lúdicas como estratégia de ensino e de aprendizagem da disciplina Química pode ser considerada uma opção que motiva o estudante. Essas estratégias de ensino baseadas na ludicidade têm se mostrado eficiente ferramenta didática em todas as disciplinas, séries e faixas etárias, tornando-se importante aliadas do profissional que entende que deve inovar em sala de aula a fim de aproximar os alunos do ato de aprender.

Os estudos de Piaget (1994) mostram que o lúdico é uma ação que envolve todo e qualquer ato que objetive produzir prazer e é através de atividades assim que no ambiente escolar, há o despertar para a curiosidade e a consequente construção do conhecimento. A ludicidade é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo no desenvolvimento do processo de aprendizagem, já que se aprende brincando independentemente da faixa etária e nível de amadurecimento cognitivo.

A disciplina Química mais afugenta que atrai o aluno para a sala de aula, dada à sua complexidade e, ainda, à metodologia tradicional entendida e aplicada por alguns professores. Esta pesquisa procura mostrar a importância da aplicação de jogos, atividades lúdicas, desenhos, charges como possibilidades de fazer pedagógico que propicie o aprendizado do aluno.

De acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio - OCPEM, o ensino de Química deve permitir que o aluno compreenda tanto os processos químicos em si, quanto à construção de um conhecimento científico, mantendo estreita relação com aplicações tecnológicas e suas implicações ambientais, sociais, políticas e econômicas. O conhecimento químico deve ser um meio de interpretar o mundo e intervir na realidade a partir de ações e diálogos interdisciplinares, vislumbrando o novo modelo pedagógico que começou a ser desenhado no Brasil a partir da primeira edição do ENEM – Exame Nacional do Ensino Médio. Diante do exposto, esta pesquisa objetiva mostrar que o desenvolvimento de atividades lúdicas em sala de aula promove melhoria no desempenho intelectual do educando e a possibilidade do aprender brincando, de forma prazerosa, motivadora e mais contextualizada, voltada para a realidade do aluno.

Resultados e Discussão

O desenvolvimento desta pesquisa tem o fulcro de analisar a opinião dos licenciandos em química – Faculdade Pio Décimo, acerca da ludicidade como uma ação motivadora do aprendizado de Química. A análise de um questionário estruturado e fechado, indicou a importância do lúdico como uma estratégia de ensino e de aprendizagem nas aulas e também apontou para a necessidade que têm os formandos em Química de formação didático-pedagógica.

Conclusões

O brincar e o aprender no contexto da Educação Química são ações que não devem deixar de permear o espaço escolar, tornando-se um aliado do professor no ato de ensinar e um meio de aproximar o aluno do conteúdo ministrado, porque motivado, o aprendizado acontece em meio a jogos e brincadeiras.

Agradecimentos

A todos os alunos, professores e colaboradores do LAPICEQ

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, Matemática e suas tecnologias.** Volume 2. Brasília: MEC/SEB, 2006.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia.** 20ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1994.