

**UCAM – UNIVERSIDADE CÂNDIDO MENDES
LÊDA MATIAS DE QUEIROZ UCHÔA SILVA**

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PARA UM MELHOR APRENDIZADO EM
QUIMICA E BIOLOGIA**

QUIXADÁ – CE

2018

**UCAM – UNIVERSIDADE CÂNDIDO MENDES
LÊDA MATIAS DE QUEIROZ UCHÔA SILVA**

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PARA UM MELHOR APRENDIZADO EM
BIOLOGIA E QUÍMICA**

Artigo Científico Apresentado à Universidade
Cândido Mendes – UCAM, como requisito parcial
para a obtenção do título de Especialista em
Metodologia do Ensino de Biologia e Química.

QUIXADÁ – CE

2018

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PARA UM MELHOR APRENDIZADO EM BIOLOGIA E QUÍMICA

Lêda Matias de Queiroz Uchôa Silva

RESUMO

A finalidade desse estudo é discutir a importância do lúdico como estratégia para um melhor aprendizado em biologia e química. Estratégia que se faz necessária para que as aulas se tornem mais prazerosas e de fácil compreensão. Através da realização de pesquisa bibliográfica por meio de artigos científicos extraídos da internet, foi feita uma investigação para compreender como as atividades lúdicas envolvem os alunos motivando-os nas aulas e facilitando a aprendizagem. Os resultados mostraram que o lúdico usado como estratégia para um melhor aprendizado em biologia e química torna-se eficaz, como também contribui para uma melhor socialização do aluno através da interação que os jogos proporcionam, principalmente quando são confeccionados por eles. Conclui-se que o lúdico não é mais visto apenas como diversão e sim como facilitador da aprendizagem.

Palavras-Chave: Lúdico. Estratégia. Aprendizado. Biologia e Química.

Introdução

O uso do lúdico como estratégia para o ensino de Biologia e Química tem se mostrado de grande importância, pois melhora de forma significativa a aprendizagem do aluno.

Esse trabalho tem como objetivo abrir uma discussão sobre o uso do lúdico como forma de despertar o interesse do aluno e melhorar a aprendizagem de forma prazerosa.

Levando em consideração o desinteresse dos alunos para com as disciplinas de Biologia e Química fez-se necessário uma investigação sobre a eficácia do uso do lúdico na melhoria da aprendizagem. Esse assunto despertou-me interesse por ser de muita valia que se tenha o conhecimento e domínio do uso do lúdico como estratégias de ensino para que se obtenha resultados positivos no desempenho dos alunos nas atividades escolares.

Pode-se definir lúdico como jogo, brincadeira, divertimento e prazer. É através de brincadeiras que a criança aprende e aprimora os conhecimentos de forma significativa e começa a se descobrir através da interação com outras crianças. Utilizando jogos didáticos o professor consegue atrair a atenção dos

alunos fazendo com que todos possam participar de forma interativa da aula deixando um pouco de lado a forma tradicional de ensino.

Através de pesquisas bibliográficas por meio da internet foi possível obter várias informações a respeito da estratégia do uso do lúdico no ensino de Biologia e Química.

Para Garcez (2014) “O jogo pode ser definido como qualquer atividade lúdica que tenha regras claras, explícitas, estabelecidas na sociedade de uso comum, e tradicionalmente aceita, seja de competição ou cooperação”. O que caracteriza o jogo são as regras as quais devem ser respeitadas para que a competição seja realizada de forma correta. É através dos jogos que o aluno aprende a melhorar sua capacidade de raciocínio e interação.

“Educar ludicamente desenvolve as funções cognitivas e sociais, interioriza conhecimentos, mobiliza as relações funcionais, permite a interação com seus semelhantes, contribui para a melhoria do ensino, qualificação e formação crítica do educando” (BARRETO 2008). Através do lúdico o professor cria momentos de descontração com os alunos, gera a capacidade de criar seus próprios conceitos e ajuda a elevar sua autoestima.

Por ser uma forma prazerosa de passar conhecimentos para o aluno o lúdico é reconhecido como um acelerador da aprendizagem além de melhorar a capacidade cognitiva.

Desenvolvimento

O lúdico tem gerado uma grande facilidade na aprendizagem do aluno possibilitando uma maior absorção de conhecimento além de tornar as aulas prazerosas e participativas. São nos jogos que o aluno aprende a competir, a buscar meios para ser o vencedor na competição, a interagir de forma mais acentuada com os colegas, alcançando dessa forma não só um melhor aprendizado como também tem sua autoestima valorizada. É brincando que se aprende com maior facilidade e dessa forma acontece a quebra da monotonia da sala de aula.

O lúdico tem o poder de despertar uma maior atenção do aluno como também torna mais fácil a compreensão dos assuntos abordados na disciplina.

Segundo Tezane (2006, apud Garcez 2014), “O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. Por meio do jogo a criança testa hipóteses, explora o ambiente, manifesta sua criatividade, utiliza suas potencialidades de forma integral, descobre seu próprio eu, desenvolve socialmente e culturalmente”.

É brincando que a criança se desenvolve e se descobre como ser social interagindo com outras crianças, criando seus próprios conceitos, reinventando e experimentando novos desafios.

Os jogos e brincadeiras motivam o discente a obter novos conhecimentos quebrando o paradigma da metodologia tradicional em que existe a monotonia da sala de aula. O aluno quando participa da aula de forma interativa se sente mais seguro e autônomo.

As Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006, p. 28) afirma que:

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo.

Através dos jogos o aprendizado é mais significativo, os alunos apreendem mais conhecimentos e melhora sua capacidade de interação e competitividade. O discente aprende a trabalhar em equipe e a se comunicar com mais facilidade acelerando o seu crescimento intelectual.

Conforme as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006 p.28)

Utilizar jogos como instrumento pedagógico não se restringe a trabalhar com jogos prontos, nos quais as regras e os procedimentos já estão determinados; mas, principalmente, estimular a criação, pelos alunos, de jogos relacionados com os temas discutidos no contexto da sala de aula.

A confecção dos jogos pelos alunos é de extrema importância, pois promove e estimula a criatividade e proporciona uma maior interação entre os participantes. Quando os alunos se envolvem na criação dos jogos se sentem mais estimulados e o processo ensino aprendizagem de conteúdos abordados em sala de aula se concretiza de forma mais eficiente.

Garcez (2014) diz que:

O jogo possui um caráter de fascinação que envolve totalmente o participante em sua execução. Essa intensidade do jogo e sua capacidade de envolvimento explica-se em sua própria essência, que pode ser expressa de uma maneira mais precisa e menos inadequada pela palavra divertimento.

O jogo por ter capacidade de envolvimento e também de diversão. Quando utilizado como facilitador da aprendizagem gera resultados bastante positivos na absorção de conhecimentos. O jogo de xadrez, por exemplo, por ser um jogo que requer muita concentração pode ser usado como forma de desenvolver o raciocínio e a percepção dos alunos.

A disciplina de química é tida como de difícil assimilação, portanto o uso de novas técnicas é indispensável para que os alunos tenham uma nova visão dessa disciplina. A ludicidade é uma alternativa para tornar o ensino de química mais atrativo, por ser um método que proporciona prazer e interação e facilita a aprendizagem.

“O jogo SueQuímica é uma oportunidade para os alunos do Ensino Médio interpretarem a força ácida de diferentes substâncias inorgânicas e orgânicas e conhecer suas constantes de equilíbrio, tornando as aulas de Química mais interessantes e descontraídas” (SANTOS 2009) .

Watanabe e Recena (2008) afirmam que: “Durante o ensino de química ocorre em alguns momentos a necessidade de memorização de algumas informações, para posteriormente ocorrer um aprendizado significativo”. Baseados nessa afirmativa Watanabe e Recena(2008) lançam a seguinte proposta: “ Nesse sentido propomos um material didático que consiste em um jogo, chamado de “Memória Orgânica” abordando os grupos funcionais, propriedades e nomenclatura de compostos orgânicos”. Diante do exposto torna-se enfático a necessidade do emprego de estratégias de ensino diversificadas como jogos didáticos de várias modalidades para que aconteça uma aprendizagem significativa.

Abordando também o ensino de Biologia podemos observar que repassado na forma tradicional também gera dificuldades na aprendizagem. Devido a conteúdos extensos e muitas vezes complexos o aluno fica entediado e desmotivado para dar continuidade aos estudos.

De acordo com Neves; Campos; Simões (2008, *apud* Guedes *et al* 2009), “ os jogos didáticos cumprem a função de eficientes recursos auxiliares, pois estimulam a aprendizagem e o interesse por parte dos alunos e ajudando professores a alcançarem seus objetivos nas aulas de Ciências e Biologia”.

Cartaxo (2013) afirma que:

O aprendizado de biologia com a utilização de jogos “como facilitadores” de interação entre professor, aluno e conhecimento irá favorecer momentos agradáveis de criação e estabelecer a cooperação necessária, para que o processo de ensino e aprendizagem possa ser entendido como uma construção de conceitos imprescindíveis a sua formação.

Diante do exposto a interação entre professor aluno é fundamental para que haja uma elevação da autoconfiança do aluno. Dessa forma o discente adquire a capacidade de formar seus próprios conceitos como também melhora sua capacidade e se relacionar com os outros.

Segundo afirma Guimarães (2009, p. 18, *apud* CARTAXO 2013), “A ludicidade facilita a compreensão e o desempenho do indivíduo. Durante uma aula em que o professor esteja aplicando uma brincadeira relacionada a algum assunto de Biologia, o estudante fica mais atento, se envolve mais e conseqüentemente aprende com mais facilidade”. As brincadeiras são divertimentos e aprender se divertindo proporciona prazer no aluno.

Conclusão

Conforme pesquisa bibliográfica realizada fica claro que o uso do lúdico em aulas de Biologia e Química é extremamente importante para uma aprendizagem significativa. Pesquisadores apresentaram a importância da utilização do lúdico como forma de motivação e interação dos alunos em sala de aula abordando também a eficácia no desenvolvimento cognitivo do aluno. É fácil perceber o quanto é necessário utilizar esse método para o ensino da Biologia e Química nas escolas e a partir disso pode-se notar que a dificuldade dos alunos em compreender conteúdos dessas disciplinas pode ser superada. O lúdico auxilia na compreensão do tema abordado e em suas aplicações no cotidiano.

Para que se tenha bons resultados na formação de cidadãos autônomos, críticos e conscientes, é preciso inovação na educação trabalhando de forma interativa professor x aluno despertando nos alunos o uso da criatividade. É no lúdico que se encontra a melhor forma de se conseguir interação e motivação dos alunos na busca do aprendizado.

REFERÊNCIAS

BARRETO, N. R. U.SSO. *Livro didático público e o uso de “passatempos” nas aulas de química*. Disponível em:

<http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_nei_de_regina_usso_barreto.pdf> Acesso em: 18/12/2017

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

GARCEZ, E. S. C. *Jogos e atividades lúdicas em ensino de química: um estudo estado da arte*. Disponível em :

<https://mestrado.prgq.ufg.br/up/97/o/Edna_Sheron_da_Costa_Garcez.pdf> Acesso em: 03/01/2018.

GUEDES, A.G.; FONTOURA, M.T.S.; PEREIRA, R. M. de M. *Biologia limitada: um jogo interativo para alunos do terceiro ano do ensino médio* Disponível em: <<http://posgrad.fae.ufmg.br/posgrad/viienepec/pdfs/1580.pdf>> Acesso em: 27/12/2017

SANTOS, A. P. B; MICHEL, R. C. *Vamos jogar uma suéquímica*.

Disponível em:< http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc31_3/05-EA-0108.pdf> Acesso em 20/12/2017

WATANABE, M.; RECENA, M. C.P. *Memória orgânica – Um jogo didático útil no processo de ensino e aprendizagem*. Disponível em:

<<http://www.quimica.ufpr.br/eduquim/eneq2008/resumos/R0913-1.pdf>> Acesso em: 05/01/2018.