**IMPLEMENTAÇÃO DE METODOLOGIAS LÚDICAS COMO RECURSO DE MOTIVAÇÃO E APRENDIZAGEM DOS ALUNOS**

Maria Luiza Silva de Farias SANTOS1

Taís Laurentino FERRO1

Marcos Antônio Luz SURICA²

Deysiane Santos da SILVA³

¹ Graduanda do curso de Licenciatura em Química, Uneal; 2Professor/ Orientador do curso de Licenciatura em Química, Uneal; ³Professora/Coorientadora SEE/AL

 taislferro@gmail.com

luiza.94f@hotmail.com

**Resumo:** Existe um variado leque de metodologias e recursos didáticos que podem e deve ser utilizado pelos professores na sala de aula, porem, vivem numa constante busca pela descoberta de metodologias que possam ser aplicadas e capazes de despertar à atenção do aluno, fazendo com que o mesmo sinta-se empolgado e com prazer de aprender, uma vez que se torna papel do docente buscar e identificar os motivos e causas de desmotivação que venha ser observado por parte dos alunos, buscando assim, soluções para sanar esse tipo de problema. Contudo, essa motivação tão esperada precisa partir do professor, que se coloca sempre como condutor. A ludicidade se apresenta então como sendo um dos mais variados recursos presentes no ensino básico, mas que pode ser levados ao ensino superior, se apresentando através da criatividade e de jogos que promovem um ambiente descontraído e prazeroso somando a interação entre o professor, aluno, sala de aula e aprendizagem. Dessa forma a pesquisa, buscou mostrar à visão que o professor e os alunos possuem referente ao lúdico, evidenciando assim a sua importância e o quanto a implantação desse tipo de metodologia pode contribuir para a educação, avaliando também a dificuldade que existe em assimilar os conteúdos abordados de forma teórica na sala de aula.

**Palavras-chave:** Educação. Lúdico. Novas metodologias.

**INTRODUÇÃO**

Sempre se ouviu falar que a química é uma das disciplinas mais difíceis para compreensão, um fato que se confirma ao observar o grande desinteresse pela matéria por grande parte dos alunos que mostram resistência a mesma. Com isso, o aluno deixa de querer aprender, tendo como consequência um significativo atraso educacional.Como discentes em química, é perturbador ver a dificuldade presente no dia-a-dia dos alunos em compreender, aprender e acompanhar os conteúdos que são trabalhados em sala, principalmente aqueles voltados à área de exatas, e isso acaba ocasionando o baixo rendimento dos mesmos.

Fazendo uma análise a respeito do contexto inserido no âmbito educacional, os estudantes do ensino médio despertam dificuldade em conteúdos que não foram vistos ou foram mal ministrados, que esses maus desempenhos obtidos podem ser decorrentes das práticas tradicionais de ensino.

Os alunos, de forma geral, apresentam inúmeras dificuldades para poder compreender e assimilar os conteúdos e conceitos que rodeiam a química. Talvez, essa dificuldade encontrada esteja ligada há exigência de abstração e utilização de modelos “mentalizados” pelos próprios alunos e recursos metodológicos que os docentes dispõem para ministrar a disciplina (MORTIMER; MOL; DUARTE, 1994).

Por meios dessas metodologias de ensino o aluno encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, e obtêm assim, um maior desempenho. Os jogos, de forma geral, trazem um numero variado de benefícios, conhecimento e diversões para todas as idades, vindo também oportunizar o aperfeiçoamento de nossas qualidades, que por muitas vezes estão escondidas, e a superação nossas dificuldades.

Segundo Silva (2006), o lúdico contribui de forma positiva e proporciona uma participação ativa no processo de ensino-aprendizagem, dispondo de diversos objetivos, como por exemplo, promove a socialização, diversão e interação entre o professor, o aluno e a sala de aula; servindo como instrumento para transmitir conhecimentos por meio de brincadeiras e jogos que vinculam a fantasia com a realidade. Assim sendo, o lúdico se torna uma das formas de desenvolver e aflorar a criatividade e os conhecimentos, de maneira dinâmica, através de jogos, músicas e dança, tendo como objetivo educar e ensinar de forma divertida e com muita interação entre os alunos. Essa metodologia estar presente em diversas modalidades, e se mostra ativa em toda trajetória da vida, do nascimento à terceira idade, contribuindo assim, para a nossa física e mental de forma integrada.

Cabe ressaltar que relações interpessoais são estabelecidas durante os jogos, o que atribui a interação entre professor-aluno no processo de aprendizagem, onde o professor precisa se colocar como um facilitador e mediador, garantindo condições para que o aluno explore seus conhecimentos, interaja e aprenda a resolver e lidar com situações e problemas (PINTO, 2003).

Diante disso, o objetivo principal desse trabalho se dar em apresentar as vantagens que o lúdico pode oferecer para o crescimento educacional, uma vez que, possui participação ativa do aluno no processo de ensino-aprendizagem, mostrando também a dificuldade que os mesmos possuem em assimilar os conteúdos, quando abordados de forma teórica.

**MATERIAIS E MÉTODOS**

Muitos autores vêem a ludicidade no âmbito escolar como um recurso pedagógico, uma vez que, contribui para estimular e incentivar o aluno a aprender sem a pressão do professor como sendo uma linguagem de autoridade ou dono do conhecimento.

A brincadeira é um tipo de atividade social que mistura contextos sociais e culturais. O lúdico já se faz presente em todo universo criativo de ensino desde os primórdios da humanidade. As brincadeiras foram ocupando lugar na sociedade na sua visão tecnológica e em suas relações sociais (CARDOSO, 1996).

Segundo Dantas (1998), o termo lúdico estar relacionado à função de brincar, jogar e aprender de forma descontraída e divertida, que sendo assim, o jogo se torna uma parte inerente do ser humano, estando presente na Filosofia, na Arte, Pedagogia, Poesia e nas diversas formas de expressão.

Os jogos educacionais no ensino de química têm o objetivo de auxiliar os discentes a aprender e revisar os conteúdos aplicados em sala de uma forma lúdica e prazerosa, pois mesmo se mostrando um recurso simples, é também de fácil aquisição e construção. Quando as situações lúdicas são criadas e conduzidas pelo professor, estimulando a aprendizagem, se evidencia toda a dimensão educativa.

Segundo Kishimoto (1996), os jogos devem possuir duas funções primordiais, onde a primeira é a função lúdica, e a segunda a função educativa, onde as duas, em conjunto, formam um elo e um ponto fundamental para o crescimento do aluno.

Portanto, o uso das atividades lúdicas, estará ligado a qualquer tipo de atividade que seja alegre e descontraída, e que possibilitem a expressão do agir e interagir. Cabe destacar também que o lúdico não precisa ser inserido apenas no ensino infantil, pois o aluno independente de faixa etária também pode ser beneficiado com esse tipo de metodologia, possibilitando mais motivação, descontração e prazer.

O número de escolas que se utilizam do lúdico em suas praticas pedagógicas tem aumentado, onde a sua utilização se volta principalmente para a alfabetização, motivando, aumentando a auto-estima, criatividade, concentração e fixação de dados, uma vez que estimula diferentes áreas do cérebro (PIAGET, 2003).

Como disciplina no ensino médio, a disciplina de química é considerada e vista como sendo um assunto muito desinteressante por parte de alguns alunos, mesmo sendo um assunto presente em no cotidiano e estar presente no movimento CTSA (Ciência, Tecnologia, Sociedade e Ambiente), pode-se relacionar esse desinteresse com a falta de aulas práticas, de projetos, resolução de problemas, falta de novos recursos didáticos, contextualização, dentre outros.

Segundo Torriceli (2007), os conteúdos aplicados em sala de aula necessitam, de maneira constante de práticas experimentais, que sejam ajustadas com o ambiente, onde permita ter o aluno como protagonista, para que assim o mesmo venha a ter maior compreensão dos conteúdos trabalhados.

A utilização do lúdico, como jogos, nas aulas de química não deve ser considerada apenas como forma de descontração, pois os mesmos estão previstos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), tendo por objetivo desenvolver a capacidade afetiva, assim como as relações interpessoais, onde o aluno possa se colocar no ponto de vista do outro (BRASIL, 1997).

O professor deve estipular sempre os objetivos que pretende alcançar com a atividade lúdica, buscando respeitar os níveis em que o aluno se encontra, bem como as dificuldades apresentadas por cada um, estipulando um tempo para a realização da atividade, para que seja possível realizá-la com todos os propósitos da metodologia, ou seja, a ação e exploração.

Para Fialho (2007), os alunos precisam de muito mais do que somente ouvir, escrever ou resolver exercícios que atendam ao currículo; os mesmos precisam ir mais adiante, participar de momentos de harmonia e diversão, que busquem aprendizagem e uma convivência saudável, o que contribui também para sua individualidade e marca pessoal. No entanto, vale ressaltar que não basta compartilhar momentos de entusiasmo e diferentes, pois não se pode esquecer ou deixar de lado o compromisso de ensinar e aprender.

O lúdico precisa ser utilizado como uma ferramenta de ensino, e não somente como a única alternativa de metodologia; o jogo precisa ser inserido como auxiliador na transposição do conteúdo, levando o aluno a aprender de forma mais prazerosa, transformando a sala de aula em um ambiente cada vez mais agradável (BRANDÃO, 2014).

Portanto a pesquisa aconteceu na Escola Estadual Graciliano Ramos, na turma do 1° Série de Recursos Humanos “B”. Tratando-se de um estudo que consistiu em observações e aplicação de uma atividade com questões abertas e fechadas, tendo por conteúdos “Os Processos de Separações de Misturas”, a atividade foi realizada em trio e com consultas em livros e anotações feitas no caderno onde ficou visível a grande dificuldade apresentada pelos alunos ao desenvolver a atividade.

A pesquisa apresenta um caráter experimental, de abordagem qualitativa, onde todas as informações foram analisadas e quantificadas, tendo por objetivo analisar a dificuldade dos alunos em assimilar os conteúdos abordados em sala de aula.

**RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Existem inúmeras variáveis que podem causar esse grau de dificuldade de aprendizagem por parte dos alunos, e para que se possa chegar a uma solução para o problema em questão, é preciso entender os diversos fatores que circulam essa problemática.

O aluno precisa possuir a capacidade de convicção, o que vai lhe auxiliar na elaboração da estrutura do conhecimento de química, pois os conteúdos que são trabalhados na disciplina requerem uma pratica experimental, o que facilitará sua compreensão.

Percebesse que a disciplina de química no ensino médio é vista como um assunto desinteressante, mesmo abordando conteúdos que estão sempre presentes no nosso dia-a-dia. Esse desinteresse estar ligado a diversos fatores, como por exemplo, as escolas não possuem ou não utilizam laboratórios; não frequentam as bibliotecas; não possuem recursos de multimídia e métodos interativos; e esse problema pode ter relação também com a falta de preparo ou desinteresse dos docentes, pois muitas vezes os mesmos não recebem estímulos ou até mesmo orientações, que os impedem de buscar inovações para a sala de aula.

Os resultados alcançados para essa pesquisa foram obtidos através de observações em sala de aula e por meio de uma atividade aplicada para os alunos da turma de 1° RH “B”, atividade esta que continha questões abertas e fechadas, tendo por tema “Processos de Separação de Misturas”, realizado em grupos de três alunos e com consultas no material didático. Os alunos assistiram às aulas em que foi trabalhado o conteúdo e ao receber a atividade logo começaram a responder a mesma, porém, em muitos momentos ouve duvidas e questionamentos.

 **Tabela 1**: Desempenho dos alunos na atividade aplicada.

|  |
| --- |
| DESEMPENHO  |
| Suficiente | **20 %** |
| Mediano | **35 %** |
| Insuficiente | **45 %** |

**Fonte: Elaboração própria.**

A tabela a cima nos mostra o desempenho obtido pelos alunos na atividade aplicada, onde se pode observar que mesmo sendo com auxilio entre colegas e consultas, apenas 20% dos alunos obtiveram um bom rendimento, e a grande maioria da turma apresentou um baixo resultado, tendo 35% dos alunos com um desempenho mediano e 45% com um resultado insuficiente, ou seja, que não conseguiram obter um bom desempenho, errando a maioria das questões aplicadas.

 Sabe-se da rejeição dos estudantes pela disciplina, grande parte da desmotivação está relacionada com a forma como os conteúdos vêm sendo transmitidos e reforçados por exercícios de repetição, sendo necessária uma fonte de motivação, para que os alunos da 1ª série assimilem e utilizem o conhecimento químico de forma apropriada.

Esses dados evidenciam a grande dificuldade e desmotivação que os estudantes possuem referente aos conteúdos que são passados apenas de forma teórica, baseada em leitura e escrita. Um estudo realizado por Fialho (2007), que diz que: "A exploração do aspecto lúdico pode tornar-se uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, ao ponto em que o domínio sobre os objetivos propostos sejam alterados".

Caso se esses conteúdos fossem repassados com novas metodologias e com o uso do lúdico, o desempenho dos alunos poderia crescer, uma vez que a inovação é fator essencial para se ter motivação e empolgação, o que levará a boa absorção dos conteúdos.

É notório perceber que existem vários distúrbios de aprendizagem que acompanha os estudantes e que os mesmos desconhecem distúrbios esses que podem aparecer na leitura, escrita, ou ate mesmo deficiência de atenção, impedindo assim a concentração dos alunos.

Cabe evidenciar que, dentre os alunos que participaram e resolveram as questões da atividade aplicada, existem aqueles que realmente declaram ter dificuldades e não ter conhecimento sobre os conteúdos abordados nas questões, como também tem aqueles que se esforçam, estudam, mas que, mesmo assim afirmam lidar com algumas dificuldades.

No caso da disciplina de química em específico, a metodologia utilizada pelos professores se torna um dos fatores mais importantes para despertar a motivação e o aprendizado dos alunos, uma vez que o professor é personagem fundamental e influente para o processo de ensino aprendizagem.

De forma geral, analisando os resultados obtidos e observados, percebe-se que o grau de dificuldade dos alunos e a situação atual da disciplina são preocupantes. Porém, como afirma Bock e Furtado (2001), o ato de aprender é um processo que acontece no decorrer da vida, o que nos permite adquirir algo novo em qualquer momento e com qualquer idade; e por isso, passamos a acreditar na possibilidade de reversão do problema observado.

A análise que se deve fazer de acordo com as informações observadas não se restringe somente ao percentual encontrado, pois se torna essencial buscar a fundo os fatos que levam tantos alunos a terem essas dificuldade de aprendizagem, e que esta não se mostra apenas por meio de avaliações (provas), mas afeta também a capacidade intelectual do aluno.

Sendo assim, é muito importante a intervenção do educador nesse processo, estimulando, orientando e ampliando o uso das atividades lúdicas para desenvolver o físico, emocional, mental e social nos alunos.

O professor utilizará o lúdico como um facilitador no processo ensino aprendizagem, visando superar essas dificuldades e defasagens encontradas na educação, pois os alunos que não são estimulados provavelmente se “excluirão da escola” fazendo parte da estatística dos reprovados ou evadidos. A inclusão inicia no

resgate do aluno com déficit de aprendizagem, e da escola de qualidade. O lúdico é uma ferramenta de extrema valia no processo de ensino aprendizagem, assume a finalidade de desenvolver habilidades, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir objetivos, avaliar e obter resultados.

Como consequência das dificuldades e desmotivações que os estudantes possuem referente aos conteúdos que são passados apenas de forma teórica, baseada em leitura e escrita, tem-se o baixo rendimento em relação às questões aplicadas, tendo 45% de insuficiência. Com isso o dado enfatiza que, o fracasso escolar não é apenas do aluno (reprovados e evadidos) e sim do professor que não busca novas alternativas de aprendizagem. Espera-se então que este trabalho contribua na ocorrência de mudança na aprendizagem com o auxílio de metodologias lúdicas.

Muitos educadores conservam a ideia de que o ato de ensinar restringe-se a

transmissão de conteúdos, com a distribuição de tarefas, com o desenvolvimento do programa proposto. Dessa forma, os professores ainda esperam que toda a classe apresente um mesmo padrão de desempenho.

Espera-se que o professor, como mediador entre o aluno e o conhecimento, deve ser um profissional formador, reflexivo, consciente da importância do seu papel, comprometido com o processo educativo, integrado ao mundo de hoje, responsável socialmente pela formação do cidadão e, principalmente, um eterno aprendiz. Logo, tem de estar continuamente pesquisando e aperfeiçoando-se, para buscar “inovar e inovar-se”.

Cabe salientar que, para a metodologia lúdica realmente funcionar como uma

ferramenta que possa trazer benefícios para a aprendizagem dos alunos faz-se necessário um planejamento prévio de sua utilização na sala de aula. A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e, o jogo, neste sentido, constitui uma ferramenta pedagógica fundamental. Mais ainda, pode

ser um instrumento de alegria.

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Principalmente na infância e adolescência o ensino aprendizagem é essencialmente

pedagógico e tais atividades são essenciais para facilitar a transmissão de conhecimento.

 Para Almeida (1987. p. 57), a educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe na produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Pois, O professor precisa nutrir o interesse do aluno, sendo capaz de respeitar o grau de desenvolvimento das múltiplas inteligências do mesmo, do contrário a atividade lúdica perde completamente sua riqueza e seu valor, além do mais o professor deve gostar de trabalhar esse novo método sendo motivador a fazer com que os alunos gostem de aprender, pois se o educador não se entusiasmar pelo que ensina o aluno não terá o interesse em aprender.

Segundo ANTUNES (2001, p.55), um professor que adora o que faz, que se empolga com o que ensina, que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua disciplina, que apresenta seu tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre possui inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, da turma. O professor deve assumir seu papel de mediador e monitor do conhecimento,e o aluno sua função de agente no desenvolvimento de sua própria aprendizagem.

Diante disso, nota-se que o lúdico precisa ser utilizado como sendo uma importante ferramenta de ensino; e que o jogo e o uso da criatividade precisa ser inseridos, de forma constante, como auxiliador na assimilação do conteúdo, levando assim, o aluno a aprender de forma mais empolgante e prazerosa, transformando a sala de aula em um ambiente cada vez melhor.

**CONCLUSÕES**

Através do presente estudo, realizado por meio de observações e atividade aplicada entre alunos, foi verificado que os mesmos, em sua maioria, têm favorável aceitação à implantação de novas metodologias voltadas a ludicidade, uma vez que buscam maior motivação e descontração no ambiente escolar, algo que não se resuma somente em escrever ou ler.

Os discentes optam sempre por aulas mais teóricas, porem o uso de novas dinâmicas e metodologias, que se dar através da utilização de recursos lúdicos, irá o complementar a fala do professor jogo, com nas aulas com estilo mais esportivo, fazendo com que os alunos despertem mais o interesse em aprender. Não existe aprendizagem sem motivação, os dois precisam andar juntos, pois o aluno necessita dela para se sentir satisfeito e assim, realizar todas as tarefas que lhe forem atribuídas, caso contrario, o aluno passa a não realizar suas atividades, interferindo diretamente na assimilação dos conteúdos (NERCI, 1983).

A falta de motivação e interesse pela disciplina talvez esteja no nível de dificuldade imposta pelos alunos à mesma, como também pela falta de atividades praticas e inovadoras.

Contudo, conclui-se que a ludicidade é uma ferramenta muito importante dentro do processo de ensino e aprendizagem, uma vez que vêm a colaborar de forma significativa no rendimento escolar no que tange a disciplina de Química, pois a atividade lúdica não se restringe somente nas series iniciais do ensino, mas também, em todos os níveis de ensino, uma vez que o seu objetivo é o crescimento educacional de maneira empolgante e inovadora.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BRANDÃO, Henry Charles Albert David Naidoo Terroso de Mendonça. 2014. **Estudo sobre a aprendizagem lúdica da tabela periódica através do jogo super trunfo**f. Monografia (Especialização em Ensino de Ciências). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

BRASIL. MINISTÈRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Parâmetros curriculares nacionais para educação fundamental**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica: Brasília (DF), 1998 174p. **brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

CARDOSO, R. C. T. **Jogar para Aprender Língua Estrangeira na Escola**, 1996. Dissertação (Mestrado em Lingüística) – Instituto de Estudos da Linguagem. UNICAMP, Campinas.

DANTAS, H. Brincar e Trabalhar. In; KISHIMOTO, T. M. (org.). **Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

FIALHO, N. N. **Jogos no Ensino de Química e Biologia**. Curitiba: IBPEX, 2007.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil. In: (Org.). Jogo, brinquedo,**

MORTIMER, E. F. **Regra do octeto e teoria da ligação química no ensino médio: dogma ou ciência?** Química Nova. v. 17, n. 2, p. 243-252, 1994.

PIAGET, J. **A Psicologia da Criança.**Editora Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, 1998.

PINTO, Marly Rondon. **Formação e Aprendizagem no Espaço Lúdico**. 2 ed.

SANTOS, W. L. P.; MORTIMER, E. F. **Uma análise de pressupostos teóricos da abordagem C-T-S** (Ciência – Tecnologia – Sociedade) no contexto da Educação Brasileira. Ensaio**.**v. 2, n. 2, dez. 2002.

São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

SILVA, Alceu Junior Paz da. **A Química na EJA: Ciência e Ideologia**. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Federal de Santa Catarina, 2007.

TORRICELLI, Enéas. **Dificuldades de aprendizagem no Ensino de Química.** (Tese de livre docência), Belo Horizonte, Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Educação, 2007.

**AGRADECIMENTOS**

Primeiramente a Deus, por nunca faltar com sua presença e por tantos objetivos alcançados, com perseverança para vencer os obstáculos.

Agradeço a todos aqueles que, de alguma forma ajudaram ou atrapalharam o desenvolvimento desse trabalho. Ao coordenador do curso de Licenciatura em Química pela oportunidade de fazer parte do programa residência pedagógica.

A Universidade Estadual de Alagoas- UNEAL campus III, com a qual estabelece vínculos com a Escola Estadual Graciliano Ramos.