



O JOGO E SUA AVALIAÇÃO SOB O OLHAR DOS ALUNOS DE 6º ANOS DE UMA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL DO MUNICÍPIO DE PELOTAS/RS

Ingrid Fernanda Garcia Morales Dewantier^{1*}

GabrielaManzke Costa²

Eixo Temático: 4. Práticas pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Finais e Ensino Médio

Introdução

A ludicidade em sala de aula mostra como o estudante é no sentido da espontaneidade, da abstração, da interação, como ela transforma o espaço escolar num lugar agradável, pode dar sucesso ao educador e quebrar o "desencanto escolar". O presente trabalho relata três atividades lúdicas desenvolvidas depois do conteúdo ter sido estudado em sala de aula. O interesse dos estudantes foi percebido pela participação e intensa interação durante a execução da atividade e, ao final, avaliado através de um questionário.

Essa experiência foi possível em virtude da parceria existente entre as escolas municipais da cidade de Pelotas e o Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul)/Campus Pelotas – Visconde da Graça (CaVG), através do – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Esse programa é direcionado aos estudantes de licenciatura e aproxima as instituições de ensino superior das escolas da rede pública, oportunizando aos futuros professores a inserção em seu campo de trabalho desde o início de sua formação. Dessa maneira, os estudantes de licenciatura podem desenvolver métodos de ensino alternativos, além de vivenciar a realidade escolar antes mesmo de ingressarem no estágio curricular obrigatório.

¹ IFSul, Licenciatura em Ciências Biológicas, PIBID (CAPES), ingriddewantier@yahoo.com.br

² Professora Mestre em Ensino de Ciências e Matemática, IFSul, gabrielarmcosta@gmail.com



Objetivo

Avaliar se a aplicação de atividades lúdicas sobre o conteúdo de Ciências auxilia no aprendizado.

Referencial Teórico

Conforme Oliveira (1990), as atividades lúdicas são essenciais para a infância. Há em diversas fontes sugestões de atividades lúdicas em grande quantidade na literatura, cabendo ao educador a organização, preparação anterior e boa vontade de ter um recurso a mais de ensino. Em outras palavras: “Educar ... é oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre vários caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida” (KAMI, 1991, p. 125).

O aparecimento do jogo e do brinquedo como fator do desenvolvimento infantil proporcionou um amplo campo de estudos e pesquisas. Os jogos são componentes do lúdico, que em si não é um novo método de ensino, mas uma sugestão metodológica, uma ferramenta de aprendizagem onde o estudante aprende de forma alegre e prazerosa (LUDWIG, 2006).

No processo de socialização, a criança ouve o colega e discute, identificando perspectivas e se justificando. Ao se justificar, argumenta e reflete sobre os seus próprios procedimentos – Abstração Reflexiva (PIAGET, 1978, p. 32).

Metodologia

Os jogos foram aplicados em uma escola pública da cidade de Pelotas – EMEF Deogar Soares, sendo esta conveniada ao PIBID do IFSul - CaVG. Nessa escola participaram do presente trabalho as turmas do 6º ano A e B, no turno da tarde. A intervenção ocorreu em um só dia também no decorrer de um período para cada turma.

As atividades propostas foram as seguintes:

Jogo da memória de células: Imagens da internet de diferentes células e organelas foram usadas para construir esse jogo. De 2 a 4 participantes, revelam-se duas cartas; se elas formam um par igual joga-se de novo, se não passa a vez para o próximo jogador.



Quem formar mais pares vence. Ajuda na memorização das imagens e aprende os nomes. Esse conteúdo previsto é do 7º ano.

Batalha dos animais (TURRA, 2014): Esse jogo objetiva conhecer algumas características dos animais, conteúdo do 6º ano. As cartas são compostas da imagem de um animal e de cinco características: peso, tamanho, quantos anos vive, patas e filhotes. As cartas são distribuídas entre os participantes, seleciona-se uma de cada e escolhe-se uma característica. O que tiver o animal com atributo maior vence a rodada e fica com as cartas dos outros. Ganha a partida quem tiver o maior número de cartas no fim. De 2 a 3 jogadores.

Jogo da trilha ecológica (CENFOP, 2010): De 2 a 4 participantes, compõe o jogo o tabuleiro da trilha ecológica dos animais no jardim zoológico, 1 dado e marcadores. Cuidados com os animais e conscientização ambiental são contemplados nesse jogo, programa do 6º ano. As casas da trilha possuem instruções sobre lidar com os animais, gerando bônus ou penalidades. Quem completar a trilha primeiro é o vencedor.

O questionário para verificar a aprendizagem dos estudantes pelos jogos compunha de três perguntas simples feitas de modo a mensurar, e uma quarta pergunta sobre qual dos jogos eles mais gostaram:

- 1) DESCREVA SE VOCÊ GOSTOU DOS JOGOS. Indique 0 se não gostou e 5 se gostou muito.
- 2) DESCREVA SE VOCÊ ACHA QUE O JOGO AJUDOU NO APRENDIZADO SOBRE O ASSUNTO. Indique 0 se não ajudou e 5 se ajudou muito.
- 3) DESCREVA SE VOCÊ GOSTARIA QUE OUTRAS ATIVIDADES ESCOLARES TIVESSE JOGOS COMO ESSES PARA AJUDAR NO APRENDIZADO DA MATÉRIA. Indique 0 se não gostaria de outros jogos e 5 se gostaria muito de outros jogos.



Análise de dados

Da primeira pergunta, se gostaram dos jogos, 80% responderam que gostaram muito, 11% satisfatório e 9% acharam ruim. Da segunda pergunta, se os jogos ajudaram no aprendizado sobre as disciplinas, 69% responderam que ajudou bastante, 23% que ajudou pouco e 9% que não ajudou em nada. E, na última pergunta, se jogos como aqueles ajudariam no aprendizado de outras disciplinas, com 100% de indicação afirmativa. Sobre qual dos jogos os estudantes mais gostaram, 60% preferiram os jogos dos animais, 27% o da memória e 13% o da trilha.

Esses dados estão de acordo com o que falam os autores Kishimoto (1996), Grandó (2001) e Spigolon (2006), que são algumas das vantagens no uso de jogos no ambiente escolar: observação, competição sadia, resgate do prazer de aprender, participação ativa do aluno na construção do saber e de facilitar a aprendizagem de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno, entre outros.

Porém nem tudo é vantagem. Se os alunos não sabem porque jogam, ou a perda da ludicidade quando há excesso de interferência do professor, ou a coerção do professor, destruindo a voluntariedade (GRANDÓ, 2001), são alguns aspectos ruins dos jogos. Isso também foi observado, pois houve avaliações negativas.

Resultados alcançados

Além da interação, participação interessada e expressões de satisfações dos estudantes durante os jogos, as fichas por eles preenchidas também mostraram que os jogos foram bem recebidos. Foram 80% de indicação que gostaram dos jogos e 69% que os jogos ajudaram no aprendizado. Essa diferença aconteceu porque o conteúdo que estava sendo visto na disciplina de ciências naquele momento não era exatamente igual aos jogos.

Disso o que mais chama a atenção foi a unanimidade da resposta à terceira pergunta. Todos responderam que jogos como esses ajudariam no aprendizado de outras disciplinas. Mesmo os 9% que não gostaram dos jogos ou os 32% que responderam que os jogos pouco ou nada ajudaram no aprendizado, mesmo esses responderam que jogos



assim seriam bons para outras disciplinas. Daqui pode-se inferir que jogos como esses são um bom recurso para fixação do conteúdo e uma opção para revisão antes de avaliações.

Palavras-chave: Jogos. Lúdico. Aprendizagem.

Referências

- OLIVEIRA, Z. de M. R. **Educação infantil: muitos olhares**. 4.ed. São Paulo:Cortez, 1990.
- KAMII, C. e DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget**. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.
- LUDWIG, R. **A educação lúdica como processo mediador de aprendizagem**. Cuiabá: KCM, 2006.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- TURRA, R..**Jogo de Cartas Animais** [blog na Internet]. Sorriso-MT. Set 2014. Disponível em <<http://profraquieleturra.blogspot.com.br/2014/09/jogo-de-cartas-animais.html>> Acesso nov 2016.
- CENFOP: Centro de Formação de Professores. **Trilha: Passeio Pelo Jardim Zoológico**. [blog na Internet]. Ipatinga-MG. Abr 2010. Disponível em <<https://ensfundamental1.wordpress.com/407-2/jogos-ciencias/>> Acesso nov 2016.
- KISHIMOTO, T.M..**Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 183p., 1996.
- GRANDO, R.C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. Tese de Doutorado, Faculdade de Educação, UNICAMP, Campinas, SP. 2000.
- SPIGOLON, R. **A importância do lúdico no aprendizado**. Trabalho de conclusão de curso. Faculdade de Educação, UNICAMP, Campinas, SP. 2006.