



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

EIXO TEMÁTICO: Currículo, Metodologia e Práticas de ensino
FORMA DE APRESENTAÇÃO: Relato de vivência

O USO DE JOGOS COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Bruna Ellys Pereira Marcolino¹
Rafaela Franco Dias Bruzadelli²
Antonio Durante³
Ingridy Simone Ribeiro□

Resumo: As atividades lúdicas, como os jogos, vem sendo aplicadas nas escolas no processo de ensino e aprendizagem como forma de aprimoramento e incentivo ao aluno. Práticas como estas auxiliam no desenvolvimento pessoal, cognitivo e social dos mesmos, além disso, ajuda o docente na avaliação da absorção da aprendizagem dos alunos. O presente trabalho referiu-se a relato de experiência que visa a utilização de jogos, por meio do PIBID, atuando na disciplina de ciências, como forma de revisão dos conteúdos para prova e como forma de avaliar o grau de conhecimento e absorção dos alunos.

Palavras Chave: Metodologia; Lúdico; Conhecimento;

INTRODUÇÃO

O uso de atividades lúdicas no ensino fundamental são práticas privilegiadas que visam o aprimoramento dos discentes em relação aos conteúdos que foram trabalhados, servindo também ao professor como forma de avaliar o conhecimento absorção e capacidade individual dos alunos em responder questões sobre a matéria. Além disso, promove o desenvolvimento pessoal, cognitivo e social do aluno.

Os jogos são instrumentos que motivam, atraem e estimulam o processo de construção do conhecimento, podendo ser definido, de acordo com Soares (2004), como uma ação divertida, seja qual for o contexto linguístico, desconsiderando o objeto envolto na ação. Se há regras, essa atividade lúdica pode ser considerada um jogo.

Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança (Piaget apud Faria, 1995).

Com isto, o presente trabalho teve como objetivo utilizar o jogo como atividade de descontração e mediador do processo de ensino aprendizagem na disciplina de ciências, revisando e lembrando alguns conceitos para avaliação. A atividade foi aproveitada como forma de direcionamento para elaboração da prova de acordo com o nível de conhecimento e absorção do conteúdo trabalhado.

MATERIAIS E MÉTODOS



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

O presente trabalho é um relato de experiência e foi desenvolvido por meio do PIBID do curso de Ciências Biológicas do IFSuldeminas - Campus Muzambinho, atuando na Escola Estadual Professor Salatiel de Almeida, no município de Muzambinho-MG, ministrando a disciplina de ciências para alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental I, sendo três turmas (A, B e C).

Inicialmente foi elaborado um material didático em forma de jogo de tabuleiro envolvendo perguntas e respostas, no qual pudesse ser abordado questões como forma de revisar os conteúdos de briófitas e pteridófitas já trabalhados com os alunos nas aulas anteriores. Para confecção do material, foi utilizado: isopor, como base para o “tabuleiro”; papel cartão nas cores, verde, amarelo e vermelho (representando as casas); papel crepom para encapar o isopor; cola; tesoura e pincel para quadro e dois peões para representar as equipes.

As perguntas foram embasadas nas aulas e no livro didático, podendo ser abertas, de múltipla escolha e V ou F; foram impressas e dispostas separadamente em envelopes. Cada casa do tabuleiro nas diferentes cores, representava o tipo de pergunta a qual seria sorteada ao aluno.

Com isto, cada sala foi dividida em duas turmas, a escolha das equipes ficou a critério dos alunos sendo por afinidade ou meninos contra meninas. O jogo foi disposto ao centro, um representante de cada grupo por vez era responsável por jogar o dado e sortear uma pergunta, podendo o aluno consultar e pedir ajuda ao grupo, porém, a resposta final a ser considerada era do representante da vez.

Caso a resposta estivesse correta o grupo avançava a quantidade de casas apontada pelo dado, se a resposta estivesse incorreta, o grupo retorna a quantidade de casas apontada pelo mesmo. O grupo que somasse mais pontos era considerado vencedor do jogo.

Ao final, foram avaliados o nível de conhecimento de cada turma e a capacidade individual de cada aluno em participar e responder às questões propostas, para que fosse elaborada a avaliação no nível do conhecimento dos discentes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Jogar é uma atividade natural do ser humano. Por meio do jogo e do brinquedo, o mesmo reproduz e recria o mundo a sua volta absorvendo e recriando aquilo que lhe foi ensinado (Rolof, 2010). Após a aplicação da avaliação, com o uso do jogo, foi possível constatar que os alunos obtiveram resultados melhores se comparado às aulas anteriores.

O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa (Rolof, 2010). Sendo assim, as turmas que conseguiram responder a um número maior de questões e onde houve maior participação dos alunos, com discussões e dúvidas para serem esclarecidas, o resultado da avaliação, de uma forma geral, foi mais satisfatório se comparado às demais.

A avaliação foi baseada no nível de conhecimento e aptidão que a maioria dos alunos apresentou ao responder as questões. Algumas destas perguntas que foram



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

abordadas no jogo estavam na avaliação, questões que foram respondidas com facilidade na dinâmica e pelos mesmos alunos, não foram respondidas corretamente na avaliação. Fazendo a ressalva das TIM por Gardner (1983), há pelo menos algumas inteligências, que estas são relativamente independentes umas das outras e que podem ser modeladas e combinadas numa multiplicidade de maneiras adaptativas por indivíduos e culturas.

Ainda sim houve um número significativo de médias perdidas, mais de 60% dos alunos, ao todo, não alcançaram a nota mínima na avaliação, fato que pode ser explicado pelo não preparo dos discentes, a falta de hábito para os estudos, o que é fundamental para que se obtenha um bom resultado.

Com isto, segundo Paro (pag. 7/8, 2000) a educação é responsabilidade dos pais, da escola, e do estado, ambos devem tomar iniciativas necessárias para a superação da atual situação de precariedade do ensino público no País, em particular o de nível fundamental.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluiu-se com o presente estudo que, o uso de metodologias como jogos, músicas, teatro, dança, entre outros, auxiliam o aluno na sua formação sistematizada e pessoal, explorando diversos âmbitos do seu conhecimento e desenvolvimento.

Ao discente deve ser dada a oportunidade de associar experiência e conhecimento. Esse conhecimento deve permitir a mudança do sujeito e servir de estímulo para que ele mude a sua realidade, contribuindo para sua formação e incentivo para a continuidade nos estudos. As adaptações biológicas do indivíduo ao mundo devem ser continuadas e aprimoradas através da educação.

Ao professor cabe ser o mediador, buscar metodologias que tornem esse processo eficaz e prazeroso, de forma que os alunos participem ativamente das atividades e incentivando a escola dinâmica assim como seu público, buscando a minimização da evasão escolar.

REFERÊNCIAS

SOARES, M. H. F. B. **O lúdico em Química: jogos e atividades aplicados ao ensino de Química**. Universidade Federal de São Carlos (tese de doutorado, 2004).

FARIA, A. R. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Ed. Ática, 3ª edição, 1995.

ROLOFF, E. M **A importância do lúdico em sala de aula**. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (Anais, Semana de Letras, 2010).

PARO, V. H. **Qualidade do ensino: a contribuição dos pais**. Revista 2ª ed. pags. 7, 8 e 9. Intermelos, 2000.

GARDNER, Howard. **Estruturas da mente: a Teoria das Múltiplas Inteligências**. Porto Alegre: Artes Médicas, c/1994. Publicado originalmente em inglês com o título: **The frames of the mind: the Theory of Multiple Intelligences**, em 1983.