



# 11ª Jornada Científica e Tecnológica do IFSULDEMINAS & 8º Simpósio de Pós-Graduação

## AVALIAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS DO 9º ANO DE ESCOLA PÚBLICA USANDO METODOLOGIAS ATIVAS COM JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS

**Auana G. BENTO<sup>1</sup>; Amanda C. NUNES<sup>2</sup>; Beatriz F. PEREIRA<sup>3</sup>; Mateus P. O. DIAS<sup>4</sup>; Fabiana L. de OLIVEIRA<sup>5</sup>.**

### RESUMO

É com a proposta de tornar a atividade de ensino mais dinâmica e atrativa, podendo assim facilitar a aprendizagem de formas simples e criativas que as metodologias alternativas e ativas de ensino se embasam. Ou seja, com o uso de jogos didáticos, por exemplo, é possível abordar certos aspectos de aprendizagem com características diferentes de um material pedagógico. Este trabalho foi desenvolvido com o objetivo de promover um jogo didático cujo tema central é “Substâncias e misturas”, para analisar a resposta dos alunos à forma alternativa de aprendizado. Chamado “Quem quer ser um milionário”, o jogo de perguntas e respostas de múltiplas escolhas contribui para o processo de ensino, facilitando a aprendizagem do aluno sobre matérias das Ciências Naturais, especificamente no que tange a matéria “substâncias e misturas”. Notou-se que o jogo didático promove uma melhor relação entre o professor e o aluno. **Palavras-Chave:** Ensino de ciências; Alternativas de ensino; Jogos didáticos;

### 1. INTRODUÇÃO

A origem da palavra “jogo” vem do latim *jocus*, que significa gracejo, brincadeira, divertimento. Jogo é uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras e define um indivíduo (ou um grupo) vencedor e outro perdedor.

Por definição, um jogo pode ter como objetivo tanto seja o que os seus jogadores procuram alcançar, quanto pelo conjunto de regras que determinam o que podem ou não fazer esses jogadores.

Os jogos podem ser utilizados para fins educacionais para transmitir o sentido de respeito às regras e a mensagem de que numa disputa entre adversários haverá sempre um que perde e outro que ganha. Eles auxiliam o estímulo mental e físico, para além de contribuir para o desenvolvimento das habilidades práticas e psicológicas.

Existem vários tipos de jogos tais como: interpretação de personagens, estratégia, mesa/tabuleiro, de cartas e jogos de vídeo, entre outros, como os jogos educacionais, os quais são elaborados especificamente para ensinar as pessoas sobre um determinado assunto, expandir conceitos, reforçar desenvolvimento e entendimento sobre um evento histórico ou cultura.

Dentre as dificuldades a serem superadas no ensino de Ciências, encontra-se a transposição do modelo tradicional de ensino. Uma das opções para tornar o aprendizado mais simples e prazeroso é a utilização de metodologias alternativas. As atividades lúdicas, mais estritamente os jogos, podem assim auxiliar os alunos na apropriação dos conteúdos, e conseqüentemente gerar uma aprendizagem significativa. (Castro & Costa, 2011).

A partir disso surgiu a ideia de usar o jogo “Quem quer ser um milionário” com questões e assuntos abordados dentro de sala de aula, no qual o professor aplicou no decorrer do bimestre, com o objetivo de avaliar o conhecimento do aluno sobre o assunto já abordado, pra que uma observação num todo fosse feita, se os alunos estão estudando em casa? Quais dificuldades encontradas? E ao mesmo tempo facilitando o aprendizado do aluno e demonstrando a eles que a formas e metodologias alternativos no quais pode facilitar seu aprendizado.

---

<sup>1</sup> Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas e bolsista do programa Residência Pedagógica no IFSULDEMINAS - Campus Machado. E-mail: auanabento@gmail.com;

<sup>2</sup> Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas e bolsista do programa Residência Pedagógica no IFSULDEMINAS - Campus Machado. E-mail: amandacrysunes21@gmail.com;

<sup>3</sup> Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas e bolsista do programa Residência Pedagógica no IFSULDEMINAS - Campus Machado. E-mail: beatrizf.pereira@hotmail.com;

<sup>4</sup> Docente de Ciências e Biologia na rede publicam e Preceptor do programa Residência Pedagógica. E-mail: matpr0611@gmail.com;

<sup>5</sup> Docente do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas e Coordenadora de área do programa Residência Pedagógica no IFSULDEMINAS - Campus Machado. E-mail: fabilucio@gmail.com;

Segundo, Pedroso 2009 “Outra importante vantagem no uso de atividades com jogos é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente na aula. Acrescenta-se a isso, o auxílio do caráter lúdico no desenvolvimento da cooperação, da socialização e das relações afetivas, e a possibilidade de utilizar jogos didáticos, de modo a auxiliar os alunos na construção do conhecimento em qualquer área.”

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

O seguinte jogo de perguntas e respostas é semelhante ao quadro “Quem quer ser um milionário”, do programa Caldeirão do Huck, da Rede Globo de televisão, transmitido aos sábados no período da tarde. São 10 questões com quatro alternativas onde cada questão valerá 10.000 (dez mil) pontos, totalizando 1.000.000 (um milhão).

As questões foram relacionadas com a matéria dada do Capítulo 2 Substâncias e misturas, do livro Tempo de Ciências, da coleção Tempo da Natureza, Editora do Brasil. O jogo foi realizado especificamente para os alunos do 9º ano de uma escola estadual de Machado, com intuito de disseminar os conhecimentos da matéria já vista em sala de aula com professor, o jogo teve

duração de 45 minutos (uma aula). O jogo foi utilizado como levantamento prévio de aprendizagem, antes de começar um novo conteúdo.

Os alunos tiveram uma semana para poderem estudar e rever a matéria, tendo antes uma explicação de como o jogo funciona. Nas seguintes etapas: Foi realizado um sorteio com os alunos presentes na sala de aula, onde um aluno foi sorteado para responder às questões, caso o participante não souber responder alguma questão, ele terá quatro chances para responder: 1ª Poderá sortear alguém da sala com o uso do livro, onde a pessoa sorteada terá 30 segundos para encontrar a resposta; 2ª Poderá escolher a ajuda de um universitário, que será uma das residentes da Residência Pedagógica; 3ª Poderá escolher de alguém específico e na 4ª poderá eliminar duas alternativas. No final do jogo o aluno que acertar mais questões ganhará um prêmio surpresa. Nenhum aluno foi obrigado a participar do jogo.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os alunos se mostraram bastante interessados e motivados a participar. Uma semana antes da aplicação do jogo, foi distribuído material para ser estudado, para que eles pudessem se preparar para as pergunta durante o jogo.

Primeiramente foram explicadas as regras do jogo, todos ficaram atentos e curiosos e entusiasmados. Para começar foi sorteado um aluno, durante a aplicação do jogo observamos que alguns alunos não estudaram o suficiente, obtendo dificuldade pra responder as perguntas. Ao contrário de outros, no quais obtiveram destaque no jogo, mostrando conhecimentos aos assuntos abordado, apresentando facilidade pra dar a resposta. Todos os alunos ficaram atentos ao jogo, pois a qualquer momento um poderia ser chamado para ajudar o colega na resposta.

No decorrer da aplicação, todos se mostraram muito participativos, pode ser notado que todos gostaram do jogo, e que foi muito importante para revisar e reforçar a matéria já dada. Tendo como função educativa o favorecimento do raciocínio, e a interação dos alunos, usado não apenas para o divertimento, mais principalmente como ferramenta auxiliadora da aprendizagem.

Segundo Kishimoto (1996) a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico, fazendo com que o aluno aprenda “brincando”.

### **4. CONCLUSÃO**

Por meio desse trabalho, analisamos que o professor deve sempre buscar novas ferramentas de ensino para tornar suas aulas mais atrativas e interessantes para os alunos, e percebemos a importância dos jogos educativos para o ensino como forma de integração, sociabilidade e principalmente do aprendizado na sala de aula.

## REFERÊNCIAS

- CAMPOS, Luciana Maria Lunardi et al. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 47, p. 47-60, 2003.
- DE CASTRO, Bruna Jamila; COSTA, Priscila Carozza Frasson. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. **Revista electrónica de investigación en educación en ciencias**, v. 6, n. 2, p. 25-37, 2011.
- FIALHO, Neusa Nogueira. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: **Congresso nacional de educação**. 2008. p. 12298-12306.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.
- PEDROSO, Carla Vargas. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: **Congresso Nacional de Educação**. 2009. p. 3182-3190.