



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

O JOGO COMO RECURSO PARA APRENDIZAGEM DE ALUNOS EM CIÊNCIAS NATURAIS: UM ESTUDO A PARTIR DAS CONTRIBUIÇÕES DE VYGOTSKY

Mariana Silva Lustosa (1); Josenilde Bezerra de Souza Costa (1); Eduardo Gomes Onofre (2)

Universidade Estadual da Paraíba, marisilvalustosa@gmail.com; josenyrcosta19@gmail.com; eduonofre@gmail.com

Resumo

O presente trabalho teve como objetivo discutir sobre a contribuição de um jogo didático como recurso para a aprendizagem de alunos de anos iniciais em ciências naturais. A partir das contribuições de Vygotsky sobre a interação professor - aluno nos processos de ensino como elemento incentivador para o desenvolvimento das crianças procuramos analisar a partir da aplicação do jogo didático “Qual é o animal” a importância da interação na aprendizagem dos alunos em relação à diferenciação entre animais invertebrados e animais vertebrados.

Palavras-chave: Jogos, Vygotsky, Aprendizagem.

Introdução

Os Parâmetros Curriculares Nacionais primeiro e segundo ciclos (anos iniciais) indicam que o ensino de ciências deve contribuir desde os anos iniciais para que as crianças compreendam a importância da relação ser humano - natureza, bem como os benefícios e utilidades da ciência em seu cotidiano (BRASIL, 1998).

A partir da inserção de metodologias lúdicas no ambiente escolar compreendemos que a aprendizagem em ciências naturais seja felicitada com o uso de jogos educativos. A interação professor-aluno proporcionada pelo desenvolvimento dos jogos é um fator de grande valia no processo de aprendizagem por parte dos alunos. Conforme a concepção de Vigotsky a mediação do professor com uso de instrumentos e signos contribui significativamente para a internalização de conhecimento por parte das crianças (VYGOTSKY, 1994).

No ensino fundamental anos iniciais a aproximação ao conhecimento científico se faz de modo gradual, respeitando os níveis de desenvolvimento de cada criança. Se ambiente cultural for propício a aprendizagens, o estudante terá facilidade em aprender determinado conteúdo. Aulas em que a criança não é incentivada a participar, passam horas apenas ouvindo passivamente sem



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

interação com os colegas ou professor pouco geram aprendizado de fato, visto que o “desenvolvimento fica impedido de ocorrer na falta de situações propícias ao aprendizado” (OLIVEIRA, 1993, p.57).

Metodologia

A aplicação do jogo didático ocorreu em uma turma de 5º ano do ensino fundamental, anos iniciais de uma escola pública pertencente ao município de Lagoa Seca – PB, no mês de julho de 2015. Participaram da pesquisa 18 alunos com uma faixa etária de 9 a 12 anos. O jogo compreendia uma caixa de papelão personalizada contendo balões de festa e cartas com figuras diversificadas de 13 animais invertebrados e 13 de animais vertebrados.

O jogo didático “Qual é o animal?” ocorreu por meio de uma competição, onde a turma foi dividida em grupos (I e II). A regra foi que cada um representante da equipe procurasse dentro da caixa um animal em 10 segundos, e em seguida explicasse a turma se ele era vertebrado ou invertebrado, a indicação da classificação certa do animal resulta em pontos para a equipe, caso a equipe não soubesse não pontuaria e passaria a vez à outra equipe. O jogo termina quando todas as cartas de animais forem retiradas da caixa, ganhando a equipe que somou mais acertos.

Resultados e Discussão

Foi aplicado um questionário antes e pós intervenção do jogo didático a fim de avaliar a eficiência do método lúdico na aprendizagem do conteúdo dos vertebrados e invertebrados. Considerando o nível de desenvolvimento de alunos dos anos iniciais utilizamos no pré e pós-teste duas perguntas fechadas a cerca do tema estudado com o auxílio do jogo, posteriormente solicitamos que eles descrevessem sobre a contribuição do jogo para sua aprendizagem.

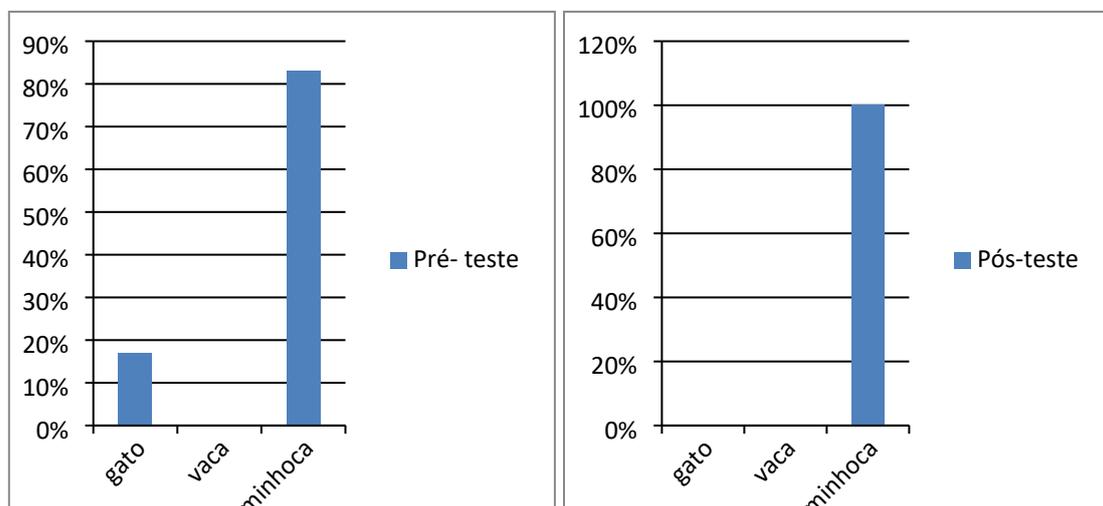
Quando perguntados “Marque um X na alternativa que apresenta o nome de um animal invertebrado: ()gato ()vaca ()minhoca”, no pré-teste 83% responderam certo minhoca e 17% responderam gato. No pós- teste 100% responderam o corretamente:



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

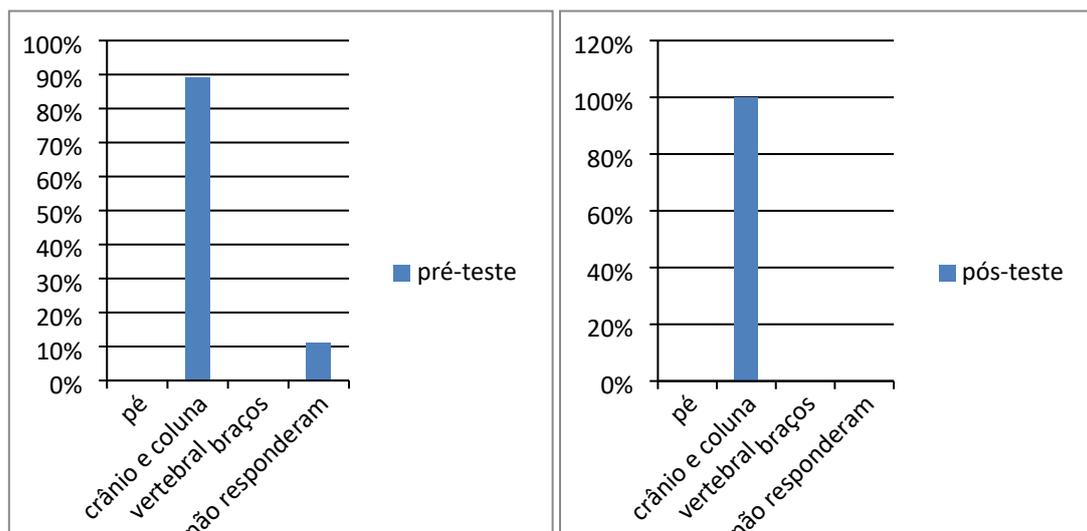
Figura 1: Resposta dos alunos com relação á pergunta: Marque um X na alternativa que apresenta o nome de um animal invertebrado:



Fonte: os autores com base nos dados da pesquisa

Quando perguntados “Um animal é chamado de invertebrado porque não tem.... Pé() crânio e coluna vertebral () braços()”, no pré-teste 11% não respondeu e 89% responderam corretamente crânio e coluna vertebral. No pós-teste 100% responderam corretamente:

Figura 2: Resposta dos alunos com relação á pergunta: Um animal é chamado de invertebrado porque não tem....





II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Fonte: os autores com base nos dados da pesquisa

No decorrer da aula os alunos demonstraram que já tinham um bom conhecimento prévio em relação aos animais invertebrados e vertebrados, dado este identificado nos acertos das questões no pré- teste. Foi possível identificar também que a turma tem um clima de constante cooperação entre os alunos, pois sempre que um colega ficava em dúvida se na cartinha que tirou era vertebrado ou não, logo dois ou três alunos rapidamente respondiam querendo ajudar (figura 3).

Figura 3: Desenvolvimento do jogo



Fonte: os autores com base nos dados da pesquisa

Como Vygotsky afirma a imitação do outro também é um fato que indica aprendizagem nas crianças. Uma vez que eles não sabiam o termo correto vertebrado e invertebrado, ao verem outros colegas pronunciarem corretamente os demais aprendiam nas exposições dos outros alunos.

Conforme Almeida (2009), as gerações de experiências didáticas inovadoras elevam às aspirações e potencialidades de aprendizagem dos alunos incentivando o desenvolvimento dos mesmos. Através do lúdico as crianças acabam por amadurecer suas capacidades de maturação e socialização, visto que por meio da interação, da utilização e experimentação de regras, as crianças atuam melhor no âmbito cognitivo educacional.

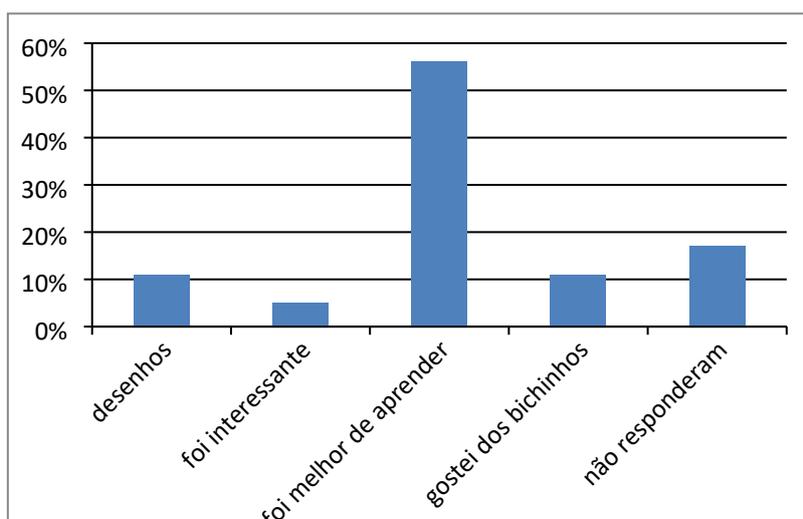


II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Em relação à pergunta de avaliação do jogo “o que você mais gostou da aula com jogo?”, obtivemos os seguintes resultados: 11% os desenhos, 5% foi interessante, 56% foi melhor de aprender, 11% gostei dos bichinhos e 17% não responderam.

Figura 4: Respostas dos alunos com relação à pergunta “O que você mais gostou da aula com jogo?”



Fonte: os autores com base nos dados da pesquisa

Foi notável com os dados, que 56% dos alunos aprovaram o método, os alunos legaram que, o jogo “foi melhor para aprender sobre os animais”, consideramos que o recurso do jogo apresentou uma contribuição significativa também no desenvolvimento das crianças em relação a atitudes e a interação durante as aulas, visto que o jogo iniciou a tarde das crianças estabelecendo um clima de descontração ao mesmo tempo em que era necessário aprender ciências.

Considerações Finais

Podemos considerar com essa prática que os jogos podem contribuir de maneira significativa para a construção do conhecimento e aprendizado dos alunos. Os saberes resultantes da pesquisa são importantes para planejar e avaliar os processos de ensino e aprendizagem de maneira geral e dinâmica, considerando que o professor é mediador do conhecimento e deve estar sempre



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

pronto para inovar as suas aulas, fazendo o uso de métodos que incentivem o aluno na participação das aulas.

Como Vygotsky (1994) nos aponta a interação do outro durante os processos de ensino facilitam o desenvolvimento da criança, que quando sozinha o percurso da aprendizagem seria bem mais difícil.

Referências

ALMEIDA, E. A. **Construção de conhecimentos em Zoologia: uma interação entre o científico e o lúdico**. In: VII Enpec Encontro Nacional de pesquisa em educação em Ciências, Florianópolis 08 de novembro de 2009, ISSN 21766940. Disponível

em: <www.sigaa.ufrn.br/sigaa/verProducao?idProducao=471977&key...>. Acesso em: 15 jul. 2015.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky. Aprendizado e Desenvolvimento. Um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1993.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche, 5ª edição, São Paulo: Martins Fontes, 1994.