

DINAMIZANDO E MOTIVANDO O APRENDIZADO ESCOLAR POR MEIO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS

Mychelle Gonçalves de São José¹

Fabício Barreto Teresa^{1,2}

Luciana de Souza Onde^{1*}

Pôster

Didática, Práticas de Ensino e Estágio

RESUMO

A busca pela transmissão de conhecimento de uma maneira eficiente e eficaz levanta o questionamento entre educadores sobre a didática utilizada no meio escolar. É função do professor despertar em cada aluno o prazer em adquirir o conhecimento, apresentando uma didática diferenciada para obter um bom desempenho de sua função. Para isso, a aplicação de atividades lúdicas como prática educativa agregada ao cotidiano escolar pode representar uma importante ferramenta. O objetivo deste estudo foi avaliar a eficiência do uso do jogo pedagógico no processo de ensino e aprendizagem. O trabalho foi desenvolvido em três salas do Ensino Fundamental II. Primeiramente, foi confeccionado um jogo sobre os Biomas do Brasil e foi aplicado um questionário para avaliar o conhecimento prévio dos alunos em relação ao tema abordado. Posteriormente, cada sala foi submetida a um tratamento experimental: aula tradicional de 45 minutos (sala 1); aula tradicional de 45 minutos e aplicação do jogo (sala 2); somente aplicação do jogo (sala 3). Em seguida, o questionário foi novamente aplicado. A diferença entre a nota final e a inicial foi utilizada para medir o conhecimento adquirido pelo aluno. Os valores de aprendizagem obtidos nos três tratamentos foram comparados por meio da Análise da Variância (ANOVA), complementada pelo teste *post-hoc* de Fisher LSD. Verificou-se que a sala onde foram aplicados aula e jogo apresentou maior aprendizagem em relação às demais ($p < 0,04$), não havendo diferença na aprendizagem entre as salas submetidas somente à aula tradicional ou somente ao jogo ($p = 0,77$). Desta forma, os resultados evidenciam que, quando combinados, o lúdico e a aula tradicional podem gerar resultados mais satisfatórios de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Didática. Aula. Motivação

¹ UEG-Universidade Estadual de Goiás, Unidade Universitária de Porangatu, Avenida Brasília, 32, 76550-000, Porangatu, GO, Brasil.

² Programa de Pós-Graduação em Recursos Naturais do Cerrado, Universidade Estadual de Goiás, Unidade Universitária de Ciências Exatas e Tecnológicas, Rodovia Br 153 nº 3.105 - Fazenda Barreiro do Meio - Caixa Postal: 459. CEP: 75.132-903, Anápolis, GO, Brasil.

*luondei@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

O interesse e a participação dos alunos em sala de aula é um tema que desperta grandes preocupações e debates. Meirieu (2005) observou que toda aprendizagem verdadeira requer a mobilização do interesse do aluno, porém a grande discussão é de como os educadores podem construir uma ponte entre o interesse do aluno e o saber que lhe é necessário. Para isso, a adequação do ambiente escolar ao interesse do educando é imprescindível. Isso pode ser representado pela busca por novos métodos de ensino que despertem o interesse e facilite o processo de ensino/aprendizagem. Nesse contexto, os recursos didáticos alternativos e as atividades lúdicas como os jogos pedagógicos estão sendo cada vez mais desenvolvidos e utilizados (PEDROSO, 2008; CANTO; ZACARIAS, 2009).

De maneira geral, os jogos pedagógicos possuem boa aceitação por parte dos alunos, estimulando o dinamismo, motivação, competitividade, estratégia, sendo, portanto, capazes de unir o cotidiano escolar a diferentes aspectos comportamentais (CASTOLDI; POLINARSKI, 2009). Além disso, os jogos também representam um grande estimulador do raciocínio, auxiliador do processo de ensino e aprendizagem e uma ótima ferramenta para a construção do conhecimento (GRÜBEL; BEZ, 2006). Martins et al. (2001) mostraram que a maioria dos professores que utilizaram jogos pedagógicos obtiveram resultados satisfatório, pois em vez de gastarem suas forças disciplinando os alunos, as utilizam para ajudá-los na execução do jogo, fazendo com que os discentes apresentem uma melhor performance, além de terem a oportunidade de observar o perfil intelectual do seu aluno. Resultado similar foi obtido por Canto e Zacarias (2009) que destacaram que, além de auxiliar o aprendizado os jogos também motivaram a participação dos alunos na aula. No entanto, alguns professores tratam os jogos como simples diversão e não como uma atividade associada ao processo de ensino e aprendizagem. Quando o jogo é mal elaborado e/ou executado, os resultados podem não ser satisfatórios para o ensino, tornando-se meramente um passatempo (ALMEIDA, 2003).

Assim, o presente estudo objetivou avaliar o potencial dos jogos pedagógicos como ferramenta para aumentar a capacidade de aprendizagem de alunos do Ensino Fundamental II.

MATERIAL E MÉTODOS

O estudo foi realizado em uma Escola Municipal de Santa Tereza de Goiás/GO, utilizando-se como sujeitos 72 alunos distribuídos em três turmas de 24 alunos cada, sendo duas do sexto ano e uma do sétimo ano.

Inicialmente desenvolveu-se o jogo “Biomás do Brasil”, composto por um tabuleiro com o mapa do Brasil dividido por biomas; 32 cartas: seis com os nomes dos biomas e 26

com fotos referentes a exemplares da fauna e da flora típicos de cada bioma, destacando suas principais características; e um roteiro explicativo. Os alunos precisavam completar o mapa do Brasil colando o nome dos biomas na região correspondente do tabuleiro e, em seguida, colar as figuras representando a fauna e flora típica do respectivo bioma. As cartas só podiam ser coladas com o consentimento da maioria dos participantes e o tempo deveria ser respeitado por ambas as equipes. O jogo foi aplicado com a supervisão de um professor que interagiu com os alunos fomentando a discussão sobre o tema e a troca de informações.

Para a avaliação da efetividade do jogo, cada turma foi submetida a um tratamento experimental: aula tradicional de 45 minutos (sala 1); aula tradicional de 45 minutos e aplicação do jogo (sala 2); somente aplicação do jogo (sala 3).

Antes e após a aplicação de cada um dos tratamentos, os alunos responderam a um questionário com sete questões de múltipla escolha visando avaliar o seu grau de conhecimento sobre o tema do jogo. A partir das notas obtidas calculou-se, para cada aluno, a diferença entre a nota obtida após o tratamento e a nota obtida antes do tratamento, representando o ganho de conhecimento de cada aluno, que foi comparado por meio da Análise de Variância (ANOVA), complementada pelo teste *post-hoc* de Fisher LSD. O software utilizado foi o Statistica 7 e o nível de significância adotado foi de 5% ($p < 0,05$).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Verificou-se que os alunos do tratamento JOGO+AULA obtiveram maior ganho de aprendizagem em relação aos alunos dos demais tratamentos ($p < 0,04$). Além disso, os alunos submetidos aos tratamentos AULA e JOGO não diferiram entre si com relação ao ganho de aprendizagem ($p = 0,77$).

Os jogos pedagógicos mostraram-se como ótimas ferramentas de complemento à metodologia tradicional, uma vez que a sala sujeita à aula habitual (expositiva) e à aula dinâmica (jogo) mostrou maior ganho de aprendizado em relação às demais turmas, sendo que a aula tradicional ofereceu um conhecimento prévio aos alunos, servindo de complemento ao jogo e vice versa. No entanto, as salas em que foram aplicados somente um dos tratamentos, aula ou jogo, além de apresentarem menor ganho de aprendizagem não apontaram nenhuma diferença entre si, ficando evidente que um recurso didático não substitui o outro, apenas o complementa. De acordo com Canto e Zacarias (2008) esses recursos servem de apoio ao educador e de incentivo aos estudantes, devendo ser utilizados com o intuito de tornar o ensino atual mais completo e não com a intenção de revolucioná-lo.

Durante a aula tradicional foi observado certo desinteresse por parte dos alunos, visto que eles não demonstraram muito entusiasmo e expectativa com a mesma. Essa reação dos estudantes é esperada quando se utiliza a metodologia tradicional como único recurso, uma vez que esse método tão clássico de ensino trabalha somente uma pequena parte da aprendizagem, podendo causar vários conflitos, como a interferência do professor no raciocínio do discente, o desinteresse dos estudantes com o conteúdo que raramente tem ligação a sua realidade, a subordinação do educando e a formação de alunos mecânicos e sem criatividade (CASTOLDI; POLINARSKI, 2009).

Já com o uso do lúdico, os estudantes mostraram-se participantes, contentes, interessados e confiantes. Isso ocorre porque os recursos didáticos auxiliam na assimilação do conteúdo, despertam a criatividade e ajudam o aluno a ampliar suas habilidades. Além disso, a aula torna-se mais alegre, dinâmica, motivadora e completa (SOUZA, 2007; CASTOLDI; POLINARSKI, 2009). Desta forma, o jogo proporcionou ótimos resultados, tornando-se uma estratégia prática e eficiente que pode ser utilizada como estratégia complementar no processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

CANTO, A. R.; ZACARIAS, M. A. **Utilização do Jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras como Instrumento Facilitador no Ensino dos Biomas Brasileiros**. Rio de Janeiro: Ciências e Cognição, 2009.

CASTOLDI, R.; POLINARSKI, C. A. **A Utilização de Recursos Didático-Pedagógicos na Motivação da Aprendizagem**. In: I simpósio Nacional de Ensino de Ciências e Tecnologia, **Anais...** Paraná 2009. Disponível em: http://www.pg.utfpr.edu.br/sinect/anais/artigos/8%20Ensinodecienciasnasseriesiniciais/Ensinodecienciasnasseriesiniciais_Artigo2.pdf. Acesso em: 16 jun. 2012.

GRÜBEL, J, M; BEZ, M, R. **Jogos Educativos**, Rio Grande do Sul: CINTED-UFRGS, v.2, n. 4, dez. 2006.

MARTINS, J. G.; MOÇO, S. S.; ALEJANDRO, M. R.; BARCIA, R. M.; **Realidade Virtual através de jogos na educação**. Santa Catarina: UFSC, 2001.

MEIRIEU, P. **O cotidiano da escola e da sala de aula: o fazer e o compreender**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2005.

PEDROSO, C. V. **JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA BASEADA EM MÓDULO DIDÁTICO**. In: IX Congresso nacional de educação, III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia. PUCPR. **Anais...** Paraná, 2009. Disponível em: <http://www.isad.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408.pdf>. Acesso em: 15 set. 2012

SOUZA, S. E. **O Uso de Recursos Didáticos no Ensino Escolar**. In: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas” Arq Mudi. Maringa, 2007. Disponível em: <http://www.mudi.uem.br/arqmudi/volume_11/suplemento_02/artigos/019.pdf>. Acesso em: 20 jun.12.