



A IMPORTÂNCIA DA AVALIAÇÃO E DIDÁTICA DO PROFESSOR DE CIÊNCIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Cássia das Mercês Santos Plácido ¹
Sergio Bitencourt Araújo Barros ²

INTRODUÇÃO

A avaliação é um processo que requer uma reflexão crítica sobre a prática, no sentido de suas dificuldades, incompreensões e resistências que os alunos enfrentam para lidar com os métodos didáticos utilizados, o que pode gerar uma certa apreensão e assim, ao invés de ajudar o aluno, pode provocar inseguranças e indecisões impedindo-os de progredir no processo ensino aprendizagem.

No entanto para que o professor possa alcançar uma boa aprendizagem de seus alunos é preciso a utilização de alguns recursos didáticos. Dessa forma, este trabalho versa sobre a utilização de jogos lúdicos para avaliar a aprendizagem dos alunos; jogos lúdicos representam um importante recurso didático por proporcionarem uma metodologia diferenciada no processo educativo.

O lúdico é um recurso muito interessante que pode ser utilizado pelo professor de forma dinâmica na sala de aula, entende-se que são práticas pedagógicas que conduzem o aluno a fixar sua atenção nas atividades propostas pelo professor, ao passo que o ensino tradicional torna os conteúdos aplicados mais cansativos e desinteressantes. Diante disso os jogos são indicados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em momentos distintos, como a apresentação de um conteúdo, revisão ou síntese de conceitos e a avaliação de conteúdos já desenvolvidos (CUNHA, 2004).

O lúdico é visto por muitos pesquisadores como uma ferramenta importante para a motivação e desenvolvimento pessoal do aluno. Vygotsky e Cole (2007) acreditam que os jogos estimulam a curiosidade, a autoconfiança, aprimoram habilidades linguísticas e mentais, além de contribuir para o trabalho em equipe.

¹ Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí – UFPI/CSHNB, cassiaplacido07@gmail.com;

² Professor orientador: Doutor em Ciências, Universidade Federal do Piauí – UFPI/CSHNB, sbarros@ufpi.edu.br.



Os jogos pedagógicos são separados daqueles de caráter meramente lúdico e circunstanciais, já que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória (ANTUNES, 1999). A formação pedagógica adotando a perspectiva lúdica, possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (KISHIMOTO, 1999).

O lúdico é essencial aliar produtividade e diversão, dessa forma o ensino não pode se dar de maneira aborrecida e enfadonha. Sendo um grave obstáculo ao desenvolvimento da aprendizagem (LUCCI, 1999). Conforme Kishimoto (1994), o jogo é considerado uma atividade lúdica que possui duas funções: a lúdica e a educativa, as mesmas devem estar balanceadas, não podendo deixar o lúdico predominar, pois se não teremos apenas um jogo e se deixarmos predominar a função educativa teremos apenas um material didático.

Ao utilizar um jogo na sala de aula, deve-se analisar, se há uma integração do prazer e do empenho dos alunos, pois ambos são necessários para um ambiente de diversão, mas também de conhecimento e de inovações para o ensino. O lúdico é uma ferramenta de grande importância na assimilação dos conhecimentos teóricos e os conhecimentos presentes nos saberes populares, os trabalhos em equipe em alguns jogos proporcionam mostram-se capazes de estimular os processos de criatividade, possibilitando uma abordagem de forma diferente do objetivo das ciências. (MESSEDER; ROÇAS, 2009).

Nesse sentido Rau (2007, p.51) corrobora afirmando que “o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento”.

Reconhecendo as dificuldades para se ministrar conteúdos de química e física no ensino fundamental, optei por pensar em uma forma de contribuir para o processo de ensino e aprendizagem neste nível de ensino. Sendo assim, surgiu a ideia, um jogo didático que facilitasse a compreensão do conteúdo de forma motivadora e divertida. Diante da temática levantada, o trabalho buscou analisar o impacto da inserção de uma atividade lúdica como ferramenta avaliativa na prática docente dos professores de



Ciências atuantes no 9º ano do Ensino Fundamental, na escola da rede pública da zona urbana da cidade de Picos-PI, Escola Polivalente Desembargador Vidal de Freitas. Assim foi desenvolvida uma intervenção com a aplicação de uma avaliação diferenciada com o desenvolvimento de um jogo lúdico, jogo de tabuleiro. Esse jogo foi desenvolvido de acordo com o assunto que estava sendo estudado pelos alunos. Para tanto, foi analisado a turmas do 9º ano, na qual foi aplicada uma avaliação tradicional sobre o conteúdo ministrado, além disso foi aplicado o jogo lúdico como método avaliativo, obtendo assim ótimos resultados.

METODOLOGIA

A investigação se trata de um estudo de caso, de abordagem quali/quantitativa, onde foi realizado um intervenção, no período de outubro de 2019, em uma turma de 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública estadual da zona urbana da cidade de Picos-PI. Participaram da intervenção um total de 30 alunos do 9º ano do Ensino Fundamental da referida escola, mediante consentimento através dos termos de assentimento do menor e TCLE por parte de seus responsáveis, atendendo a Resolução 510/2016.

O 9º ano do Ensino Fundamental foi selecionado em vista da apresentação ao aluno pela primeira vez a Química e a Física como ciências distintas, compreendendo o último ciclo do componente curricular de Ciências. Na turma selecionada, se acompanhou em sala de aula o conteúdo desenvolvimento naquele período, que versava sobre Dinâmica e Cinemática, relacionado a Física. Logo, seguiu-se com a elaboração e aplicação de uma avaliação tradicional e, posteriormente, uma avaliação lúdica, relacionadas a este conteúdo. A avaliação tradicional continha dez questões objetivas de múltipla escolha sendo aplicada de forma individual, enquanto a avaliação lúdica foi em grupos de 5 alunos, consistindo em um jogo de tabuleiro nomeado como “Física no Tabuleiro”. O jogo foi composto por um tabuleiro, um dado, um avião de brinquedo para a identificação da posição no percurso deste tabuleiro e um questionário contendo 17 questões sobre o conteúdo ministrado nas aulas, escolhidas de forma aleatória, contendo três alternativas cada. O jogo foi iniciado com o arremedo de dado por cada grupo, de modo que valor obtido garante a movimentação no tabuleiro em direção ao final do



percurso. O propósito do jogo é fazer com que o o grupo completasse o percurso com o mínimo de erros em relação a seus conhecimentos de Dinâmica e Cinemática. A nota da avaliação lúdica foi atribuída mediante a proporção de acertos e erros das questões para cada grupo, mediante a conclusão do circuito no jogo de tabuleiro. Durante o jogo, o professor assume a função de mediador entre os grupos, esclarecendo possíveis dúvidas e acompanhando o andamento de cada grupo. Ao fim da avaliação lúdica, foi aplicado um questionário aos alunos de modo a diagnosticar suas opiniões a respeito da didática de avaliação tradicional e lúdica.

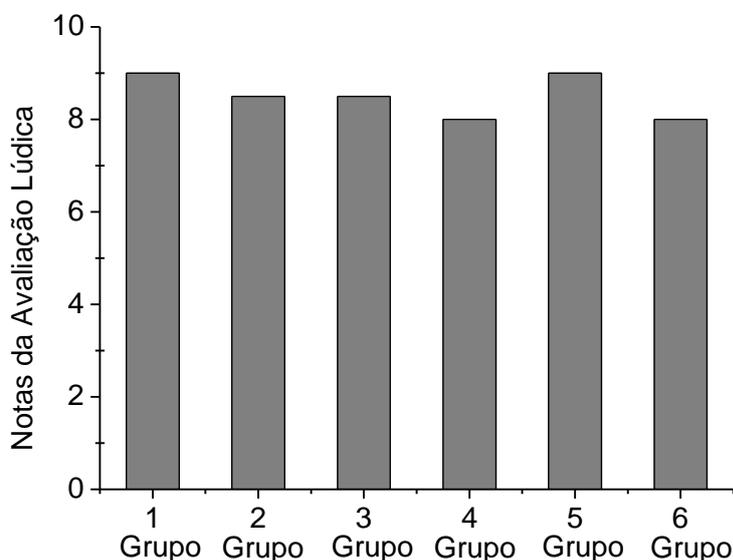
RESULTADOS E DISCUSSÃO

O professor de Ciências da turma de 9º ano do Ensino Fundamental trabalha os conteúdos desse componente curricular em semestres, ou seja, no primeiro semestre é exposto os conteúdos de Química e no segundo semestre do ano letivo se expõe dos conteúdos de Física. Em um primeiro momento, foi feito o acompanhamento e observação dos conteúdos de Dinâmica e Cinemática ministrados em sala de aula pelo professor da turma de 9º ano do Ensino Fundamental. A seguir, foi planejado e aplicado aos alunos uma avaliação individual contendo dez questões de múltipla escolha. As menores notas obtidas dessa avaliação tradicional foram 4,0 pontos e a maior foi 10,0 pontos. Do total de alunos, apenas 6,67% dos alunos obtiveram a nota máxima, 39,99% dos alunos obtiveram notas entre 7,0 a 9,0 pontos, e 53,33% de alunos tiveram notas entre 4,0-6,0 pontos. Observa-se que mais de 50% da turma ficou com nota baixa neste tipo de avaliação.

Após aplicação da avaliação tradicional, a turma foi dividida em grupos de cinco alunos e se desenvolveu com cada grupo uma avaliação lúdica, consistindo em um jogo de tabuleiro nomeado como “Física no Tabuleiro”. Assim, o aluno que na maioria das vezes está acostumado com as provas e conteúdos repassados de maneira rotineira, pode encontrar na avaliação lúdica um meio descontraído, tanto para sua aprendizagem como para a avaliação. Os resultados obtidos com a aplicação do jogo Física no Tabuleiro é mostrado na Figura 1.



Figura 1. Notas obtidas pelos grupos de cinco componentes em relação a avaliação lúdica.



Fonte: própria pesquisa (2019).

Após as devidas atribuições de nota a avaliação lúdica, verificou-se que as notas obtidas pelos alunos variaram entre 8,0 e 9,0 pontos, como mostra a Figura 1, sendo bem superiores a aquelas da avaliação tradicional. Num último momento, solicitou-se aos alunos que respondessem a um pequeno questionário com intuito de identificar as concepções destes em relação a aplicação do jogo como instrumento avaliativo. As respostas ao questionamento foram divididas em categorias que se tratavam: Já tinha tido provas com jogos didáticos? 63% dos alunos nunca tiveram provas com jogos lúdicos; É mais fácil aprendido com prova escrita ou com jogos didáticos? 93% dos alunos afirmaram que conseguem aprender mais com os jogos didáticos; Relacionar o conteúdo com jogos é mais fácil de aprender? 100% dos alunos afirmaram que é mais fácil aprender o conteúdo com jogos.

Com isso foi observado que o nível de aceitação pelos alunos em relação a avaliação lúdica foi satisfatório, onde percebeu-se que estes alunos se identificaram com a forma diferenciada de avaliação, pois acharam que brincando se aprende muito mais, dando assim um resultado positivo à avaliação lúdica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



A aplicação do jogo na turma do 9º ano do ensino fundamental resultou em muitos dados para o trabalho. Para a maioria dos alunos o assunto que era delicado por se tratar de um conteúdo de física, com o jogo se tornou menos impactante, no qual durante a aplicação a turma interagiu muito bem, os erros e acertos foram compartilhados de forma positiva. Depois disso, os alunos tiveram um olhar reflexivo em relação a forma de ensino e compressão do conteúdo abordados, já que essa maneira didática se tornou mais divertido e dinâmica à aprendizagem. Os resultados alcançados com a avaliação lúdica sugerem que os alunos compreenderam o conteúdo, sendo que a professora de Ciências da turma aprovou essa metodologia avaliativa.

Palavras-chave: jogos didáticos; avaliação; lúdico.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 3º edição. Petrópolis: Vozes, 1999.

CUNHA, M. B. Jogos de Química: Desenvolvendo habilidades e socializando o grupo. In: **Encontro Nacional de Ensino de Química**, 12, 2004, Goiânia (UFG), Anais, Goiânia, p.28, 2004.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LUCCI, E.A. **A escola pública e o lúdico**. 1999. Disponível em: <http://www.hot.Opôs.Com/videtur18/elian.htm>. Acesso em: 25 mai. 2019.

MESSEDER, José Cardoso; ROÇAS, Giselle. O Lúdico e o Ensino de Ciências: Um Relato de Caso de uma Licenciatura em Química. **CIENCIAS E IDEIAS**, Vol. 1, N. 1, 2010.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.

VIGOTSKY, L. S; COLE, M. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. (Psicologia e pedagogia). 7ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 182 p.