



## **RELATO DE EXPERIÊNCIA: O USO DE JOGOS COMO MÉTODO AVALIATIVO DO ENSINO DE CIÊNCIAS DA NATUREZA**

Laís de Oliveira Loureiro<sup>1</sup>  
Micheline Maria de Lima<sup>2</sup>

### **1 Introdução**

Com o passar do tempo vemos cada vez mais avanços nas concepções de metodologias ativas, aplicação de atividades diagnósticas e avaliativas que fogem da educação considerada como “tradicional”, fazendo com que os estudantes possam a cada dia trabalhar seu pensamento crítico e desenvolver a sua autonomia. Observamos isto nos avanços nas pesquisas e a utilização da Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC), a produção, aplicação, adaptação de jogos e brincadeiras que auxiliam/garantem uma maior participação/inclusão dos estudantes, além disso, trazemos uma nova conotação aos jogos, mostrando que não são meramente práticas recreativas e que são grandes agentes no processo de ensino e aprendizagem. (VYGOTSKY, 2007)

Em especial no ensino de Ciências da Natureza vemos uma grande necessidade de aplicar e praticar aquilo que foi estudado em sala de aula, fazendo com que as teorias possam ser julgadas e que consigamos um resultado empírico. A utilização dos jogos além de fugir do ensino tradicional com o uso de aulas expositivas, pouco dialógicas, condiciona aos estudantes a aplicação dos conhecimentos que foram trabalhados e ainda sendo uma ótima ferramenta para revisão e avaliação.

O presente relato tem como objetivo apresentar os resultados obtidos com o uso de jogos didáticos, sua adesão pelos estudantes e como elas foram aplicadas para o ensino de ciências, nos conteúdos de sistema nervoso e urinário, na turma do 8º ano (2) da Escola Estadual Profª. Laura Dantas Santos da Silva, que apresenta uma peculiaridade como

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Alagoas –IFAL, [lol2@aluno.ifal.edu.br](mailto:lol2@aluno.ifal.edu.br)

<sup>2</sup> Professora de Ensino Fundamental II, Escola Estadual Laura Dantas dos Santos Silva- SEDUC-AL [michelinemariade.lima@gmail.com](mailto:michelinemariade.lima@gmail.com);



estudantes atípicos sem acompanhamento adequado e boa parte da turma ter um baixo letramento.

## 2 Referencial Teórico

Vera John-Steiner e Ellen Souberman (1991) baseados na obra *A Formação Social da Mente* de Lev Vygotsky, ainda afirmam que: “Nos seus jogos variados a criança adquire e inventa regras, ou, segundo Vygotsky, "ao brincar, a criança está sempre acima da própria idade, acima de seu comportamento diário, maior do que é na realidade".

Além disso, os jogos e brincadeiras tem um caráter sociocultural e inclusivo, possibilitando a participação de todos, interação social, melhora no desenvolvimento emocional e ganhos cognitivos efetivando a ação lúdica da atividade.

Raniery e Matias (2023), ainda ressalta que:

Há no jogo, então, uma potencialidade de aprendizagem social quando esse ocorre em ambientes seguros e sem pressão, pois a brincadeira permite a experimentação de comportamentos que seriam evitados em situações normais, uma vez que acarretariam punição ou produziriam medo de errar.

Segundo Nova (2009) os jogos tradicionais apresentam um “(...) papel facilitador do processo educativo, quer pela sua carga cultural, quer pelo papel que desempenham como suporte de cultura e de tradições” (p. 20).

## 3 Metodologia

Os jogos aplicados foram inicialmente pensados para serem jogos acessíveis aos estudantes do ensino fundamental II, já que muitos não dispõem de aparelhos eletrônicos e a escola não apresenta suporte adequado para atender essa necessidade tecnológica em seu dia a dia.

Foram utilizados jogos tradicionais com dificuldade média como método avaliativo dos estudantes, quanto a seus conhecimentos sobre os sistemas nervoso e urinário para desenvolver a habilidade EF06CI07 e EF08CI32 da BNCC.

Sobre o sistema nervoso foi utilizado um jogo de raciocínio, onde de 18 perguntas foram dispostas 16 perguntas no quadro, sendo duas destinadas ao desempate, sobre o sistema nervoso e suas características, o quadro branco foi dividido ao meio, e cada lado foi destinado

a um grupo sendo o lado esquerdo para o grupo I e o direito para o grupo II as perguntas foram escritas em papel, plastificadas e presas ao quadro com fita adesiva (colocar as perguntas).

Para a realização desse jogo, a turma foi dividida em dois grupos, com os presentes em sala formando dois grupos com seis estudantes, onde cada grupo ficou com oito perguntas, a partir daí eles teriam 10 min para responder às questões destinadas às duas equipes simultaneamente. As respostas para essas questões deveriam ser encontradas em meio a 30 cartões respostas escritas em papel com um fundo colorido de E.V.A que se encontravam em uma mesa em frente ao quadro, durante o jogo eles puderam fazer consultas ao material didático em seus cadernos.

Já no sistema urinário foi realizada de forma individual e o jogo utilizado foi a cruzadinha, que contava com sete perguntas e nele deviam dispor a resposta, cada letra em um espaço da cruzadinha, nessa atividade os estudantes não poderiam realizar consultas em seus cadernos, entretanto o tema tinha 1h após a abordagem do conteúdo.

Ambos os jogos tinham o valor de cinco pontos e os pontos eram contabilizados pela quantidade de acertos e o comportamento durante a realização. Neste jogo estavam presentes 14 estudantes da turma, dois a mais que no jogo anterior mencionado.

#### **4 Resultado e Discussão**

O resultado da atividade contém conteúdos de sistema nervoso, de início os alunos procuram buscar respostas em suas anotações, porém logo entenderam que o grupo deveria vir ao quadro e encontrar as respostas que estavam disponíveis em conjunto. O grupo 2 foi o vencedor acertou 5/8 perguntas das respostas disponíveis, sendo as respostas de Falso (F) ou verdadeiro (V) disponíveis nos três erros corridos, curiosamente foram as três perguntas que deveriam ser respondidas de modo rápido, considerado o mais fácil e óbvio.

O grupo I acertou 4/8 entre as perguntas realizadas, entre as questões avaliadas apenas uma era de resposta Falso (F) ou Verdadeiro (V) e a mesma está entre os acertos do grupo, desta vez ocorreu dificuldade nas respostas onde apenas uma palavra ou duas seria a resposta. O que podemos observar é que quanto mais simples for a respostas maior a chance de erros entre os grupos de estudantes avaliados para a atividade sistema nervoso.

Na atividade do sistema urinário o foco era a única resposta para cada quadro, a dificuldade foi realmente visualizada pois diversas vezes o contexto foi lido para encontrar as respostas, o que facilitou o tempo de resposta às questões embora fosse de apenas sete, uma a

menos que a atividade anterior. As questões com menor número de palavras foram as que apresentaram maior dificuldade de serem respondidas no jogo.

## 5 Considerações Finais

A associação de palavras com as funções que ela representa nas atividades do sistema do corpo representou-se de difícil compreensão, assim como uma resposta simples de falso (F) ou verdadeiro (V) ou uma única palavra a ser respondida, se tornou um obstáculo entre os alunos avaliados. Quando houve um contexto maior, se tornou mais explicativo ao que parece a leitura facilitou a resposta, assim o maior número de acerto no jogo do sistema nervoso e um tempo menor de respostas no jogo onde o texto estava mais contextualizado do sistema urinário. As abordagens utilizando atividades práticas e simples podem ser uma alternativa para suprir a defasagem tecnológica no processo ensino aprendizagem, pois a situação das escolas públicas necessitam ter mais tecnologia, e estarem abertas para o virtual, uma oportunidade para investir mais em atividades online mas contextualizadas que permitam o melhor entendimento aos estudantes do ensino fundamental.

## Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

NOVA, J. B. (2009). Os Jogos Tradicionais na Construção dos Mundos Sociais da Infância [Dissertação de Mestrado]. Universidade de Aveiro. RIA **Repositório Institucional. Infopédia.Jogo no Dicionário.** Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/jogo>. Acesso em 24 de agosto de 2023.

RANYERE, J., & MATIAS, N. C. F. Relação com o Saber e Ludicidade. **Psicologia: ciência e profissão**. Brasília - DF. Vol.43. exemplar nº 252545. p. (1-13). 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/bFV4Q6cZKzTJLhhmyBP3PYp/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 21 de agosto de 2023.

VYGOTSKY, M. C. A FORMAÇÃO SOCIAL DA MENTE. **O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo - SP. Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. MA - Livros - Psicologia. Disponível em: <https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/1227>. Acesso em: 24 de agosto de 2023.