

## O LÚDICO PARA INCENTIVO À LEITURA E AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Naama Pegado Ferreira 1; Ivaneide Alves Soares da Costa<sup>2</sup>

1 UFRN, [naamapf@hotmail.com](mailto:naamapf@hotmail.com)

2 UFRN, [iasoaresc@gmail.com](mailto:iasoaresc@gmail.com)

### Introdução

O ensino de Ciências é sem dúvida muito relevante e instigante, pois leva o discente a raciocinar, criar seus próprios pensamentos e decisões, propiciando uma autonomia intelectual a este, como propõe Paulo Freire em sua vasta obra.

Entretanto, muitas vezes cabe ao docente criar maneiras diferentes de atingir tais objetivos, sendo um moderador da aprendizagem dos estudantes, motivando-os a estar sempre cooperando com os outros alunos e incentivando-os em todo o processo de ensino e de aprendizagem. Conforme Jean Piaget *apud* Pereira, 2008:

cabe ao professor propor problemas sem ensinar soluções; propor desafios, provocar desequilíbrios. Seu papel é de investigador, orientador, pesquisador, coordenador e o aluno de sujeito independente, no trabalho, observando, experimentando, relacionando, comparando, compondo, justapondo, estabelecendo hipóteses, argumentando, etc.

Uma das formas do professor exercer seu árduo papel, muitas vezes com poucos recursos disponíveis e de forma atrativa aos discentes é através do ensino lúdico. De acordo com Knechtel e Brancalhão: “podemos dizer que nas atividades lúdicas ultrapassamos a realidade, transformando-a através da imaginação [...]. O lúdico pode ser utilizado como promotor da aprendizagem nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico”.

O lúdico também aguça a curiosidade e a imaginação que é bastante relevante para formação discente, principalmente no que se refere a aprendizagem das ciências naturais, pois: “O exercício da curiosidade convoca a imaginação, a intuição, as emoções, a capacidade de conjecturar, de comparar, na busca da perfilização do objeto ou do achado de sua razão de ter”. (FREIRE, 1996, p. 98)

Sabendo disto, o presente trabalho foi desenvolvido durante as aulas de Ciências, com alunos do sexto ano do ensino fundamental de uma escola pública no município de Natal, que apresentam dificuldades de aprendizagem ou baixo nível de rendimento e são os que acabam comumente sendo reprovados ou evadindo-se da escola, o que se constitui um dado muito preocupante.

Nesta perspectiva, foi que se percebeu a necessidade de fazer uma consolidação e recursividade de conteúdos anteriormente trabalhados de forma dinâmica, envolvendo ativamente a participação e cooperação entre os alunos, incentivo a leitura e consequentemente a escrita.

### Metodologia

A dinâmica teve a duração de apenas uma hora aula, onde foram selecionadas previamente 30 questões referentes

aos conteúdos ministrados, que estavam sendo abordados durante o segundo bimestre letivo, na disciplina de Ciências. Dentre eles: cadeia e teia alimentar, seres autótrofos, heterótrofos, produtores, consumidores e decompositores. Dentre as questões havia 03 pontos extras que eram aleatoriamente colocados entre elas.

Os estudantes foram divididos em dois grupos (meninos e meninas). O desafio proposto a todos era que o grupo que acertasse mais questões ganharia brindes (livros) (**Figura 01**). Vale salientar ainda que todos os livros paradidáticos infantis foram doados a escola por uma instituição que estava desativando sua biblioteca.

Um voluntário de cada equipe foi solicitado para começar o jogo, tirando par ou ímpar com o grupo concorrente. Feito isso, tiveram a oportunidade de iniciar o jogo. As regras previamente apresentadas eram que os discentes de cada grupo poderiam consultar suas anotações e livros didáticos para responder aos questionamentos, mas teriam apenas 40 segundos para responder corretamente, após este período a chance era passada ao grupo seguinte. Findando este tempo estipulado, o professor responderia, caso nenhum grupo acertasse, sanando as possíveis dúvidas.

**Figura 01** – Livros e revistas doadas

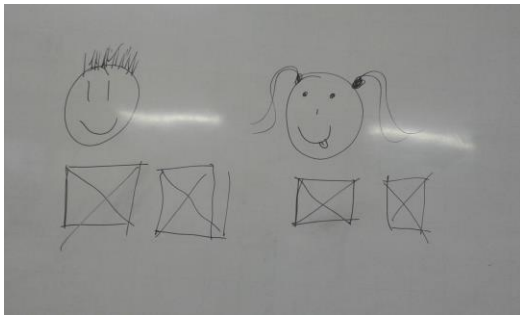


Fonte: o autor

Cada participante dos grupos escolheriam um número e poderia marcar um ponto extra (sem a necessidade de perguntas), caso retirasse o número correspondente a este item (Apêndice 01) ou teria uma pergunta que deveria ser respondida. Os números que já tivessem sido escolhidos não poderiam ser repetidos, pois as perguntas já tinham sido previamente elaboradas, conforme supracitado.

A pontuação ia sendo paulatinamente registrada no quadro de acordo com erros e acertos dos devidos grupos, o que incentivava ainda mais o cumprimento do tempo estipulado e a busca por respostas e memórias do aprendizado. (**Figura 02**)

**Figura 02 – Pontuação**



Fonte: a autora

**Figura 03 – Curiosos com a dinâmica**



Fonte: a autora

## Resultados e discussão

Durante a competição os estudantes puderam ser avaliados quanto ao domínio do conteúdo, além da cooperação entre eles para responder as perguntas e sanar suas dúvidas e dificuldades de aprendizagem.

Gerou inicialmente euforia por parte dos estudantes, mas aos poucos foram se adaptando, respeitando as regras e tentando acertar os questionamentos que eram feitos ao longo do jogo, podendo relembrar os conteúdos anteriormente ministrados e discutidos em sala de aula.

Rodrigo, 2017, p. 36, defende que: “O que altera ou não a qualidade da avaliação da aprendizagem é o ensino. Assim, acredita-se que se tenha que mudar tanto as formas de avaliar como as formas de ensinar”. Sendo esta dinâmica, uma forma educativa de fazer ambas as coisas, tanto ensinar quanto avaliar, já que são processos contínuos.

Após esta atividade foi perceptível a cooperação entre os participantes do mesmo grupo, apesar de ser uma “competição”, eles puderam também ser avaliados de forma natural sem a pressão de uma prova escrita, o que aumentou o rendimento de alguns estudantes também na prova bimestral, tendo um percentual de 30 % a mais de acertos.

Podem-se ver também a empolgação com a conquista deles mesmos através da consulta do livro didático, que foi um dos maiores incentivos à busca pelas respostas e que também ajudou em seu processo de aprendizagem. (**Figura 03**)

## Conclusões

Por fim, fica claro que com criatividade os docentes podem trabalhar para melhoria da educação, inclusive sem nenhum custo financeiro, através do incentivo aos discentes a participarem das aulas, promovendo atividades lúdicas relacionadas ao ensino de Ciências ou de outra área.

Conclui-se também que foi de grande valia para os estudantes tanto na consolidação da aprendizagem dos conteúdos de ciências estudados, quanto no incentivo que foi dado através da distribuição dos brindes dos livros infantis paradidáticos.

Entende-se que os grupos poderiam ser divididos aleatoriamente, não apenas divididos por gênero, formando mais de dois grupos maiores e/ou heterogêneos dependendo da quantidade de alunos e de cada realidade. Sugere-se também fazer tais atividades lúdicas em outros espaços não formais de ensino que não seja somente na sala de aula como incentivo a aprendizagem e melhoria do ensino da rede pública.

**Palavras-Chave:** Jogos didáticos, Revisão de conteúdos, Incentivo à leitura, Avaliação.

### **Fomento**

Biblioteca do Instituto Batista Bereiano, Natal/RN.

### **Referências**

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia:** Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KNECHTEL, Carla; BRANCALHÃO, Rose. **Estratégias Lúdicas no Ensino de Ciências.** Paraná, 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2354-8.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2017. EREIRA, Maria Alice. **A Importância do Ensino de Ciências: Aprendizagem Significativa na Superação do Fracasso Escolar,** SEED, 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2233-8.pdf>. Acesso: 01 de Abril de 2017.

RODRIGUES, Francisco das Chagas Alves. Avaliação da aprendizagem e práticas avaliativas na modalidade educação de jovens e adultos (EJA): revendo mitos, ritos, realidades. **Debates em Educação.** Maceió, v. 9, n. 17, jan - abr. 2017.

### **Apêndice 01 – Exemplo de perguntas do jogo**

- 01 – O que é ecossistema?
- 02 – Cite um exemplo de cadeia alimentar
- 03 – Qual a diferença de produtor, consumidor e decompositor?
- 04 – **Ponto Extra**
- 05 – Na cadeia alimentar dada, qual é o consumidor terciário?
- 06 - Quem são os decompositores?
- 07 – Diferencie teia e cadeia alimentar.
- 08 – Dê exemplo de seres heterótrofos;
- 09 – O que são seres autótrofos?
- 10 – As plantas produzem seu próprio alimento. Como elas são chamadas por causa desta característica?