



## **UTILIZAÇÃO DE UM BINGO COMO FERRAMENTA DE TRABALHO NAS AULAS DE CIÊNCIAS**

Clélia de Almeida Agra Albuquerque  
*Secretaria de Estado da Educação no Estado da Paraíba*  
[cleliaagra@hotmail.com](mailto:cleliaagra@hotmail.com)

### **INTRODUÇÃO**

Os jogos são ferramentas auxiliaadoras muito importantes que podem ser exploradas na sala de aula, fazendo com que os alunos adquiram interesse pelos conteúdos didáticos. São muitos os estudos sobre a utilização do lúdico de forma geral, como ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem, porém são raros os professores que se dispõem a utilizar essas ferramentas como processo educativo e, quando utilizam, apresentam dificuldades em relacioná-los ao conteúdo trabalhado em sala de aula (CAMPOS, 2003).

Piaget foi um defensor da atividade lúdica como berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Ele afirmava que essas atividades não podem ser consideradas apenas um entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que podem contribuir e enriquecer o desenvolvimento intelectual. Além disso, alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem podem aproveitar-se do jogo como recurso facilitador na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos. Nesse sentido, os jogos além de serem tidos como uma fonte de aprendizado para os alunos, também podem ajudar a incentivar o respeito às demais pessoas e culturas, estimular a melhor aceitação de regras, agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato e possibilitar ao aluno o aprendizado acerca da resolução de problemas ou dificuldades, estimulando-o a procurar alternativas (DIAS & COSTA, 2009).

Tornar a aprendizagem mais prazerosa para que os alunos possam encontrar na escola muito além do quadro de giz, cadernos, lápis, borracha e livros, mas que disponham de lazer sem descuidar do processo educativo. Dessa forma, o trabalho teve como intuito mostrar que os jogos, quando adequados ao momento educativo, são ferramentas muito importantes no processo de ensino/aprendizagem.



## **METODOLOGIA**

O trabalho foi desenvolvido com 132 alunos de três turmas de 9º ano do Ensino Fundamental na Escola Estadual Ademar Veloso da Silveira, localizada na cidade de Campina Grande – PB.

A primeira etapa do trabalho foi realizar a explanação sobre o conteúdo na sala de aula, onde houve a explicação sobre os conteúdos do livro didático como: Substâncias simples e compostas, tipos de misturas, técnicas de separação de misturas, regras de laboratório, elementos da tabela periódica, etc. Depois de explicado os conteúdos, realizados os devidos exercícios e tiradas todas as dúvidas dos alunos, realizamos o dia do bingo como uma maneira de revisar o conteúdo de uma forma lúdica. Para isso, utilizamos um bingo comprado em loja de importados, ficha com 30 perguntas digitadas (cada número correspondente a uma pergunta), cartelas confeccionadas pela professora (contendo as respostas das perguntas da ficha), e bolinhas de papel amassadas para marcar a cartela.

### **Modo de jogar:**

O professor deve girar o globo para misturar todas as bolas presentes em seu interior, retirar uma delas e observar o seu número. Cada número corresponde a uma pergunta que consta na ficha. Então o professor lê a pergunta para toda a turma que deve responder em voz alta e observar na cartela se tem a resposta. Se tiver, ele marca o espaço correspondente à pergunta na cartela com um pedaço de papel amassado distribuído no início da aula. Quem conseguir bater o bingo primeiro é o vencedor.



## RESULTADOS

O nosso bingo é utilizado como ferramenta de trabalho para a revisão de conteúdos didáticos ministrados em sala de aula na disciplina de ciências com as turmas de 9º ano. A utilização desse bingo no processo ensino/aprendizagem é uma atividade prazerosa e significativa, pois estimula a participação dos alunos e a interação entre docente e discente. Sempre que esse bingo é realizado, os alunos se divertem e revisam o conteúdo ao mesmo tempo.



Imagens: Professora chamando as bolas sorteadas e alunos marcando as cartelas.

Os alunos foram bem receptivos à forma de revisar o conteúdo, pois fugiu um pouco da aula tradicional. Após a realização do bingo, houve a distribuição de um questionário para que os alunos respondessem quatro perguntas simples marcando apenas sim ou não. Esse questionário foi aplicado para que pudéssemos observar se o jogo teve um efeito positivo na opinião dos alunos.

Após responderem e entregarem à professora os questionários respondidos houve uma conversa informal sobre os pontos positivos e negativos que pode ser detectado na utilização desse jogo. O quadro abaixo ilustra o resultado das respostas, na forma de porcentagem.



	<b>SIM</b>	<b>NÃO</b>
<b>Você acha que o bingo foi um bom instrumento para revisar o conteúdo visto na sala de aula?</b>	97,7%	2,3%
<b>Você acha que esse bingo pode ser adaptado para ser utilizado em outras disciplinas?</b>	91,7%	8,3%
<b>Você sentiu alguma dificuldade para jogar?</b>	3,8%	96,2%
<b>Você gostaria que outros professores utilizassem o bingo em suas aulas?</b>	98,5%	1,5%

Quadro: Respostas do questionário respondido pelos alunos após a realização do bingo

Quando foram questionados na primeira pergunta se o bingo foi um bom instrumento para revisar o conteúdo visto na sala de aula, a grande maioria dos alunos (97,7%) respondeu que sim e justificaram oralmente afirmando que a revisão do conteúdo dessa forma é mais divertida. Chassot (2003) relata que ao trabalhar os conteúdos apenas de maneira conceitual a aprendizagem dos mesmos se torna complexa e o ensino deixa de efetuar sua função de compreensão.

Grande parte deles também acha que o bingo pode e deve ser utilizado por outros professores. De acordo com Dinello (1997), o formato do bingo pode ser adaptado para diversas disciplinas. Pode ser utilizado como um recurso de ampliação do vocabulário nas aulas de Gramática, como atividades para as aulas de Geografia e fixação de conceitos em História, etc.



## CONCLUSÃO

Muitos professores utilizam os jogos somente para terminar de ocupar aquele tempo restante de aula, sem fins educativos. Porém, esses jogos devem ser utilizados como instrumentos pedagógicos, com a verdadeira intenção de ensinar ou revisar o conteúdo ministrado na sala, ou seja, devem ser utilizados como uma forma de melhorar a qualidade da educação, o prazer em aprender e em ensinar.

Com a realização dessa atividade tornou-se evidente que o jogo, em seus vários aspectos, pôde desempenhar uma função estimuladora no processo de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. Sendo assim, pode-se afirmar que o jogo não só pode como deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, privilegiando o espaço da sala de aula.

## REFERÊNCIAS

CAMPOS, M. L. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem.** 2003.

<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>, acesso em: 19/07/2016.

CARVALHO, A.M., ALVES, M.M.F., GOMES, P.L.D. **Brincar e educação: concepções e possibilidades.** *Psicologia em Estudo*. 2005; 10(2):217-26.

CHASSOT, A. I. **Alfabetização científica: questões e desafios para a educação.** Ed.3, Ijuí: Ed. Unijuí, p. 436, 2003.

CORDAZZO,S., VIEIRA, D.T., LUÍZ, M. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e desenvolvimento.** *Estud. Pesqui. Psicol.* 2007; 7(1).

DIAS, A.P., COSTA A.A. **A perspectiva do jogo em sala de aula: uma análise psicopedagógica.** *Rev. Psicopedagogia.* 2009.

DINELLO, R. **Expressão lúdica criativa.** 6ª ed. Uberaba: Universidade de Uberaba; 1997.

MELO, L.L., VALLE, E.R.M. **O Brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil.** *Psicologia Argumento.* 2005; 23(40): 43-8.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

KISHIMOTO, T.M.. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 3ª ed. São Paulo: Cortez; 1999.

OLIVEIRA, G.C. **Psicomotricidade.** Petrópolis: Vozes; 1997.

SANTOS, S.M.P. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche.** 3ª ed. Petrópolis: Vozes;1999.