



Desempenho no Jogo, Estratégias de Aprendizagem e Compreensão na Leitura

Autor(res)

Renata Penna Borges Nunes Cambraia
July Stephanie Pessoa Borges
Lucas Oliveira Melo
Marcella De Oliveira Abreu Balbino
Luana Vitória Louzeiro De Aguiar

Categoria do Trabalho

1

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE BRASÍLIA

Introdução

Estudos recentes divulgados por diversos pesquisadores confirmam os benefícios de intervenções pedagógicas e psicopedagógicas voltadas para o desenvolvimento cognitivo como forma de se evitar o fracasso escolar (Almeida, 2002; Boruchovitch, 1999; Guthrie, Wigfield & Vonsecker, 2000; Pressley & Woloshyn, 1995; Sadler, 2001; Vauras, Kinnunen & Rauhanummi, 1999). A Psicologia Cognitiva, baseada na Teoria do Processamento de Informação, destaca a importância de uma prática pedagógica que leve em consideração o ensino de estratégias cognitivas e metacognitivas, conteúdos processuais e condicionais, junto com os conhecimentos declarativos, mais privilegiados pelos professores, tendo em vista a promoção da aprendizagem auto-regulada, entre os estudantes, desde o início da escolarização formal (Boruchovitch 2004b; Dembo, 2000; Hacker, 1998; Hong & O'Neil, 2001; Pozo, 1996; Symons, Snyder, Cariglia-Bull & Pressley, 1989; Woolfolk, 2000).

Objetivo

este estudo objetivou: a) analisar o potencial do jogo Bingo Melhor Estudante, adaptado para avaliar as percepções das características de um bom estudante, entre 29 alunos de 4ª série do ensino fundamental de uma escola pública; b) verificar as relações entre o desempenho dos participantes no jogo, num teste de compreensão em leitura e numa escala de estratégias de aprendizagem.



Material e Métodos

Participantes

A amostra foi composta de 29 estudantes, de uma das quatro classes de 4ª série do Ensino Fundamental, selecionadas aleatoriamente, de uma escola pública, do Município de Jundiaí, no estado de São Paulo. A faixa etária dos participantes variou de 10 a 12 anos, com uma média de idade de 10 anos e 4 meses. Os participantes eram de ambos os sexos, sendo 18 do sexo masculino (62%), e 11 do sexo feminino (38%) e de nível sócio-econômico desfavorecido.

Instrumentos

Na coleta de dados foram utilizados os seguintes instrumentos: a escala de estratégias de aprendizagem elaborada por Boruchovitch e Santos em 2001 e utilizada por Gomes

Métodos:

Escala de estratégias de aprendizagem

Teste Cloze

O jogo “Bingo Melhor Estudante

Resultados e Discussão

A análise de conteúdo das respostas nessa questão apontou para a existência de três categorias de resposta: “percepção genérica” (os participantes não percebem a relação entre ganhar pontos e saber as características de um bom estudante), “ausência da percepção da relação” (os participantes atribuem o “ganhar pontos” à obediência às regras do jogo) e “percepção explícita” da relação entre o resultado no jogo e o próprio comportamento enquanto estudante (Tabela 1)

De acordo com o esperado, a sessão de jogo, sem perder o caráter lúdico, atendeu ao primeiro objetivo proposto no planejamento da pesquisa. Mediante as respostas pôde-se conhecer melhor as percepções dos estudantes acerca de comportamentos facilitadores e dificultadores da aprendizagem.

Conclusão

Para preservar essas características no contexto psicopedagógico e educacional, deve-se ter em mente que para o educador o jogo, e cada partida, são, ao mesmo tempo, um objeto de estudo e um meio de ensino e, para o educando, durante a ação de jogar, ocorre a aprendizagem do conteúdo do jogo e dos modos de aprender (Gomes, 2002).



2ª MOSTRA CIENTÍFICA

7 E 8
JUNHO
2023


Anhanguera
Brasília - DF

Referências

Gomes, M. A., & Boruchovitch, E. (2005). Desempenho no jogo, estratégias de aprendizagem e compreensão na leitura. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 21, 319-326.