

JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE ZOOLOGIA: BARALHO ANIMAL

EIXO TEMÁTICO: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino

FORMA DE APRESENTAÇÃO: Relato de experiência.

Elysa Mara Rodrigues¹
Mariana Santos Rodrigues²
Maiara Luiza Reis Ferreira³
Ingridy Simone Ribeiro⁴
Cristiane Bashiyo da Silva⁵

RESUMO

A utilização de jogos didáticos e interativos no ensino de Zoologia está cada vez mais usual devido a forma de otimização do processo ensino-aprendizagem e pela transmissão do conhecimento de forma diferenciada e inovadora. Sendo assim, o presente estudo retrata um relato de experiência sobre a utilização de um jogo didático como forma de ensino de Zoologia para os alunos. A aula foi realizada com alunos da Escola Estadual Professor Salatiel de Almeida localizada no município de Muzambinho-MG. Para realização da metodologia ativa, foi aplicado uma dinâmica denominada “Baralho Animal”, que compunha o assunto sobre as características das classes de vertebrados. Os assuntos contidos no baralho eram relativos aos: Peixes, Anfíbios, Répteis, Aves e Mamíferos. Obtivemos resultados positivos quanto a participação e interatividade entre os alunos e com o professor. Pode-se concluir que o uso do “Baralho animal” propiciou uma maior interação entre os alunos para resolução do jogo, além de construir um conhecimento sobre o ensino de Zoologia a partir de figuras ilustrativas, que demonstram uma maior fixação do conteúdo abordado.

Palavras-chave: Metodologia Ativa. Jogos interativos. Ensino de Zoologia. Cordados. Experiência Prática.

INTRODUÇÃO

Na disciplina de Biologia, o ensino de Zoologia existe uma certa dificuldade no ensino-aprendizagem do aluno quanto a compreensão das características dos diferentes grupos de animais. Dentre elas podemos citar o uso exclusivo do livro didático, a falta de recursos didáticos alternativos, a exposição oral como único meio metodológico, o tempo reduzido para planejamento, o laboratório e

¹ Discente do curso de Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, Muzambinho, MG, Brasil. E-mail: elysa.mrodrigues@gmail.com

² Discente do curso de Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, Muzambinho, MG, Brasil. E-mail: mr867405@gmail.com

³ Discente do curso de Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, Muzambinho, MG, Brasil. E-mail: ferreira.lmaiara@gmail.com mr867405@gmail.com

⁴ Docente do curso de Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, Muzambinho, MG, Brasil. E-mail: ingridyribeiro@gmail.com.

⁵ Docente do curso de Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, Muzambinho, MG, Brasil. E-mail: cristiane.bashiyo@muz.ifsuldeminas.edu.br

os espaços não formais (SANTOS E TÉRAN, 2011).

Buscando a melhor assimilação do assunto por parte dos alunos, o professor pode utilizar metodologias mais dinâmicas e ativas que chamem a atenção dos alunos e provoquem a interação entre os alunos. Uma das ferramentas que pode ser utilizada são jogos didáticos. Conforme Lima (2011, p. 17) “o jogo é uma ferramenta pedagógica que estimula e pode facilitar esse processo de ensino por estabelecer uma relação afetiva entre o aluno, o professor e o conteúdo que se deseja ensinar e aprender”. Portanto, o jogo didático ou pedagógico é um recurso lúdico que visa proporcionar a interação e a participação dos alunos, permitindo a apropriação de conteúdos de forma mais valorativa e significativa, sem perder o fim educativo e pedagógico.

Assim, a utilização de metodologias ativas no ensino propicia a geração de novos conhecimentos e experiências, proporcionando assim a construção do conhecimento que gera a capacidade de aprender e, ainda, de vencer desafios e resolver problemas (FREIRE, 1969). Em vista disso, o presente trabalho tem como objetivo um relato de experiência de uma aula de zoologia a partir da criação de um jogo como recurso didático.

METODOLOGIA

O presente trabalho foi desenvolvido durante uma intervenção, realizada por discentes do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, o qual participam do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). A intervenção da aula foi realizada na escola Escola Estadual Professor Salatiel de Almeida em turmas de 2º ano do Ensino Médio.

Os recursos didáticos utilizados foram inspirados em uma cartilha idealizada pelo Projeto Genoma da USP disponível no site: <https://genoma.ib.usp.br/pt-br/baralho-animais>. Para a confecção do baralho foram utilizados: desenhos ilustrativos dos animais, folha sulfite, canetinhas, lápis de cor e cartolina. Esse material tem baixo custo financeiro, de fácil acesso e prático de ser aplicado.

O jogo didático abordou o conteúdo de Zoologia, sendo denominado “Baralho Animal”. Este baralho continha 25 cartas, divididas em 5 conjuntos de cinco cartas, sendo cada conjunto representado por uma classe animal: Peixes, Anfíbios, Répteis, Aves e Mamíferos. Cada conjunto de cartas possuía numerações de 1 a 5, sendo que, duas delas apresentavam imagens do animal correspondente a um dos grupos citados acima e as outras três cartas continham características específicas desse grupo.

No início da aula, os alunos foram divididos em grupos de cinco pessoas para a realização do jogo didático. Primeiramente as cartas foram embaralhadas e distribuídas para os grupos. Orientamos os alunos para que cada rodada, o grupo deverá passar uma de suas cartas para o aluno à sua esquerda, ressaltando que todos os jogadores deverão passar suas cartas simultaneamente. Assim, cada aluno foi tentando juntar todas as cartas correspondentes ao mesmo grupo. Quem juntava primeiro as cinco cartas do mesmo grupo do animal ganhava o jogo. E durante o jogo nós fomos ajudando e analisando se estavam juntando corretamente as cartas do jogo. Parabenizamos a equipe vencedora e convidamos a sala a aplaudir os colegas que conseguiram cumprir o objetivo do jogo em menor tempo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Observamos o envolvimento dos alunos durante o jogo didático apresentado na sala de aula. E o jogo didático foi uma excelente ferramenta para a desinibição dos mesmos, auxiliando-os a ultrapassarem os conhecimentos preexistentes e construindo a partir disso um conhecimento técnico e prático sobre as aulas de zoologia.

Segundo Assis et al. (2011) a utilização de jogos didáticos nas aulas de Zoologia pode acarretar no rompimento do conhecimento prévio e levar a um novo conhecimento científico. Além deste recurso

ser de fácil confecção e utilizar poucos materiais e de forma acessível economicamente.

Para que a aula seja aplicada diferentemente do método tradicional, se faz necessário que o professor procure ampliar suas formas de transmitir o conhecimento, buscando sempre inovações tecnológicas, assuntos atuais e recursos lúdicos. Segundo Freire (1979), a ação docente é a base de uma boa formação escolar e contribui para a construção de uma sociedade pensante. Entretanto, para que isso seja possível, o docente precisa assumir seu verdadeiro compromisso e encarar o caminho do aprender a ensinar.

Portanto, nessa experiência podemos perceber a importância da utilização de jogos didáticos e interativos sobre o conteúdo de zoologia. Bem como esta ferramenta de ensino-aprendizagem permite uma interação entre os alunos e com o professor.

CONCLUSÃO

Concluimos que uma abordagem interativa durante a aula, promove um despertar nos alunos para que participem mais ativamente nas aulas. Os jogos didáticos, possibilitam uma aproximação da turma, principalmente os que são realizados em grupos, além de permitir que o professor tenha um papel interação com os estudantes.

REFERÊNCIAS

- ASSIS, T. R.; COSTA, F. G.; COSTA, P. C. F.; CASAGRANDE, J.; CASTRO, B. J. **Contribuições de um jogo didático para o ensino de Zoologia nas aulas de Biologia.** In: 3º CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO. Ponta Grossa, 2011.
- FREIRE P. **Pedagogia do oprimido.** São Paulo: Paz e Terra, (1997)
- LIMA, M. F. C. **Brincar e aprender: o jogo como ferramenta pedagógica no ensino de Física.** 2011, 88f. Dissertação de Mestrado Profissional em Ensino de Física - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.
- SANTOS, S. C. S.; FACHÍN-TERÁN, A. **Diagnóstico do ensino de zoologia a partir da análise do complexo "escola-licenciatura" em escolas municipais de Manaus, Amazonas.** In: I Simpósio Internacional de educação em ciências na Amazônia, Manaus, 2011.