

C. Ciências Biológicas - 14. Zoologia - 6. Zoologia

CARA-A-CARA COM O FILO MOLLUSCA: UTILIZAÇÃO DE JOGO PEDAGÓGICO PARA A COMPLEMENTAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO.

CAMILA FRANCIELLE ALVES FERREIRA DO SACRAMENTO ¹

JACILENE CRUZ MAGALHÃES ¹

ELINSMAR VITÓRIA ADORNO ²

1. Graduanda em Ciências Biológicas - UFRB

2. Prof. Msc do Centro de Ciências Agrárias e Biológicas - UFRB

INTRODUÇÃO:

O ensino da biologia nos níveis fundamental e médio apresenta inúmeras dificuldades e complexidades, principalmente no que diz respeito à forma com que os conteúdos são transmitidos ao aluno, que interfere diretamente na compreensão e fixação do assunto abordado. Nesse sentido, é importante que o professor se aproprie de ferramentas alternativas de trabalho, que permitam a adoção de métodos que possibilitem que o aluno participe do processo de construção do conhecimento, de forma prazerosa e que traga resultados positivos. Desta forma, torna-se importante a utilização de jogos didáticos, visto que os mesmos apresentam grande eficácia, e suprem espaços deixados pelo próprio método tradicional de ensino. O conteúdo □Filo Mollusca□, apesar de despertar o interesse dos alunos, apresenta algumas especificidades que talvez, torne difícil a compreensão dos alunos, bem como a fixação de nomes de determinados termos e estruturas p a r t i c u l a r e s . Diante do exposto, o objetivo deste trabalho foi viabilizar a construção de um jogo pedagógico que contribuísse para o processo de aprendizagem dos discentes, servindo, assim, como estratégia complementar de ensino, compreendendo os conteúdos de Zoologia dos Invertebrados (Filo Mollusca).

METODOLOGIA:

Para a confecção do jogo utilizou-se materiais de baixo custo, tais como: cartolina, papel, tesoura, papel, lápis e cola, que corroboraram para a confecção de um baralho, composto por 22 cartões contendo imagens e características das classes: Gastropoda, Cephalopoda e Bivalvia. As informações contidas nos cartões eram relacionadas ao habitat, características e ecologia. Cada jogador recebeu um conjunto de cartas, das quais escolhia uma a cada rodada, e falava as características do animal em questão. O adversário, com base nas características, teria que dizer a que classe pertencia esse animal, sendo que o jogador que acertar o maior número de animais vence o jogo.

RESULTADOS:

O jogo foi aplicado e testado com alunos do ensino fundamental e médio, consistindo em duas fases. Na primeira fase, os alunos tiveram a oportunidade de jogar, sob a supervisão de outras pessoas. Na segunda fase, os alunos e observadores foram questionados quanto à eficácia do material. Foi perguntado se o conteúdo foi apresentado de forma clara e objetiva, e se houve aprendizado por parte dos estudantes, a fim de saber se o jogo atingiu o objetivo principal, ou se o mesmo necessitava de alterações. Alunos e professores avaliaram o jogo como positivo, ressaltando o estímulo e a dinâmica que a aplicação do mesmo causou nas turmas.

CONCLUSÃO:

Percebeu-se que o jogo cumpriu a sua função educativa, favorecendo o aprendizado dos conteúdos, de forma descontraída e lúdica. A partir disso, conclui-se que o jogo é uma importante ferramenta para a fixação de conceitos complexos e de difícil aprendizagem, trabalhando com diversos aspectos, tais como: cognitivos, criatividade, estímulo, etc. Espera-se que outros jogos como este sejam confeccionados e utilizados, a fim de

preencher as lacunas que o modelo de ensino tradicional deixa.

Instituição de Fomento: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA - CENTRO DE CIÊNCIAS AGRÁRIAS, AMBIENTAIS E BIOLÓGICAS

Palavras-chave: jogo pedagógico, ensino, zoologia.