



## **ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS: UM RECURSO PRÁTICO PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO DE ZOOLOGIA**

SANTOS, E. L. (1); ROCHA, F. C. (2)

Elyzama Lima Santos, Francisco Cleiton da Rocha

(Universidade Federal do Piauí – UFPI, [ellyzama17@gmail.com](mailto:ellyzama17@gmail.com))

### **Introdução**

Ao longo da história da Educação, as metodologias de ensino tiveram que ser reavaliadas conforme as mudanças na sociedade. Nesse contexto, as novas estratégias didáticas, tais como jogos didáticos, modelos biológicos e etc., ganham espaço como metodologias que podem e devem ser aplicadas não só no ensino de ciências, mais também nas demais disciplinas (GOMES, 2008).

Diante disso, o ato de ensinar e aprender, que envolve não apenas a natureza e a quantidade das informações disponíveis, mais permite que os processos de produção e apropriação do conhecimento passem por uma ampla reflexão provocando o ressurgimento de trabalhos que busquem além de oferecer a construção da autonomia do docente e do aluno, possa constituir-se num processo de aprendizagem dinâmico, relevante e interessante para quem aprende e ensina (RAMOS, 2012).

No atual cenário da educação brasileira, muitos professores fogem das aulas de zoologia alegando que o principal problema é a dificuldade de desenvolver atividades práticas simples que despertem a curiosidade dos alunos e demonstre a utilidade daquele conteúdo



abordado em seu cotidiano. Nesse sentido, a abordagem dos conteúdos de Ciências no Ensino Fundamental, devem estar estruturadas em tópicos disciplinares voltados para problemas concretos, próximos aos estudantes e que sejam significantes para sua vida individual e comunitária no desenvolvimento de temáticas interdisciplinares que os preparem para compreensão, reflexão, motivação, interesse e a aprendizagem dos assuntos em questão (SÃO PAULO, 2010).

Nessa perspectiva, a utilização de jogos didáticos no ensino de Zoologia se tornam essenciais para o aprimoramento dos conteúdos abordados nesta, pois segundo Krasilchik (2011) auxiliam no aprendizado do alunado, uma vez que oportuniza o contato direto com os fenômenos, manipulando materiais e obtendo a observação dos organismos. Além disso, permite ainda que os discentes enfrentem os resultados não previstos, cuja sua interpretação são desafiantes na correta interpretação e raciocínio.

Tendo em vista uma acentuada preocupação do núcleo escolar com o baixo rendimento dos alunos na disciplina de ciências, especificamente no conteúdo de zoologia; este trabalho objetivou despertar o interesse dos educandos para a aprendizagem dos diversos assuntos abordados nas aulas, no sentido de torná-las mais lúdicas e dinâmicas, por permitirem que o conhecimento contextualizado seja aplicado na prática.

### **Aspectos metodológicos**

O trabalho está sendo realizado na Escola Municipal Jorge Rodrigues dos Santos, situada no município de Currais-PI, que dispõem do Ensino Fundamental e Médio, nos turnos da matutino, vespertino e noturno, sendo constituída por 502 alunos no total.

A escola municipal foi escolhida por três motivos: a) devido à realidade enfrentada na qualidade de ensino desta escola pública, b) o baixo rendimento da escola municipal a nível nacional, e c) a necessidade de contribuir para a melhoria da aprendizagem dos alunos estudantes desta escola, por parte dos alunos integrantes deste trabalho e o núcleo escolar.



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Para a execução deste trabalho, fez-se necessário ministrar aulas do conteúdo e posteriormente realizadas várias atividades em grupos e individuais, como rodas de discussão, aplicação de questionários e pesquisas em livros e sites confiáveis. Utilizou-se materiais como slides, cartazes, livros didáticos, sites seguros, vídeos e jogos didáticos produzidos pelos próprios alunos, com materiais cedidos pela direção da escola.

Diante do exposto, na primeira atividade foi ministrada a aula expositiva-dialogada, com o auxílio de slides produzidos pelos membros deste trabalho. Enquanto a segunda atividade foi a confecção dos cartazes de acordo com (Gomes et al., 2008) em que foram utilizados os seguintes recursos: cartolinas, EVA, tesoura, cola, recorte de revista, papel crepom, lápis de cor, lápis de cera, pincel e régua. Para construção dos cartazes a turma foi agrupada em 6 grupos de 6 alunos, na qual foi solicitado aos alunos de cada grupo que descrevessem as principais características do filo que anteriormente fora sorteado. Em seguida, os alunos de cada grupo apresentava para os demais seu cartaz, favorecendo a troca de informações e, conseqüentemente a interação aluno-aluno.

Na terceira atividade serão elaborados e aplicados a coleção dos jogos intitulados por “**Jogo dos Predadores**”: A coleção é composta de cinco jogos que abrangem cinco grupos de predadores, os peixes, os anfíbios, os répteis, as aves e os mamíferos. O Jogo foi proposto por (PATRIARCHA et al., 2005) tem por objetivo oferecer ao professor uma proposta lúdica e didática de ensino sobre o tema “Predador” e sobre os animais, ao mesmo tempo, levar ao aluno um instrumento motivador para contribuir ao seu aprendizado.

Cada jogo é composto de uma base que contém figuras de predadores, evidenciadas algumas de suas características; são assentadas nessa base das peças do quebra-cabeça. No verso das peças do quebra-cabeça; existem informações que levam o aluno a conhecer mais sobre determinado predador e associá-las a uma figura da base do jogo. Quando o quebra-cabeça é montado por inteiro, forma-se a figura de um predador trabalhado naquele jogo. Tanto os predadores exemplificados na base quanto o predador representado no quebra-cabeça que pertencem à mesma classe de vertebrados ou invertebrados.



# II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

Nessa ótica, trata-se de uma pesquisa de caráter exploratório, descritivo e de natureza qualitativa, que será provida de um levantamento de dados através de questionários aplicados para alunos do período matutino do 6º ano “A” e “B” do ensino fundamental maior regular desta instituição de ensino. Considera-se qualitativo, pois segundo Chizzotti (2006), o termo qualitativo implica numa partilha densa com pessoas, fatos e locais que constituem objetos de pesquisa, para extrair desse convívio os significados visíveis e latentes que somente são perceptíveis a uma atenção sensível, neste sentido, o objeto de pesquisa deste trabalho foram os alunos que por estarem envolvidos nas atividades puderam responder as perguntas com maior facilidade, onde noutra local não obteríamos o mesmo sucesso.

Após o levantamento de dados, através da aplicação dos questionários será utilizado a análise de codificação de dados que para Marconi e Lakatos (2011), que é uma técnica operacional utilizada para categorizar os dados que se relacionam entre si. Mediante a codificação, os dados serão transformados em símbolos, podendo ser tabelados e contados. Partindo dos objetivos propostos neste trabalho, os dados obtidos dos questionários aplicados serão contabilizados e analisados e a partir disso serão construídos gráficos para aprimorar as discussão e aperfeiçoar a representação dos resultados.

## **Resultados e discussão**

Os resultados ainda são preliminares, porém os alunos possuem um acervo relevante das atividades já realizada e apontam uma melhoria quanto à fixação do conteúdo, podemos afirmar, pois, se analisadas as notas com turmas anteriores esse alunos já obtiveram um rendimento superior, assim notamos uma grande diferença e certificamos que a presença de novas ferramentas e metodologia didática proporciona amplos benefícios no ensino aprendizagem.

As atividades lúdicas transformam a sala de aula em um ambiente menos sobrecarregado, neste sentido, PEDROSO (2009), afirma que as atividades lúdicas, como as



brincadeiras, os brinquedos e os jogos, são reconhecidos pela sociedade como meio de fornecer ao indivíduo um ambiente agradável, motivador, prazeroso, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Outra importante vantagem, no uso de atividades lúdicas, é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente na aula.

Podemos dizer que o desenvolvimento cognitivo dos educandos está em pleno desenvolvimento, uma vez que com a realização das atividades para a confecção das cartilhas, eles participaram ativamente, estimulando a criatividade e curiosidade, de tal modo que o conhecimento seja fixado à longo prazo, tornando as aulas mais produtivas e dinâmicas.

Ressalta-se ainda que os professores compreendam as necessidades de mudanças, criação e inovação de novas estratégias pedagógicas que contribuirão para ensino da Ciência desta Unidade Escolar fazendo com que o IDEB venha se alcançar dados mais elevados, contribuindo deste modo para uma melhor admiração da comunidade pela escola.

A exposição destas cartilhas, e de todo o projeto na feira de ciências da Escola trará reconhecimento aos alunos que participaram na construção e confecção das cartilhas, nos jogos e rodas de discussões e das aulas ministradas, estes terão a oportunidade de apresentar os trabalhos para toda a comunidade, colocando em prática todo o conhecimento obtido durante o projeto.

### **Considerações finais**

De acordo com as atividades desenvolvidas ou não até o momento sobre o Reino Animallia na Escola Municipal Jorge Rodrigues dos Santos, podemos concluir que esta havendo uma ampla participação dos alunos nas atividades propostas, pois, através da observação e dos questionários respondidos até o momento verificamos a veracidade dessa afirmação.



Todavia, vale ressaltar que trabalhos como este são importantíssimos para avaliar, propor e divulgar novas metodologias e prática de ensino, para que o ambiente escolar e os professores deixem de lado o tradicionalismo evidente e coloquem em prática novas e diversas ferramentas significantes e práticas para a melhor interiorização no processo ensino-aprendizagem pelos estudantes.

## Referências

- CHIZZOTTI, A. **Pesquisas em ciências humanas e sociais. 8 ed, São Paulo: Cortez, 2006.**
- GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. **A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia.** In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001, *Anais...*, Rio de Janeiro, 2001, p.389-92.
- KRASILCHIK, M. **Prática de Ensino de Biologia.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2011.
- MARCONI, M. D. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica. 7. Ed.** São Paulo: Atlas, 2010.
- PATRIARCHA, S. R.; OLIVEIRA, A. M. R. de; SILVA, N. S. S. da; SOUTO, P. C. M. de C.; SOUZA, P. R. de. “Jogo dos Predadores”: uma nova maneira de abordar as adaptações dos vertebrados – I. Método para confecção artesanal. In: **I ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA III ENCONTRO REGIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA DA REGIONAL RJ/ES, 2005. Anais do I ENEBIO III EREBIO.** Rio de Janeiro: UFRJ. p. 100 –103.
- PEDROSO, Carla Vargas; **Jogos Didáticos no Ensino de Biologia: Uma proposta metodológica baseada em módulo didático.** Paraná 2009.
- RAMOS, L.; PORTO, A. **Ensinar ciências da natureza por meio de projetos: anos iniciais do ensino fundamental.** Belo Horizonte: Rona, 2012.



SÃO PAULO. **Currículo do Estado de São Paulo: Ciências da natureza e suas tecnologias.** São Paulo: SEE, 2010.