

MAPA CONCEITUAL E LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM SOBRE O TÁXON NEMERTEA

Maria Gabriela de Alcantara Primitivo (1); Heloysa Farias da Silva (2); Clécio Danilo Dias da Silva (3); Roberto Lima dos Santos (4); Elineí Araújo de Almeida (5)

- (1) *Universidade Federal Do Rio Grande do Norte. E-mail: gabrilaprimitivo@gmail.com*
(2) *Universidade Federal Do Rio Grande do Norte. E-mail: helofarias@yahoo.com*
(3) *Universidade Federal Do Rio Grande do Norte. E-mail: danilodias18@gmail.com*
(4) *Universidade Federal Do Rio Grande do Norte. E-mail: robertolsantos@yahoo.com.br*
(5) *Universidade Federal Do Rio Grande do Norte. E-mail: elineiaraujo@yahoo.com.br*

RESUMO

O ensino por meio do lúdico é de grande importância para compreensão de determinado assunto. O objetivo do grupo foi facilitar o entendimento do táxon Nemertea utilizando a construção de mapa conceitual e realizando um jogo de perguntas e respostas para interação com os alunos. As perguntas foram feitas tomando como base o estudo acerca dos conteúdos abordados na apresentação do mapa conceitual. O trabalho foi valioso pelo fato de que todos interagiram e ampliaram conhecimentos mostrando o quanto atividades de pesquisa e representações lúdicas podem ser proveitosas.

Palavras-chave: Dinâmica de ensino. Atividade de pesquisa. Jogos didáticos. Desenvolvimento de habilidades.

INTRODUÇÃO

Segundo Lemos (2008), grande parte dos problemas relacionados ao ensino e à aprendizagem de Ciências e Biologia é consequência da falta de uma concepção de aprendizagem adequada para orientar de forma efetiva o processo educativo. Essa questão se torna mais complexa quando se trata do estudo de organismos pouco conhecidos, tal como Nemertea, cujo conteúdo informativo fica mais restrito ao ambiente acadêmico, principalmente, em cursos mais específicos (SANTOS; NORENBURG, 1999). Dessa forma, lidar com essas informações pouco acessíveis, de forma didática, requer um direcionamento adicional em busca de instrumentos de ensino que possam motivar a pesquisa sobre os assuntos novos e abstratos, numa perspectiva mais dinâmica e motivadora.

Os mapas conceituais, desenvolvidos por Joseph Novak, são uma ferramenta para organizar e representar conhecimento (NOVAK; GOWIN, 1999). Eles são utilizados como uma linguagem para descrição e comunicação de conceitos e seus relacionamentos, e foram originalmente desenvolvidos para o suporte à aprendizagem significativa. Atividades lúdicas, também são outros recursos de ensino capazes de mobilizar de forma positiva as situações de aprendizagem em sala de aula (LISBOA 2016).

Os objetivos do trabalho foram aplicar as conceituações envolvidas na construção de mapas conceituais para explorar conteúdos zoológicos pouco estudados e propor um texto esquematizado de forma comparada associado aos aspectos lúdicos explorando conhecimentos produzidos e socializados em sala de aula.

METODOLOGIA

A atividade foi realizada no percurso de um processo avaliativo na turma de graduação em Ciências Biológicas (licenciatura e bacharelado) de 2016.2 na Universidade Federal do Rio Grande Do Norte. O processo envolveu pesquisa bibliográfica, elaboração de mapa conceitual e construção de um jogo didático.

Após a obtenção de informações teóricas sobre o táxon Nemertea em fontes bibliográficas diversas, entre elas,

Brusca e Brusca (2007), Ruppert, fox e Barnes (2005) e também acerca da construção de mapa conceitual (NOVAK; GOWIN, 1999). As informações foram organizadas em um diagrama montado artesanalmente. Como parte da avaliação da disciplina, foi feita a apresentação oral acerca dos conceitos envolvidos. O mapa conceitual foi utilizado para avaliação sendo exposto em sala de aula e, após a apresentação das ideias, as informações foram atualizadas após acréscimo da pergunta focal: “**Que condições taxonômicas, morfofuncionais e ecológicas são evidenciadas na caracterização do táxon Nemertea?**”. Na revisão utilizou-se o Software CMAP TOOLS (IHMC, 2017) para construção de um mapa com o formato mais adequado para as proposições, fazendo com que assumisse a forma da larva pilídio, característica significativa em Nemertea e, assim, pudesse trazer aos alunos de turmas posteriores um adicional pedagógico mais criativo.

Para a execução do jogo a turma foi dividida em 5 (cinco) grupos para responderem 12 (doze) perguntas. Com o auxílio de placas contendo as palavras: “**SIM**” no verso e “**NÃO**” no anverso, o lado correspondente com a veracidade ou falsidade da informação foi apresentado como resposta. Houve também uma pergunta de desempate para os grupos com o maior número de acertos na etapa anterior.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O mapa contém informações abrangendo conceituações referentes às estruturas e condições morfológicas, taxonômicas e ambientais significativas envolvidas na caracterização do grupo Nemertea.

O jogo de perguntas e respostas foi uma atividade estimulante que trouxe um momento de aprendizado divertido com a interação de toda a turma, cumprindo seu papel no processo de aprendizagem e otimizando a compreensão do conteúdo.

Durante a realização do jogo, percebemos que a discussão para chegar na resposta correta dentro dos grupos foi algo que auxiliou na compreensão e internalização do conteúdo. Foi perceptível o ambiente sério e tenso que estava na sala durante a exposição do conteúdo diminuiu drasticamente, o que ajudou na compreensão dos outros táxons que foram expostos pelos colegas de turma.

Além dos benefícios em sala de aula anteriormente expostos, Firmino e Borges (2007) destacam que uma das vantagens do jogo de perguntas e respostas é a de poder ser facilmente adaptado para outros temas e poder ser construído coletivamente com a participação dos alunos e do professor em sala de aula.

CONCLUSÃO

Em virtude do que foi exposto, podemos destacar que o trabalho foi bem sucedido, de forma que o conteúdo foi apresentado e de modo lúdico conseguimos realizar o método escolhido para a fixação do conteúdo com a turma, que se mostrou aberta e participativa. Percebemos que, utilizar-se de metodologias não tradicionais é de grande importância e traz relevantes melhorias no processo ensino-aprendizagem, pois durante a confecção do jogo compreendemos melhor o conteúdo e na realização o mesmo ocorreu com os colegas. Transformar a vivência em sala de aula em algo prazeroso faz com que os alunos valorizem ainda mais os conteúdos conceituais obtidos, fomentando assim, habilidades e competências para serem aplicadas em suas carreiras profissionais.

REFERÊNCIAS

BRUSCA, R. C.; BRUSCA, G. J. **Invertebrados**. RJ: Guanabara Koogan, 2007.

FERREIRA, J. B. R. Atividade lúdica como estratégia de ensino do Planejamento e Controle da Produção (PCP). In: ENEGEP, Fortaleza. **Anais...** Fortaleza: Abepro, 2006. p. 1 - 7.

FIRMINO, R. N.; BORGES, M. N. Motivação de aprendizagem através do lúdico em Centros e Museus de Ciências: Quiz de Ciências. 2007.

INSTITUTO FOR HUMAN AND MACHINE COGNITION. CMapTools. Disponível no sítio: <<http://cmap.ihmc.us/cmaptools/>> (Acesso em: 25 abril 2017)

LISBOA, M. A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos. 2013. Disponível em: <<http://brinquedoteca.net.br/?p=1818>> Acesso em: 15 out. 2016.

LEMOS, E. S. **El apredizaje significativo y la formación inicial de profesores de Ciencias y Biología**. Tesis Doctoral, Universidade de Burgos (UBU). Burgos, Espanha, 2008.

NOVAK, J. D.; GOWIN, D. B. **Aprender a aprender**. Lisboa: Plátamo Editora, 1999.

RUPPERT, E. R., FOX, R. S.; BARNES, R. D. **Zoologia dos Invertebrados**: uma abordagem funcional evolutiva. 7^a ed. São Paulo: Editora Roca.

SANTOS, C.; NORENBURG, J. L. Nemertea. In: AMARAL, A. C. Z.; NALLIN, S.A.H. **Biodiversidade e ecossistemas bentônicos marinhos do litoral norte de São Paulo Sudeste do Brasil**. Capinas, SP: UNICAMP/IB, 2011, p. 85-99.