



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

ENSINO LÚDICO SOBRE O CLADO NEGLIGENCIADO ECHIURA

Olyana da Silva Furtado (1); Giovanne da Costa Silva (1); Giovanna Mattioli (2);
Elayne Suelen dos Santos (3); Elineí Araújo de Almeida (4)

(1) *Universidade Federal do Rio Grande do Norte. E-mail: olyanafurtado@gmail.com*

(1) *Universidade Federal do Rio Grande do Norte. E-mail: giovanne.costa.silva@gmail.com*

(2) *Universidade Federal do Rio Grande do Norte. E-mail: gmattioli2@hotmail.com*

(3) *Universidade Federal do Rio Grande do Norte. E-mail: elaynesuelen@hotmail.com*

(4) *Universidade Federal do Rio Grande do Norte. E-mail: elineiaraujo@yahoo.com.br*

RESUMO

O ensino lúdico tem se mostrado uma boa ferramenta na prática de ensino-aprendizagem, seja na formação de jovens e adultos, como também de estudantes de graduação. Com isso, é necessário que os professores inovem nas suas metodologias de ensino, afim de auxiliar na aprendizagem do conteúdo ministrado. O objetivo do presente trabalho foi dinamizar o ensino sobre o táxon Echiura de forma lúdica, por meio de uma paródia e também um QUIZ. Antes de tudo, foi realizada uma revisão bibliográfica acerca do filo echiura para, por fim, a produção da paródia, a qual foi baseada na melodia da música “A volta dos mercenas”, da cantora contemporânea Clarice Falcão. E para contemplar todos os pontos do filo, foi pensado também num QUIZ, o qual contem 10 perguntas acerca do tema. No QUIZ, no lugar do tradicional dado, foi utilizado um sólido platônico, no caso, um dodecaedro. Por fim, concluímos que o trabalho foi exitoso, uma vez que pôde participar da formação de futuros educadores com a metodologia não tradicional.

Palavras-chave: Ensino lúdico; Filo Echiura; Paródia; QUIZ.

INTRODUÇÃO

A atividade lúdica é, essencialmente, um grande laboratório onde ocorrem experiências inteligentes e reflexivas. Experiências que geram conhecimento, que possibilitam tornar concretos os conhecimento adquiridos (MIRANDA, 2002).

A atividade lúdica em um contexto geral torna a compreensão do assunto trabalhado

mais proveitoso, colaborando inclusive para a sua fixação. Essa é uma iniciativa a qual deve-se ser trabalhada mais em sala de aula, pois com a didática utilizada chama a atenção dos alunos e aumenta o seu interesse no assunto, favorecendo à absorção mais eficaz dele. Como afirma Moratori (2003)



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

“Um jogo, para ser útil no processo educacional, deve promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes uma auto-avaliação quanto aos seus desempenhos, além de fazer com que todos os jogadores participem ativamente de todas as etapas”.

Segundo Malafaia, Bárbara e Rodrigues (2010) o papel do professor e das atividades inovadoras no ensino de Biologia, as quais fogem do ensino livresco, expositivo e dos modelos de transmissão e recepção dos conhecimentos biológicos como verdades neutras e absolutas, infelizmente, ainda persistem na atualidade.

É possível destacar alguns modelos de atividades como: paródia, jogos ou dinâmica. Dito isso, o grupo optou em utilizar paródia e jogo como maneira de fixar o assunto trabalhado em aula. A paródia se consiste em adaptação de alguma obra, que no caso, foi uma música. Já o jogo, está consistido em um “jogo de perguntas e respostas” (Quiz). A atividade lúdica tem como objetivo auxiliar a fixação do conteúdo exposto em sala.

Esse modelo de ensino é mais trabalhoso que o tradicional, pois criar meios de ensinar sem a explicação maçante em sala de aula não é fácil. Porém não devemos nos deixar levar pelo comodismo, é preciso dar o exemplo de profissional da área do ensino e criar meios que levem o aluno não só a aprender, mas aprender a aplicar o conteúdo em seu cotidiano (Xavier, 2014).

Com isso, o objetivo do presente trabalho foi dinamizar o ensino sobre o táxon Echiura de forma lúdica, por meio de uma paródia baseada na música “a volta do mercenas” da cantora contemporânea Clarice Falcão. Visando contemplar todo o assunto, foi criado também um jogo o qual, no lugar do dado, foi utilizado um dos sólidos platônicos, no caso, o dodecaedro.

METODOLOGIA

O trabalho foi realizado em uma turma de graduação em ciências biológicas na Universidade Federal do Rio Grande do Norte, o que se mostra bastante relevante pelo fato de ensinar aos futuros educadores de forma lúdica para que estes disseminem não só o conteúdo, mas também a forma de ensinar.

A produção do trabalho envolveu um grupo de colegas que optou por utilizar uma paródia e um jogo como forma de fixação do assunto. A paródia foi uma adaptação da melodia da música “A volta do mecenas” da cantora Clarice Falcão (Disponível em: <http://www.vagalume.com.br/clarice-falcao/a-volta-do-mecenas.html>), sendo introduzido o assunto sobre Filo Echiura. Mas, antes de tudo, foi realizada uma revisão bibliográfica acerca do conteúdo para a produção do material didático. Já em relação ao jogo, com o auxílio de um dodecaedro (sendo inspirado nos sólidos platônicos) com função de dado para sortear as perguntas a respeito do assunto tratado, para reforçar o conteúdo já visto na paródia.



Em relação ao dodecaedro:

- Materiais:
 - 12 folhas de papel
 - Tesoura
 - Cola
 - Grampeador

- Modo de fazer:

Com auxílio da tesoura, cada uma dessas folhas foram cortadas de uma forma que ficassem quadradas. Logo após, com cada quadrado foi feito um origami (arte das dobraduras), onde tomaram forma de pentágono e com prolongações proporcionando à eles um encaixe. Em seguida, os pentágonos foram encaixados uns aos outros, formando assim um dodecaedro. Por fim, foi utilizado cola nos periféricos dos pentágonos para proporcionar mais resistência ao dodecaedro.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A paródia (Echiura multievidenciado), a qual pode-se observar no Quadro 1, representou um momento de grande aprendizagem onde se visualizou o ensino ativo centrado no aluno.

<p>Echiura multievidenciado</p> <p>Animais aquáticos e invertebrados Encontrados em algas, corais, lodos e areias Divididos em 130 espécies São os negligenciados de filo echiura</p> <p>E você diz: olha, que linda espécie Para o que ela serve? Para o que ela serve?</p> <p>São usados na culinária Coreana E alimentação de culturas piscianas A bonelina tem propriedade medicinal Usado como antibiótico natural</p> <p>E você diz: olha, que linda espécie E ela se mexe? Como ela se mexe?</p>	<p>Com o peristaltismo...</p> <p>Mas ainda é lento para se livrar da predação Preferindo locais com pouca alimentação Afim de proteger a sua frágil estrutura São os negligenciados do filo Echiura</p> <p>E você diz: olha, que linda espécie E ela se mexe? Como ela se mexe? Com o peristaltismo... (2x)</p> <p>Mas ainda é lento para se livrar da predação Preferindo locais com pouca iluminação Afim de proteger a sua frágil estrutura São os negligenciados do filo Echiura.</p>
--	---

Quadro 1. Letra da paródia construída para evidenciar características dos Echiura.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

O jogo de Quiz, correspondeu a uma atividade simples e estimulante, que cumpriu o papel de se agregar como um instrumento de divulgação de ciências. Porém a sua grande vantagem é de poder ser adaptado para qualquer tema e ser construído em sala de aula em conjunto por alunos e professores (FIRMINO; BORGES, 2007).

Os jogos vêm se mostrando um grande aliado da educação pelo fato de motivar os alunos a querer participar das atividades em sala de aula e também os motiva a ir para escola.

A turma foi dividida em quatro grandes grupos. Por rodada cada grupo tinha direito a jogar o dodecaedro uma vez. Cada face do dodecaedro representava um número, o qual fazia referência a uma pergunta. As duas outras faces do dodecaedro era representada por uma pegadinha. As perguntas estão dispostas a seguir:

➤ Pergunta:

1. Terrestres ou aquáticos?
2. Importância ecológica
3. Exemplo de habitat
4. Quantas espécies possui o Filo Echiura?
5. Podem ser considerados Sésseis?
6. Seu corpo apresenta-se de que forma?
7. Exemplo de defesas usadas para inibir predadores?
8. Podem ser utilizados na culinária?
9. Qual sua utilidade na medicina?
10. O pigmento chamado bonelina retirado da Bonellia adulta larval possui prioridade...? (Complete)

Estudos realizados com paródias por Xavier (2014) mostra a satisfação e o prazer do aluno em estudar por causa do método utilizado e este tipo de atividade é importante não só pela questão de fixação do conteúdo, mas também pelo prazer do aluno em se manter na escola, o que faz com que o discente vá a aula por vontade própria e não por uma obrigação.

Notou-se que o assunto tratado na paródia e no QUIZ perpetuou entre os alunos até os dias presentes, o que nos mostra o efeito positivo deste trabalho na turma.

CONCLUSÃO

Concluimos que o trabalho foi exitoso, uma vez que foi dinamizado o conteúdo de forma lúdica. O método utilizado foi capaz de estimular o aprendizado dos colegas presentes, uma vez que a forma utilizada foi o modelo não tradicional.

O QUIZ e a paródia foram visivelmente aceitos pelos colegas e também os



motivou a desenvolver as atividades (jogo de perguntas e resposta) de forma e ativa.

Métodos ativos centrados no aluno proporciona uma aprendizagem significativa porque faz com que os participantes valorizem as experiências vivenciadas ao longo de sua experiência pessoal e acadêmica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FIRMINO, R. N.; BORGES, M. N. Motivação de Aprendizagem através do lúdico em Centros e Museus de Ciências: Quiz de Ciências, 2007. Acesso em: 12/08/2016. Disponível em: <https://sec.sbq.org.br/cdrom/30ra/resumos/T0899-1.pdf>.

XAVIER, A. C. O uso de paródias em abordagens conceituais: vivência na formação inicial para a docência. 2014. Acesso em: 10/08/2016. Disponível em: https://www.uniso.br/publicacoes/anais_eletronicos/2014/1_es_formacao_de_professores/47.pdf

GRANDO, R. C. O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática, 2001. Acesso em: 02/04/2016 Disponível em: http://www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paula/JOGO.doc.

MORATORI, P. B. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem? Trabalho de conclusão da disciplina introdução a informática na educação, no Mestrado de Informática aplicada à Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2003. Acesso em: 03/04/2016 Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf>.

MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. In: Ciência Hoje, v.28, 2001 p. 64.