

## **PRÁTICA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS SOBRE TAXONOMIA NO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

Ana Raquel Nunes Carvalho<sup>1</sup>; Iara da Hora Mateus<sup>1</sup>; Aline Fontenele de Brito<sup>1</sup>

*1 Alunos da Universidade Federal do Piauí – Campus Ministro Reis Velloso; rakuelcarvalho@hotmail.com;  
iara.hmateus@gmail.com; enilafontenele@hotmail.com*

### **INTRODUÇÃO**

O presente trabalho desenvolvido, é uma prática pedagógica, realizada aos alunos de uma escola em Parnaíba Piauí. Por meio deste processo de aprendizagem foi aplicada uma prática em relação a classificação dos seres vivos. Visando ressaltar a importância na escrita, com todas as suas regras da taxonomia. Contudo, normalmente é válido à investigação educacional no que se refere à sua aplicação em sala de aula para promover e provocar impacto nas práticas baseada na teoria, visto com os respectivos professores (JUUTI; LAVONEN, 2007).

Estudando cada organismo entende-se que deve ser reconhecido por uma designação binomial, sendo o primeiro termo para designar o seu gênero e o segundo, a sua espécie. Considera-se um erro grave usar o nome da espécie isoladamente, sem ser antecedido pelo gênero. Para organizar um sistema de classificação, Lineu criou uma nomenclatura para os seres vivos, na qual é chamada de binomial (GEWANDSZNAJDER, 2015).

As lacunas teóricas deixadas por falta de um ensino aplicado a prática são vastas, no qual implica dizer que há formas que evitem essa fragmentação no conhecimento, para assim tornar a aprendizagem mais interessante, instigante e acessível aos alunos (BORGES, 2002). Assim o objetivo desse trabalho é relatar uma atividade prática desenvolvidas com alunos do ensino fundamental voltada para a classificação dos seres vivos, possibilitando dessa forma uma aprendizagem mais significativa.

### **METODOLOGIA**

Primeiramente a prática foi desenvolvida com uma breve introdução sobre a taxonomia das espécies em uma escola de Parnaíba Piauí, na turma do 7º ano, incentivando-os a entender a importância e as regras da escrita para os nomes científicos dos seres vivos, utilizando os recursos dos slides, que possibilitou chamar a atenção do aluno. Posteriormente os alunos foram divididos em cinco grupos e cada grupo recebeu um jogo de memória escritos

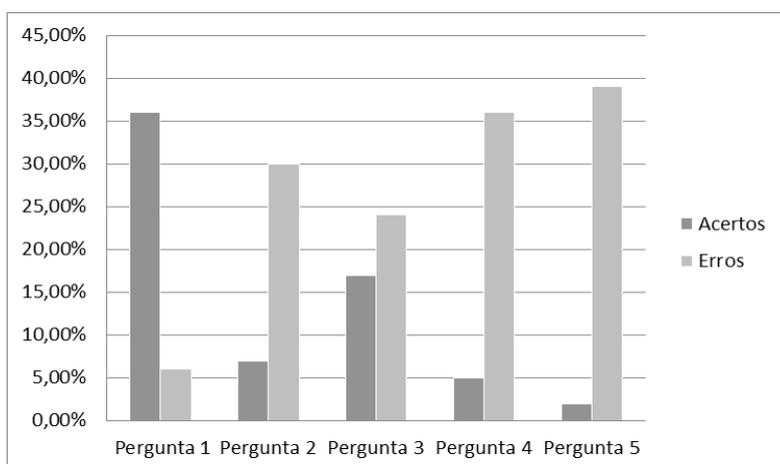
os nomes com a taxonomia das espécies, produzido com papel sulfite, no qual estava escrito os nomes das espécies de algumas algas com a nomenclatura das espécies erradas e outras estavam corretas, em seguida cada componente do grupo recebia o nome de uma espécie de algas escrita no papel sulfite a partir daí eles teriam que analisar se o nome estava utilizando a regra do sistema binominal, após a análise o aluno comparava com os nomes que os colegas de outros grupos receberam e se o nome da espécie de alga estava correto ou não.

Para obter uma análise mais profunda em relação ao conhecimento dos alunos foi aplicado um questionário antes do desenvolvimento da prática e após a realização da atividade, contendo 5 questões em cada questionário, no qual foram distribuídos 42 testes antes e 42 depois da prática. Contendo as seguintes perguntas: 1 – Você sabe o que é espécie e gênero? 2 – Como se escreve o nome de uma espécie? 3 – Você conhece o nome de alguma espécie? 4 – Quais as regras para a nomenclatura binomial biológica? 5 – Por que é importante padronizar os nomes científicos dos seres vivos?

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A primeiro instante foi realizado a aplicação do pré-teste, no qual foi possível obter estes resultados: na primeira questão, 36% acertaram e 06% erraram; na segunda questão, 07% acertaram e 30% erraram; na terceira, 17% acertaram e 24% erraram; na quarta, 05% acertaram e 36% erraram; e na quinta, 02% acertaram e 39% erraram. Os dados podem ser visualizados no gráfico 1. Observou-se que os alunos até entendiam o que era espécie e gênero, porém, não sabiam a escrita e nem as regras da nomenclatura binomial.

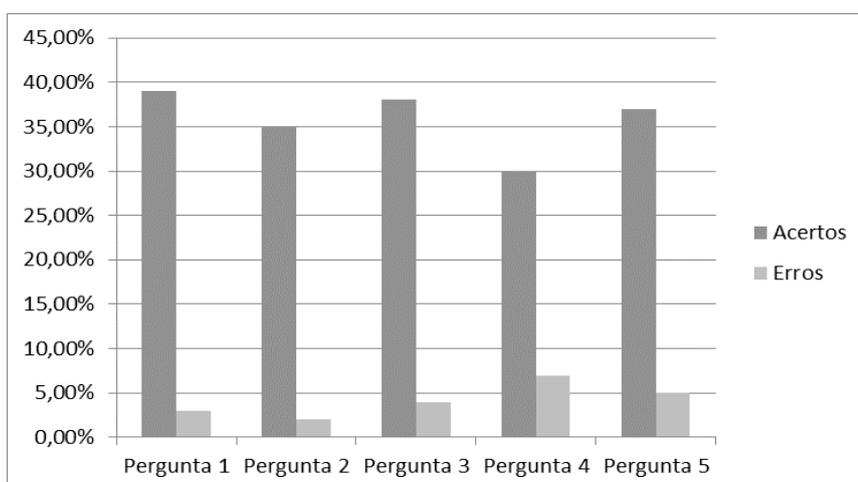
**Gráfico 1:** Dados em (%) obtidos antes aplicação da prática.



**Fonte:** Acervo da autora

Após a prática ser desenvolvida, foi realizado o pós-teste e foram constatados os seguintes resultados: para a primeira questão, 39% acertaram e 03% erraram; na segunda pergunta 35% acertaram e 02% de erraram; na terceira pergunta 38% acertaram e 04% erraram; na quarta pergunta 30% acertaram e 07% de erraram; já a quinta pergunta 37% acertaram e 05% erraram. Os dados podem ser analisados gráfico 2. Com os resultados obtidos no pós-teste observou-se que os alunos entenderam a respeito da nomenclatura após a aula interativa, conclui-se que não se tratava apenas de uma aula teórica que deveria ser exposta em sala de aula, mas que necessitaria de uma prática pedagógica também, com isso levou os alunos a assimilarem mais o conteúdo de uma maneira mais dinâmica.

**Gráfico 2:** Dados em (%) obtidos depois da aplicação da prática.



**Fonte:** Acervo da autora

É importante ressaltar que novas metodologias, demonstrativas, dialogadas e lúdicas contribuem para a continuidade dos alunos em sala de aula, e incentivando-os a ter respeito mediante as suas diferenças individuais. Assim criando maneiras de ensinar que facilitem a aprendizagem, inserindo em suas aulas atividades dinâmicas que favoreçam a interação do aluno com recursos tecnológicos (SANTOS; GUIMARÃES, 2010).

No decorrer da prática os alunos foram tendo um contato com este jogo, pois o ajudaram no processo da atividade da prática tornando-se dialogada e discursiva. Possibilitou compreender como ocorre as regras de nomenclatura das espécies, aprendendo também a fixar ainda melhor o conteúdo sobre a nomenclatura de espécies. O efeito de adquirir conhecimento profissional é devido a prática que o professor mesmo que se reduza todas as possíveis fontes para realização do desenvolvimento prático em sala de aula, ainda assim é possível criar recursos capazes de adquirir uma aula inovadora. (PACHECO; FLORES, 1999).

Assim, é válido avaliar a maneira de agir em sala de aula, e sempre tentar trazer recursos que tenha a finalidade de deixar a aula mais atrativa, como a realização de jogos que têm como finalidade ser uma alternativa para melhoramento na educação dos alunos nas escolas e que isso pode contribuir para a fixação do conteúdo ministrado, e que vale refletir que uma aula apenas dialogada, torna-se cansativa e não tendo um proveito como realmente deveria ter para os alunos (RÊGO, 2010).

## **CONCLUSÃO**

Através da atividade desenvolvida, conclui-se que ações inovadoras para o ensino de ciências em sala de aula é possível, e assim progredindo para a aprendizagem não apenas dialogada, mas também na realização da prática do conteúdo. Portanto, as aulas são desenvolvidas de maneira mais interativa com atividades lúdicas e buscando estar mais próximo com a realidade do aluno, tornando-se mais dinâmica e com fácil acesso ao conteúdo mediante o assunto proposto em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

BORGES, A. T. Novos rumos para o laboratório escolar de Ciências. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**. Florianópolis, 2002

GEWANDSZNAJDER, Fernando. **Projeto Teláris – Ciências**. 7º ano. 2 ed. São Paulo: Ática, 2015.

JUUTI, K.; LAVONEN, J. **Design-Based Research in science education: one step towards methodology**. *NorDiNa*, 4, 2006.

PACHECO, J. A. e FLORES, M.A. **Formação e avaliação de professores**. Porto: Ed. do Porto, 1999.

RÊGO, S.S et al. O Aprendizado de Conceitos de Ciências através do Lúdico: O Uso do Dominó. **Revista da SBEnBIO**. Nº 3. 2010.

SANTOS, A. B. e GUIMARÃES, C. R. P. A utilização de jogos como recurso didático no ensino de zoologia. **Rev. Elétrons. Investig. Educ. Cienc.** vol.5 nº.2. 2010.