

RELATO DE EXPERIÊNCIA COM ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS (LAMPREIAS E FEITICEIRAS) COM ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM CAXIAS-MA

Maria Fernanda Ribeiro Ferreira(1); Francinete de Sousa Oliveira (2); Lourhana dos Santos Oliveira(3); Guilherme Santana Lustosa(4)

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão- mf035476@gmail.com

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão- fransouoliveira@gmail.com

³ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão- lourhannaoliveira@gmail.com

⁴ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – Guilherme.lustosa@ifma.edu.br

INTRODUÇÃO

A proposição de sequências didáticas se mostra um importante instrumento de planejamento do ensino e reflexão da prática pedagógica, possibilitando ao professor trabalhar com variadas estratégias didáticas, além de aproximar conteúdos curriculares dos aspectos sociais e culturais dos ambientes escolares, fatores imprescindíveis para contextualizar e ampliar o repertório dos estudantes na educação básica (SILVA, CORSO 2016).

Santos 2008 relata que a educação é um processo integral de formação humana e como parte desse processo a matéria ciências pode ser uma das disciplinas relevantes e merecedoras da atenção dos alunos, principalmente nos conteúdos dos animais invertebrados e vertebrados, tendo em vista que ensinar ciências deve partir do conhecimento cotidiano, por que a ciência está no dia-a-dia da criança de qualquer idade e classe social. Está na cultura, na tecnologia, no modo de pensar. Outro ponto bastante importante é a transmissão do conhecimento sobre educação ambiental para essas crianças.

Na visão moderna da educação, para Assis et al 2011, aprender brincando torna-se parte integrante da ação educadora por prover o emprego do elemento lúdico como forma de atrair a atenção do aprendiz, convidando-o a experimentar um universo contextualizado ao objeto epistêmico em consideração. A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedo na prática pedagógica pode desenvolver diferentes atividades que contribuem significativamente para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados cognitivos tanto para crianças quanto para jovens.

Piaget 1973, também afirma que tanto brincadeiras quanto jogos são fundamentais no processo de aprendizagem, que os programas lúdicos na escola são berço obrigatório das atividades

intelectuais da criança. Sendo assim, essas atividades se tornam indispensáveis à prática educativa, pois contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Nesse sentido, este trabalho possui grande relevância, tendo em vista, levar informações sobre metodologias de ensino, com ênfase no lúdico, que pode ser trabalhado de forma “sadia” em sala de aula e influenciar no modo de ensinar e aprender do professor e aluno, pois ainda é comum metodologias tradicionais de ensino, onde o aluno é somente um receptor de informações.

Muitos outros trabalhos de variados autores atentam para a importância de se trabalhar o lúdico. A brincadeira, em seu todo, é um período de aprendizagem significativa para o aluno, independente de onde ocorra. Na escola, o trabalho com o lúdico pode ser feito de forma a reconhecer as atividades da infância, despertando interesses, e como tentativa de estudar os assuntos de modo mais agradável, de forma onde seja compreendido o assunto.

Portanto, a presente pesquisa têm como objetivo, avaliar práticas docentes por meio de jogos didáticos que estão abordando a superclasse Agnata, compreendendo as famílias: Myxinoidea (Feiticeiras) e Petromyzontoidea (Lampreias), demonstrando a importância de se trabalhar o lúdico na escola Bayma.

Também deve-se considerar que com o conhecimento gerado facilitará a realização de atividades em salas de aula, onde as crianças desenvolverão seus conhecimentos de forma sadia e satisfatória sem abandonar a importância e seriedade dos conteúdos abordados em sala de aula.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Em uma aula expositiva o quadro e o giz não são os únicos recursos que podem ser utilizados para uma boa aula, mais pode ser enriquecida, com os diferentes recursos didático-pedagógicos. A grande preocupação dos professores são esses equipamentos usados no ensino, que trazem satisfação aos educandos e na aprendizagem. Na literatura didática e pedagógica há indicação de vários meios e atividades para serem utilizados, que estão dando resultados positivos e comprovados. (PILETTI, 1995; RONCA e ESCOBAR, 1984).

De acordo com Souza (2007, p. 111), “recurso didático é todo recurso utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem para qualquer conteúdo oferecido do professor aos seus alunos”. Os recursos didáticos mantêm uma vasta diversidade de métodos que servem como suporte as aulas e compreensão no processo de aprendizagem. Eles servem como objetos de motivação do interesse para aprender dos educandos.

Contudo, qualquer recurso utilizado em sala de aula torna-se atrativo para o aluno e assim motiva ainda mais a compreensão e interesse pelos conteúdos, permitindo a interação e curiosidade pelo que há de novo para explorar.

De acordo com Costoldi e Polinarski (2009, p. 2), “os recursos didáticos são de fundamental importância no desenvolvimento cognitivo do aluno”, ajuda a desenvolver a capacidade de observação, aproxima-o a realidade e a maior absorção dos conteúdos, e conseqüentemente poderá analisar qualquer situação ao seu dia-a-dia. O sucesso dos recursos didáticos possibilitam aos discentes participarem ativamente nas atividades, expressando opiniões e mais envolvimento com as aulas do que de forma apenas textual.

METODOLOGIA

O material didático será desenvolvido para o ensino fundamental maior (6° a 9° ano) na escola Antônio Rodrigues Bayma em Caxias-Ma, adaptado a disciplina de ciências visando estimular a aprendizagem dos alunos sobre espécies marinhas e de água doce através de material lúdico com objetivo de divulgar a eficiência de práticas docentes por meio de jogos didáticos que estão abordando a subclasse Agnata, compreendendo as famílias: Myxinoidea (Feiticeiras) e (Petromyzontoidea) Lampreias.

A atividade lúdica foi produzida pelos acadêmicos do Curso de licenciatura plena em Ciências Biológicas sobre “lampreias e Feiticeiras”, atividades que motivasse a curiosidade da turma.

Primeiramente será demonstrado através de um diálogo com os alunos a importância de se trabalhar o lúdico. Iremos questioná-los sobre o tema Lampreias e Feiticeiras em seguida, através de aula expositiva e dialogada, sera transmitido informações para os alunos. Posteriormente, haverá distribuição de atividade para fixação do assunto e assim tirar eventuais dúvidas.

No segundo momento iremos dividir a turma em 2 grupos. A quantidade de aluno por grupo irá ser de acordo com a quantidade total de alunos, assim iremos aplicar um jogo de trilha contendo perguntas e outras com “verdadeiro ou falso”. Um sorteio vai definir qual grupo começará o jogo. Em cada casa terá uma pergunta, se respondida corretamente, avança uma casa, se errar volta para o início da trilha, prosseguindo assim a cada rodada. Vencerá o grupo que chegar primeiro respondendo todas as perguntas.

Por fim, será aplicado um questionário de sondagem, verificando se as atividades desenvolvidas auxiliaram no entendimento do assunto. Este terá as seguintes perguntas: As atividades aplicadas auxiliaram no seu ensino aprendizagem? Qual atividade lhe proporcionou mais entendimento sobre o assunto?

Após a sondagem através do questionário, verificar se a metodologia utilizada contribuiu no ensino aprendizagem dos alunos.

RESULTADOS ESPERADOS

Em geral, ainda é muito frequente o uso de metodologias de ensino tradicionais pelos professores, metodologias essas que não despertam o interesse necessário ao aluno. Aprender de forma lúdica proporciona as crianças a desenvolverem seus conhecimentos de forma sadia sem abandonar a importância e seriedade dos conteúdos abordados em sala de aula.

Por tanto, é esperado que seja “notada” a importância dos jogos como estratégia de ensino para a construção do conhecimento e um simples ato de lazer contribui de forma significativa para o processo de aprendizagem e construção de referenciais de mundo. Tais atividades despertam a criatividade, integração e socialização, mudando a imagem monótona do ato de aprender fazendo com que os alunos passem a demonstrar interesse, pois conseguem compreender os conteúdos abordados através das atividades lúdicas. Com isso, é possível entender que as atividades lúdicas em sala auxiliam o educando no processo de ensino e aprendizagem.

REFERENCIAS

ASSIS, T.R.; COSTA, F.G.; COSTA, F.C.P.; CASAGRANDE, J.; CASTRO, J.B. **Contribuições de um jogo didático para o ensino de Zoologia nas aulas de Biologia.** 3º Congresso Internacional de Educação, Tema: Educação saberes para o Século XXI. Junho de 2011.

COSTOLDI, Rafael; POLINARSKI, Celso Aparecido. Utilização de recursos didático- pedagógicos na motivação da aprendizagem. I Simpósio Internacional de Ensino e Tecnologia. 2009.

JESUS, L.A.C. **O lúdico e sua contribuição para o processo de ensino aprendizagem no ensino de ciências.** Universidade Tecnológica Federal do Paraná; Medianeira 2014.

Piaget, J. (1973). To understand is to invent: The future of education (G. A. Roberts, Trans.). New York: Grossman Publishers.

PILETTI, Claudino. Didática Geral. Editora Ática. São Paulo, SP. 1995.

RONCA, A. C. C.; ESCOBAR, V. F. TÉCNICAS PEDAGÓGICAS: domesticação ou desafio à participação?. 3º Ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1984.

SANTOS, V.L. **Análise do conhecimento sobre peixes em alunos da 6ª série do ensino fundamental de um Colégio Estadual de Cascavel.** Faculdade Assis Gurgacz; Cascavel 2008.

SILVA, R.L.F.; CORSO, T.M.D. **Possibilidades Didáticas para o ensino de zoologia na educação básica.** Vol. 01. São Paulo, 2016.

SOUZA, S. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. In: **I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”.** Arq Mudi. 2007. Disponível em:<http://www.pec.uem.br/pec_uem/revistas/arqmudi/volume_11/suplemento_02/artigos/019.df>. Acesso em: 26 julho 2017