

MORFOLOGIA VEGETAL E O ENSINO TRADICIONAL: O QUEBRA-CABEÇA COMO FACILITADOR DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Andreza de Souza Assis ¹

RESUMO

O ensino tradicional ainda é recorrente na educação básica sendo, na maioria das vezes, marcado por aulas expositivas restritas ao saber descritivo. Visto isso, os jogos didáticos se tratam de alternativas para o processo de ensino-aprendizagem, se diferenciando de outros materiais pedagógicos, em virtude de facilitarem a compreensão de um dado conteúdo. Nesse raciocínio, o quebra-cabeça é um jogo lúdico que contribui para o ensino-aprendizagem, sobretudo de morfologia vegetal, porquanto estabelece uma relação teórico-prática, além de estimular o trabalho em equipe e motivar os estudantes a “aprenderem-fazendo”, tornando, a aprendizagem, significativa. Dado o exposto, este trabalho tem por objetivo aplicar um quebra-cabeça sobre morfologia vegetal para a facilitação do processo de ensino-aprendizagem sobre o tema em questão. Primeiramente, aplicou-se um questionário para a análise dos conhecimentos prévios dos estudantes. Logo após, foi realizada uma exposição oral sobre o tema, com a mostra de algumas figuras de plantas amazônicas, finalizando com a aplicação do quebra-cabeça. Os resultados revelaram que alguns discentes não conheciam as funções respectivas das partes da planta, e as aulas possibilitaram o conhecimento dessas questões. Assim, através da participação ativa e dos resultados obtidos pelos estudantes, se pôde concluir que o dado recurso didático, pode ser considerado um material de excelente potencial didático-pedagógico.

Palavras-chave: Morfologia Vegetal, Ensino-Aprendizagem, Quebra-Cabeça.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas - IFAM, 2022003595@ifam.edu.br.

