

## A IMPORTÂNCIA DA DIVERSIDADE METODOLÓGICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS, NOS ANOS FINAIS DA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL COQUEIROS.

Carlos Adriano Cides de Azevedo <sup>1</sup>  
Ana Laura Medeiros Barbo <sup>2</sup>  
Henrique da Rosa Ferreira <sup>3</sup>  
Lara Margarida da Silveira Acosta <sup>4</sup>  
Eliziane da Silva Dávila <sup>5</sup>

### INTRODUÇÃO

A diversificação de metodologia em sala de aula contribui na utilização de diferentes recursos, tais como: Jogos didáticos, maquetes, quizzes, filmes, vídeos, livros, tecnologias no geral e atividades relacionadas à realidade dos alunos. Segundo Fortuna (2003) o jogo é uma atividade que contribui em uma maior concentração do aluno, sendo possível desenvolver a sua iniciativa, a sua imaginação, o seu raciocínio, a sua memória, a sua atenção, a sua curiosidade e interesse sobre o conteúdo estudado. Deste modo, sendo fundamental para a construção de um conhecimento crítico, despertando ainda mais a sua curiosidade e o desenvolvimento de diversas habilidades.

A utilização da diversificação metodológica foi um modo de trazer aos alunos aulas mais práticas e dinâmicas, conseqüentemente, diversificando a metodologia aplicada em seu cotidiano. Desta maneira gerando uma comparação de desempenho diante de uma mudança metodológica.

### METODOLOGIA

As atividades foram realizadas na Escola Municipal de Ensino Fundamental Coqueiros, na cidade de São Vicente do Sul, com a turma do 8º ano, e como metodologias diversificadas, foram utilizadas em aulas as seguintes atividades: Para o conteúdo de sistema reprodutor foi elaborado um questionário online, um jogo didático denominado “Show do Milhão” e foi abordada também a área temática de cuidado parental com uma atividade interativa.

Baseado no conteúdo de sistema reprodutor, foi realizada inicialmente uma avaliação diagnóstica em formato de questionário online na plataforma do google, a fim de revisar o

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha - IFFar, [carlos.2020310739@aluno.iffar.edu.br](mailto:carlos.2020310739@aluno.iffar.edu.br) ;

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha - IFFar, [ana.2021012268@aluno.iffar.edu.br](mailto:ana.2021012268@aluno.iffar.edu.br) ;

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha - IFFar, [henrique.2021012400@aluno.iffar.edu.br](mailto:henrique.2021012400@aluno.iffar.edu.br);

<sup>4</sup> Licenciada em Ciências Biológicas, Universidade Regional integrada do Alto Uruguai e das Missões, Campus Santiago RS – URI, [acostalara33@gmail.com](mailto:acostalara33@gmail.com) ;

<sup>5</sup> Professor orientador: Dra Eliziane da Silva Dávila, PPG de Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, [eliziane.davila@iffarroupilha.edu.br](mailto:eliziane.davila@iffarroupilha.edu.br).

Órgão de fomento CAPES.

conhecimento prévio dos alunos em torno do conteúdo. Logo após, foi efetuado um jogo didático denominado “Show do Milhão”, com isso, também foi desenvolvido uma atividade sobre cuidados parentais no qual os alunos receberam bonecas e uma caixa com ovo para cuidarem. Já no conteúdo de sistema solar, foram construídas maquetes, com o intuito dos alunos observarem na prática como é o sistema solar, além das diferentes fases da lua.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A utilização de recursos didáticos pode suprir a ausência de um laboratório, possibilitando a realização de diferentes práticas em sala de aula, sendo uma alternativa criativa para a solução de um problema tão corriqueiro. Souza (2007) destaca que o aluno desenvolve sua criatividade, coordenação motora e habilidade em manusear objetos a partir do momento em que o professor utiliza recursos didáticos no processo de ensino aprendizagem, o que acaba contribuindo no melhor entendimento sobre o conteúdo trabalhado.

Campos, Bortoloto e Felício (2003) afirmam que a utilização de jogos favorece a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre alunos e entre professores e alunos, sendo um importante auxílio para o ensino e aprendizagem de conceitos abstratos e complexos. Desta maneira, o desenvolvimento de jogos surge como uma forma de melhor entendimento do que está sendo trabalhado, levando em consideração que esta alternativa está relacionada com a realidade dos alunos, onde os mesmos possuem um maior acesso a jogos, tanto online quanto físicos.

De acordo com Valente (2002, p.17) o uso da informática pelo aluno beneficia na construção de novos conhecimentos, sendo um importante auxílio para a aprendizagem do mesmo, onde é tirado o enfoque de uma educação centrada na instrução que o professor realiza ao aluno. Entretanto, ela deve ser utilizada de maneira que o aluno possua um suporte apropriado, para que assim seja possível desenvolver diferentes habilidades.

## RESULTADO E DISCUSSÃO

No primeiro trabalho (revisão de conteúdo) foi possível observar que os alunos em sua maioria já continham um conhecimento prévio do assunto a ser abordado. No segundo trabalho (jogo) obtiveram uma desenvoltura satisfatória referente a sua autonomia no quesito interação com a tecnologia e em relação ao diálogo com os colegas de grupo, o resultado dos dois grupos foi convincente. Na terceira atividade, percebeu-se que os alunos tiveram a impressão do quanto é difícil uma gravidez precoce, ocasionando em responsabilidades que eles não se sentem preparados para enfrentar no atual momento. Já na última prática, os alunos obtiveram uma boa interação entre eles, onde o trabalho em grupo beneficiou na divisão de tarefas de acordo com a construção da maquete e até mesmo na aquisição de diferentes materiais para a realização da mesma.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que a diversificação metodológica obteve bons resultados, pois foi visível que os alunos tiveram mais interesse no conteúdo quando ele foi apresentado de forma dinâmica. Assim, de certo modo os alunos desenvolveram suas habilidades tecnológicas, sociais, sentimentais e manuais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Recursos pedagógicos, Metodologia, Práticas.

## REFERÊNCIAS

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino, p.35-48, 2003.

FORTUNA, T. R. Jogo em aula. Revista do Professor, Porto Alegre, v.19, n.75, p.15-19, jul./set. 2003.

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, Maringá, 2007.

VALENTE. Informática na educação no Brasil: análise e contextualização histórica. Valente, José Armando (Org.). O computador na sociedade do conhecimento. Campinas: Nied, 2002.