



JOGO DIDÁTICO - ECOLÓGICO APLICADO A ALUNOS DO QUARTO CICLO: ONDE O BICHO MORA?

Cynthia F. V. de Melo^{1*}, Camila R. L. Lima¹, Suelen C. B. Lopes¹, Marcos A. N. de Sousa²

Universidade Estadual da Paraíba, UEPB, Centro de Ciências Biológicas e Sociais Aplicadas, CCBSA, Campus V Alcides Carneiro, Rua Neusa de Sousa Salles - S/N, Mangabeira VII, João Pessoa, PB.¹Acadêmicas do Curso de Ciências Biológicas. *e-mail: cynthia_fariasm@hotmail.com. ²Professor.

INTRODUÇÃO

Existem dificuldades para se ministrar os conteúdos de Ciências no ensino fundamental. O processo tradicional envolve conteúdos abstratos onde prevalecem à transmissão-recepção de informações, a memorização do conteúdo e a dissociação com o cotidiano. Desta forma, observamos que o conhecimento das crianças sobre os animais desde a alfabetização é realizado com exemplos de animais da fauna mundial.

Segundo KISHIMOTO (1996), o professor deve rever a utilização de propostas pedagógicas passando a adotar em sua prática aquelas que atuem nos componentes internos da aprendizagem. O jogo pedagógico ou didático é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico (CUNHA, 1988), e utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (GOMES *et al*, 2001).

A utilização do jogo como meio educativo demorou a ser aceita no ambiente educacional (GOMES *et al*, 2001). No entanto, a sua utilização pode ser considerada como uma alternativa viável e interessante, pois este material pode preencher muitas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção de conhecimentos, favorecendo a construção pelos alunos de seus próprios conhecimentos num trabalho em grupo, desenvolvendo a cognição; afeição; socialização; motivação e criatividade.

A Educação ambiental representa uma nova dimensão a ser incorporada ao processo educacional, trazendo uma discussão sobre questões ambientais, e as conseqüentes transformações do conhecimento, valores e atitudes diante de uma nova realidade a ser construída. (GUIMARÃES, 2003). Neste sentido, o ensino da Ecologia, a partir da utilização de jogos

educativos, é uma forma de ampliar o conhecimento, a fim de ver o aluno não como produto e sim como um produtor. Pois, os leva a ter uma vivência, mesmo que virtual, de solução de problemas que são muitas vezes próximas da realidade que o homem enfrenta ou enfrentou.

OBJETIVOS

Analisar o nível de conhecimento prévio dos alunos do quarto ciclo da Escola Estadual de Ensino Fundamental João Baptista de Melo, situada no bairro de Mangabeira VII, João Pessoa, PB, sobre os biomas e os mamíferos e aves da fauna brasileira. Ampliar os conhecimentos dos alunos acerca deste assunto através de um jogo educativo.

MATERIAL E MÉTODOS

Foi aplicado um primeiro questionário antes da utilização do jogo educativo contendo cinco questões, de múltipla escolha, que tinham como objetivo de avaliar o conhecimento prévio dos alunos sobre os animais da fauna brasileira que seriam utilizados no jogo.

Após o jogo, reaplicamos o mesmo questionário, para avaliar o grau de aprendizagem comparando-o as respostas com o primeiro questionário respondido.

Material

Para elaboração dos questionários, foram consultados livros de quinto ciclo do ensino fundamental. Para a confecção do jogo foram utilizadas cartolinas coloridas, caneta hidrocor, papel cartão com tamanho de 63,5 cm X 48 cm e desenho do mapa dos biomas do Brasil (Mata Atlântica, Cerrado, Caatinga, Pantanal, Pampas, Amazônia) situado no centro do papel e nas extremidades desenhos de dois animais representando cada Bioma, um mamífero e uma ave, interligados por casas enumeradas.

MÉTODO

Regras do jogo “onde o bicho mora”: A sala dever ser dividida em seis grupos, cada grupo fica com uma região e conseqüentemente com dois animais. Do lugar onde os animais estão até seus respectivos habitats, há 12 casas enumeradas e em uma delas há um símbolo que representa uma forma de agressão ao meio ambiente. Ao chegar nessa casa, os facilitadores lêem um pequeno texto explicando essas agressões (desmatamento, queimadas, destruição de habitats, biopirataria, etc.). Ganha o jogo o grupo que conseguir levar seus animais ao seu habitat. Para que isso aconteça, eles devem responder a perguntas escolhendo entre aves ou mamíferos da sua região, envolvendo conhecimento de seu habitat, alimentação e características morfológicas, propostas pelos facilitadores. Cada resposta correta faz com que eles andem uma casa, respondendo-a errada o grupo fica impedido de avançar uma casa nessa rodada. Na casa que representa um risco ambiental, o grupo fica impedido de jogar uma rodada.

Os animais utilizados no jogo foram: Bioma Mata Atlântica: Tucano (*Ramphastos toco*) e Mico-leão-dourado (*Leontopithecus rosalia*); Pantanal: Cervido-Pantanal (*Blastocerus dichotomus*) e Tuiuiú (*Jabiru mycteria*); Amazônia: Onça Pintada (*Panthera onca*) e Ararajuba (*Guaruba guarouba*); Pampa: Capivara (*Hydrochoerus hydrochaeris*) e Ema (*Rhea americana*); Cerrado: Tamanduá-bandeira (*Myrmecophaga tridactyla*) e Seriema (*Cariama cristata*) e Caatinga: Tatu-canastra (*Priodontes maximus*) e Carcará (*Polyborus cheriway*). Essa restrição serve ao propósito de alcançar os objetivos do jogo produzido para possibilitar a aproximação dos alunos com a fauna brasileira encontrada nos diversos ecossistemas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

12 crianças do quarto ciclo do ensino fundamental participaram do trabalho, no primeiro questionário, 63% acertaram total/parcialmente as questões. Sendo a segunda questão a que teve o maior número de acertos (10) e a terceira o menor (três). A quarta questão apresentou 90% do número de questões certas totalmente/parcialmente. No segundo questionário, aplicado após a utilização do jogo em sala de aula, 73% acertaram total/parcialmente as questões. A segunda questão permaneceu com o mesmo índice de acertos, mas ocorreu um aumento de, cerca de, 25% no número de acertos da primeira questão e na quarta e na quinta questão foi observado um aumento no número de acertos de 15%. No total das questões

houve um aumento de 10% no número de acertos depois da aplicação do jogo.

KLEIN *et al.*, (2004) demonstrou que o jogo é um excelente recurso didático tanto para a identificação como para a popularização dos conceitos de Etologia. Já KESTRING *et al.* (2004) demonstrou que jogos de armar demonstraram maior interesse dos alunos na aula de ecologia.

Vale salientar que os estes alunos não tinham conhecimento prévio acerca dos animais da fauna brasileira e que, segundo sua professora, é difícil conseguir a atenção deles nas aulas. Deste modo, o jogo cumpriu seus objetivos dinamizando a aula e aumentando o conhecimento deles sobre sua realidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CUNHA, N. Brinquedo, desafio e descoberta. Rio de Janeiro: FAE. 1988.
- GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. In: EREBIO, 1, Rio de Janeiro, 2001, Anais p.389-92.
- KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1996.
- KESTRING, D.; KLEIN, J. & NASCIMENTO JÚNIOR, A. F. Produção de jogos de armar para o ensino de ecologia fisiológica. ARQUIVOS APADEC. Suplemento. Maringá, maio de 2004.
- KLEIN, J.; KESTRING, D. GOLLMAN, A. & NASCIMENTO JÚNIOR, A. F. Identificação e popularização da etologia através de jogos de perguntas e respostas. ANAIS DO XXII ENCONTRO ANUAL DE ETOLOGIA. Campo Grande, 2004.