

C. Ciências Biológicas - 14. Zoologia - 6. Zoologia

CRUSTACEOMANIA: CRIAÇÃO DE JOGO EDUCATIVO UTILIZANDO-O COMO ESTRATÉGIA COMPLEMENTAR DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DA ZOOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO.

ELFANY REIS DO NASCIMENTO LOPES ¹

DAVID MARCELO DIAS ²

ELINSMAR VITÓRIA ADORNO ³

SERGIO SCHWARZ DA ROCHA ⁴

1. Graduando em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
2. Graduando em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
3. Professor Assistente da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia UFRB.
4. Professor Adjunto da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia UFRB.

INTRODUÇÃO:

Trabalhar a zoologia no ensino fundamental e médio, não é tarefa fácil, muitas vezes pelo caráter estritamente memorística que acompanha está área de conhecimento principalmente nos livros didáticos. Desta maneira, um dos grandes desafios do professor designado à tarefa de ensinar esta parte da Biologia é estimular o alunado a descobrir, na aula, um momento onde se aprende de maneira espontânea e onde a aprendizagem é significativa. A zoologia de invertebrados apresenta maior biodiversidade, e por conseqüência o maior aporte de informações a serem assimiladas pelos alunos. Para torná-la atraente e merecedora de atenção, deve-se sempre buscar novas estratégias de ensino-aprendizagem, transmitindo o conteúdo de forma dinâmica e qualitativa. O objetivo deste trabalho foi construir um jogo educativo, denominado crustaceomania como ferramenta didática para o ensino da zoologia com ênfase nos crustáceos.

METODOLOGIA:

O jogo foi elaborado através de estudo prévio sobre o tema, com base teórica em livros-texto, constando de 1 painel com letras de A a E e números de 1 a 10, com 40 opções de perguntas semi-estruturadas, além de 5 opções de informações referentes aos crustáceos e 5 opções de passe a vez (estimulando a participação). O jogo tem início quando o aluno/grupo escolhe um conjunto de letra e número que haverá perguntas, informações ou passe a vez, quando este acerta uma pergunta, acumula pontos. Caso peguem informações a respeito do assunto, deve-se explicar a importância daquela informação, se responder com coerência, acumula o dobro de pontos. Vence aquele que ao final obter maior pontuação, sendo o professor responsável por avaliar o conhecimento de seus alunos sobre o conteúdo abordado.

RESULTADOS:

Em caráter avaliativo, o jogo elaborado foi utilizado nas aulas de zoologia de invertebrados no curso de Licenciatura em Ciências Biológica da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, onde os graduandos utilizaram a fim de testarem sua eficácia no ensino. O jogo foi avaliado positivamente, por ser de baixo custo, já que utiliza materiais que geralmente são encontrados na Unidade Escolar, adaptável, pois é capaz de ser utilizado para estudantes do ensino fundamental e médio, acessível e com linguagem simples.

CONCLUSÃO:

Espera-se que o jogo atue como ferramenta complementar na formação dos alunos, auxilie o professor na realização de suas aulas, buscando estimular no aluno o interesse em participar das aulas, aprendendo de maneira espontânea e significativa através de novas metodologias de ensino.

Palavras-chave: metodologia, ensino, biologia.