



A CONTRIBUIÇÃO DE UM JOGO PEDAGÓGICO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM NO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

EDUCAÇÃO E PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO NOS PROCESSOS PEDAGÓGICOS

Karolaine Porto Supi¹

karolainesupi@outlook.com

Edna Cardoso da Luz Frigo²
ednacardoso1@hotmail.com

Gisele Delavechia Rodrigues³
gisele_della@hotmail.com

Introdução

Os mamíferos compõem a classe Mammalia, a qual faz parte do Filo Chordata. Esses animais alcançaram grande sucesso evolutivo, muito em decorrência de adaptações morfológicas, fisiológicas e comportamentais, as quais foram adquiridas ao longo de milhões de anos de evolução (POUGH; JANIS; HEISER, 2008; SÁNCHEZ-CORDERO *et al.* 2014; BENEDITO, 2017). Os mamíferos, na atualidade, apresentam distribuição cosmopolita, o que significa dizer que estão distribuídos por praticamente todo o globo (POUGH; JANIS; HEISER, 2008; BENEDITO, 2017). Os representantes da classe Mammalia denotam algumas características exclusivas como, por exemplo, presença de placenta, pelos e glândulas mamárias. Além disso, dentro dos mamíferos observamos variações como a presença de diferentes tipos de placenta em Eutheria e Marsupialia. Os pelos também podem apresentar variações, tendo espécies com maior ou menor quantidade dessa estrutura. As glândulas mamárias, por sua vez, ocorrem em todas as espécies, entretanto a presença do mamilo é variável, ausente em Monotremata, por exemplo (POUGH; JANIS; HEISER, 2008).

Outra característica variável é o modo reprodutivo. Alguns grupos mantêm padrão ovíparo de reprodução (Monotremata), outros possuem uma bolsa onde o filhote, após nascido, completa seu desenvolvimento (Marsupialia). Por fim, a maioria dos mamíferos é vivípara, com os filhotes nascendo completamente formados

¹Karolaine Porto Supi: Universidade do Extremo Sul Catarinense – Unesc.

²Edna Cardoso da Luz Frigo: Professora de rede municipal de ensino de Criciúma.

³Gisele Delavechia Rodrigues: Universidade do Extremo Sul Catarinense – Unesc.



(Eutheria). Os pelos e as glândulas mamárias são também características diagnósticas dessa classe, o primeiro tem como função auxiliar na termorregulação e proteção do indivíduo, enquanto o segundo atua na produção de leite (POUGH; JANIS; HEISER, 2008; BENEDITO, 2017).

A alta diversidade de espécies, morfologias e comportamentos, faz com que o conteúdo desenvolvido na sala de aula não seja suficiente para que o aluno possa reconhecer facilmente os diferentes grupos de mamíferos. Em contrapartida, o fato de os alunos conviverem com muitos desses animais na sua rotina diária e esses retratarem o próprio homem, torna o assunto menos abstrato e interessante (BENITES; MAMEDE, 2008). Ao longo da pesquisa, pode-se perceber que os educandos possuem dificuldades para dominar as características que diferenciam os grupos de mamíferos, portanto, cabe ao professor unir as aulas teórico-expositivas a abordagens participativas que estimulem o sujeito a aprender por meio das suas experiências (ANTUNES, 2008).

Dentro desse contexto, após a finalização da parte teórica sobre a classe dos mamíferos, entendemos que existia a necessidade de uma atividade para fixar o conteúdo já ensinado pela professora na sala de aula. A partir dessa necessidade iniciamos uma discussão sobre qual a melhor forma de resolver essa situação e a proposta de intervenção escolhida pelo grupo foi um jogo. A utilização de jogos didáticos como ferramenta pedagógica é eficiente, visto que atua diretamente no desenvolvimento das habilidades sociais e cognitivas do aluno (ALVES; BIANCHIN, 2010). Além disso, convivemos com indivíduos que usam diferentes estratégias para assimilar os conteúdos, por essa razão, diferentes metodologias de ensino devem ser abordadas (ANTUNES, 2008). Dessa forma, o presente trabalho teve como objetivo demonstrar o papel facilitador de jogos no processo de ensino e aprendizagem, reconhecendo-o como importante ferramenta pedagógica, que visa facilitar a compreensão dos alunos e instigar a sua busca de conhecimento.

Desenvolvimento

Os mamíferos desempenham papel importante para o equilíbrio e manutenção dos ecossistemas naturais (BENITES; MAMEDE, 2008). A diversidade desses animais nos permite observar sua presença em diferentes níveis das cadeias tróficas e grande variedade de hábitos alimentares, que faz desses indivíduos eficientes



dispersores de sementes, polinizadores e controladores de pragas, proporcionando a regeneração natural de florestas (REIS *et al.*, 2006; BENITES; MAMEDE, 2008). Por isso é de fundamental importância a interação dos mamíferos com o meio ambiente, principalmente no que se diz respeito a manutenção e conservação ambiental (REIS *et al.*, 2006; BENITES; MAMEDE, 2008). Com esse posicionamento, entendemos que a compreensão da diversidade e as especificidades dos mamíferos é imprescindível para manter a harmonia no ecossistema, por essas razões, abordar esse tema em sala de aula com o auxílio de diferentes linguagens pedagógicas torna-se importante (SANTOS, 2003; BENITES; MAMEDE, 2008).

No presente trabalho aplicamos um jogo com a turma do 7º ano, a qual foi denominado como “Conhecendo os mamíferos”. Para produzir o material foi utilizado o aplicativo My Office, especificamente o Excel e Power Point, esses foram essenciais para a elaboração de eslaides, planilhas e cartas usadas no jogo. Após a criação das planilhas e cartas foi necessário imprimir o material para que os alunos o tivessem em mãos. Ademais, para a finalização da confecção do material foi necessário tesoura, para separar as cartas, folhas de papel A4, para fazer envelopes, e cola para montar esses envelopes, que teriam como função acondicionar as cartas e a planilha que seria entregue aos alunos.

Nessa ocasião, foi utilizado como ferramenta pedagógica um eslaide com imagens de espécies de alguns grupos de animais pertencentes a essa Classe, sendo eles: Marsupialia (placenta reduzida e presença de marsúpio), Chiroptera (únicos mamíferos voadores), Primates (glândulas écrinas e mãos e pés com cinco dedos), Rodentia (maior grupo dentro dos mamíferos, com dentes adaptados para roer, assim como os Logomorpha) e Carnivora (animais especializados em caça com dentes adaptados para cortar carne) (POUGH; JANIS; HEISER, 2008). Optamos por selecionar esse grupo para a atividade por serem os mais distintos quando comparados dentro da classe e por serem os abordados no livro didático usado pela instituição.

Outro componente dessa intervenção foi um jogo de cartas numeradas, sendo que essas possuem o nome do grupo de animais, duas principais características diagnósticas e duas espécies mencionadas como exemplo. Por último, fez-se o uso de uma planilha, que contém o número de cada imagem do eslaide e um espaço para anotar o número da carta escolhida por ter as características do animal em questão. Unificando esse material, criamos o jogo, no qual a partir da apresentação de cada



imagem dos animais no eslaide, os estudantes teriam como objetivo apresentar a carta com as características que os representasse.

A primeira etapa da atividade foi a divisão dos alunos em equipes, cada uma delas com cinco integrantes. Posteriormente, o professor iniciou a explicação da atividade e suas regras. Cada equipe recebeu um envelope, no qual foram colocadas 10 cartas e uma planilha. A fim de aumentar o interesse pela atividade, também foi adicionado um elemento surpresa nos envelopes, no qual o grupo com maior número de acertos seria aquele que ganharia um brinde, sendo ele pirulitos e um ponto garantido na avaliação individual sobre os mamíferos.

Na segunda etapa, iniciamos a atividade da seguinte forma: os eslaides foram exibidos para toda turma, sendo que cada um deles contém imagens de uma determinada espécie e depois de aberto, os grupos teriam três minutos por eslaide para definir qual a carta que correspondia as características corretas. Cabe lembrar que para cada carta verdadeira existe uma falsa, por esse motivo foi orientado que os alunos tivessem maior nível de atenção na hora da sua escolha. Assim que escolhessem, o grupo deveria anotar no espaço da planilha, ao lado do número a respectiva imagem, o número da carta e assim seguiu a atividade, até a apresentação da última imagem.

Na terceira etapa, os alunos entregaram as planilhas preenchidas aos acadêmicos, e esses efetuaram a correção. Após a finalização, nota-se que acabou acontecendo um empate entre três grupos e para decidir o ganhador foram propostas três questões coringas sobre a classe dos mamíferos. Assim, chegamos no grupo vencedor e os participantes foram beneficiados com o brinde.

Considerações Finais

No decorrer da atividade, os acadêmicos acompanharam e observavam os alunos, buscando notar o nível de participação e interesse. Para que assim pudessem identificar algumas das dificuldades, diferenças no tempo de aprendizagem, nível de entendimento e conhecimento de cada um deles. Como consequência, foi possível observar que o jogo “conhecendo os mamíferos”, produzido como atividade lúdica para favorecer a aprendizagem dos alunos, cumpriu com o propósito de auxiliar no reconhecimento dos diferentes grupos de mamíferos.

Essa constatação foi feita pela professora e pelos acadêmicos, que a partir de relatos positivos dos alunos, perceberam o domínio do conteúdo entre esses e pela



análise feita a partir da comparação entre as médias em avaliações anteriores da turma com as médias da avaliação feita posteriormente. Sendo que nas avaliações anteriores os alunos só obtiveram informações a partir de métodos tradicionais, 70% dos alunos ficaram com média inferior a aquela estabelecida pela instituição e na última, sobre os mamíferos, apenas 20% dos alunos da sala não alcançaram essa média.

Portanto, relatamos ainda como ponto positivo dessa atividade a possibilidade de usá-la como material de estudos para a avaliação, sendo capaz de esclarecer algumas dúvidas existentes sobre o conteúdo e servindo para reforçar os conceitos aprendidos na sala de aula. Diante do exposto, percebemos que o ensino a partir de jogos didáticos cria um ambiente atraente e enriquecedor, fazendo com que o aluno sinta interesse e aprenda de uma maneira efetiva (ALVES; BIANCHIN,2010).

Referências

- ALVES, L.; BIANCHIN, M.A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia**, São Paulo, v. 27, p. 282-287, 2010. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v27n83/13.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2019.
- ANTUNES, C. **Piaget, Vygotsky, Paulo Freire e Maria Montessori em minha sala de aula**. São Paulo: Ciranda Cultural Editora e Distribuidora Ltda, 2008.
- BENEDITO, E. **Biologia e ecologia dos vertebrados**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Roca, 2017.
- BENITES, M.; MAMEDE, S. B. Mamíferos e aves como instrumentos de educação e conservação ambiental em corredores de biodiversidade do cerrado, Brasil. **Mastozoologia Neotropical**, [s.l.], v. 15, p. 261-271, 2008.
- POUGH, F. H; JANES, C. M.; HEISER, J. B. **A vida dos vertebrados**. 4. ed. São Paulo: Atheneu Editora, 2008.
- REIS, N. R. *et al.* **Mamíferos do Brasil**. Londrina: Nelio R. dos Reis, 2006.
- SANTOS, L.H.S. dos. **Biologia dentro e fora da escola: meio ambiente, estudos culturais e outras questões**. 2. ed. Porto Alegre: Editora Mediação, 2003.
- SHÁNCHEZ-CORDERO, V. et al. Biodiversidad de Chordata (Mammalia) en México. **Revista Mexicana de Biodiversidad**, [s.l.], v. 85, p. 496-504, 2014.