



JOGO DIDÁTICO-ECOLÓGICO APLICADO A ALUNOS DO QUINTO CICLO: CONHECENDO A NOSSA FAUNA.

Camila F. Mendes^{1*}, Nathally M. P. Braga¹, 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. Acadêmicas do Curso de Ciências Biológicas, *e-mail: kmilinha_fm@hotmail.com; ²Professor.

INTRODUÇÃO

Uma das grandes dificuldades enfrentadas pelos professores do ensino fundamental é a falta de material didático adequado à sua realidade. Os livros didáticos desde a alfabetização ao tratar de animais geralmente mostram leões, elefantes, zebras, etc. espécies de mamíferos africanos, as quais os alunos não estão familiarizados no seu dia-a-dia. O processo tradicional de se ministrar os conteúdos de Ciências no ensino fundamental envolvem conteúdos abstratos onde prevalece à dissociação com o cotidiano.

De acordo com CORACINI (2002), caberia ao professor, permitir que se questionem as verdades que parecem naturais, inquestionáveis; que se desmistifique o estrangeiro, mostrando as diferenças culturais que asseguram a identidade brasileira, ao invés de anulá-la.

O jogo pedagógico ou didático é utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem. Esta metodologia demorou a ser aceita no ambiente educacional (GOMES *et al*, 2001). Entretanto, os jogos podem incentivar os alunos nas atividades escolares, proporcionando momentos de aprendizado e diversão, além de estimulá-los a trabalhar em equipe.

Segundo SOUZA e NASCIMENTO JÚNIOR (2005) estes jogos são um importante subsídio no ensino de ecologia e educação ambiental quando possuem perspectiva ambiental. Diante de tais dificuldades e visando as atuais questões ambientais e o desconhecimento dos alunos sobre a situação da fauna brasileira, especialmente das espécies ameaçadas de extinção, sentiu-se a necessidade de estimular a educação ambiental no ensino fundamental com base em jogos didáticos.

OBJETIVOS

Analisar o nível de conhecimento dos alunos do 5º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental João Baptista de Melo, situada no bairro de Mangabeira VII, João Pessoa – PB, sobre animais da fauna brasileira e indiretamente sobre os biomas; ampliar os conhecimentos dos mesmos através de um jogo educativo.

MATERIAL E MÉTODOS

Um questionário com cinco questões, sendo uma delas subjetiva foi aplicado antes e após o jogo didático, com o objetivo de avaliar o conhecimento dos alunos acerca da fauna brasileira ameaçada de extinção e seus respectivos biomas. Sendo o jogo aplicado elaborado de acordo com o conteúdo do questionário.

Material

Para elaboração dos questionários, foram consultados livros do quinto ciclo do ensino fundamental. Para a confecção do jogo foi utilizado isopor, palitos de dentes de madeira, cartolina, figuras dos animais escolhidos e papel camurça em seis cores diferentes simbolizando os biomas brasileiros: vermelho (Mata Atlântica), azul (Pantanal), azul escuro (Cerrado), verde (Amazônia), rosa (Caatinga) e amarelo (Pampa).

Método

O jogo “conhecendo a nossa fauna” consistiu num tabuleiro redondo de 23 cm de raio, dividido em doze partes iguais, coloridas com seis cores e um ponteiro de cartolina no centro. Cada uma das doze partes do tabuleiro foi representada por um mamífero ou uma ave brasileira em risco de extinção, com as cores indicando seus respectivos biomas: Mata Atlântica: Tucano (*Ramphastos toco*) e Mico-leão-dourado (*Leontopithecus rosalia*);

Pantanal: Cervo-do-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*); Para cada animal foi confeccionado um cartão com cinco perguntas referentes à sua classificação zoológica (mamífero ou ave), alimentação, qual bioma vive e ameaças ambientais sofridas. Para cada resposta correta foram colocadas bandeirinhas feitas de papel e palito de dentes, encaixada numa placa de isopor, representativa de cada bioma.

Regra do jogo: dividir a turma de alunos em equipes, cada uma representa um bioma. Cada equipe recebe dois cartões com as perguntas relacionadas ao bioma e animais que estão representando. O facilitador gira o ponteiro e a equipe da cor apontada inicia o jogo no sentido horário. A equipe gira o ponteiro para escolher a pergunta e o animal que lhe será questionado, através da cor e desenho do animal indicado no tabuleiro. A cada resposta certa a equipe da vez ganha uma bandeirinha. A equipe que alcançar cinco bandeirinhas primeiro vence o jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

28 crianças do quinto ciclo do ensino fundamental participaram do trabalho. No primeiro questionário, 97% acertaram total/parcialmente as questões. Sendo a quinta questão teve 100% do número de acertos parciais/totais (28) e a primeira o menor número de acertos totais (três). A quarta questão apresentou igual número de questões certas totalmente/parcialmente.

No segundo questionário, aplicado após a utilização do jogo em sala de aula, 99% acertaram total/parcialmente as questões. No total das questões houve um aumento de apenas 2% no número de acertos. Entretanto, houve um aumento de 30 a 50% no número de questões totalmente corretas.

Segundo VALENTE, *et al.* (2005). Os jogos são mais de que simples exercícios. Oportunizam a criança criar estratégias, aprender a ser crítico e confiante em si mesmo. Convida não apenas a pensar, mas, também, incentiva a troca de pontos de vista, o que contribui para o desenvolvimento da autonomia.

As atividades lúdicas proporcionam uma aprendizagem descontraída e ao mesmo tempo proveitosa, sendo que a educação através do lúdico,

propõe-se a uma nova postura existencial, cujo modelo é um novo sistema de aprendizagem inspirado numa concepção de educação para além de apenas ensinar (SANTOS, 2001).

Percebeu-se que os participantes se interessaram muito pelo jogo, principalmente pelos animais apresentados nas imagens, assim como foi levantado por SOUZA & NASCIMENTO JÚNIOR (2005).

É importante salientar que estes alunos não tinham conhecimento prévio acerca dos animais da fauna brasileira. Deste modo, o jogo cumpriu seus objetivos dinamizando a aula e aumentando o conhecimento deles sobre sua realidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CORACINI, M. J. R.F. 2002. Leitura: Decodificação, Processo Discursivo...? In: O jogo discursivo na aula de leitura: língua materna e língua estrangeira. M. J. F. Coracini (Org.). Pontes, Campinas, pp. 13-20.
- 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.
- SANTOS, S. M. P. Apresentação. In: SANTOS, S. M. P. (org.) A ludicidade como ciência. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- SOUZA, D. C & NASCIMENTO JÚNIOR, A.F. Elaboração e produção de jogos de salão ecológicos: uma proposta lúdica à educação ambiental. In: ANAIS DO II FORUM NACIONAL DE EDUCAÇÃO – Formação, Trabalho e Educação. Torres: ULBRA, 2005.
- VALENTE T., COSTA, A. R. A, OLIVEIRA, M. G.; TAVARES, R. F. e SOUZA, T. M. F. A Contribuição do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem. Tempo & Ciência, Revista do Centro Universitário Luterano de Manaus. Número 11/12 – 2004/2005.