



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

ENTENDENDO TAXA NEGLIGENCIADOS, NEMERTEA E CYCLIOPHORA, ATRAVÉS DE MÉTODOS LÚDICOS

Hudson Guilherme Silva da Costa (1); Jorge Lucas Nascimento Souza (1); Daniela de Lucena Pedroso (2); Bárbara Floripes do Nascimento (3); Elineí Araújo de Almeida (4)

¹⁻⁴ Universidade Federal do Rio Grande do Norte, RN (UFRN); hudsongdacosta@yahoo.com.br

INTRODUÇÃO

O ambiente escolar tende a buscar os objetivos essenciais da educação, o domínio do conhecimento, mas enfatiza no aluno o prazer de estudar, a consciência para buscar o conhecimento e de seu processo de construção, além da interiorização e a exteriorização de novas posturas a serem atribuídas (ALMEIDA, 2003).

De acordo com Rodrigues (2013), a aprendizagem lúdica é assunto que tem ganhado destaque no meio da educação. É preciso perceber a escola como um espaço para os alunos vivenciarem o modo em que o lúdico os ajude a desenvolver a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa.

Cabe ao professor criar um ambiente favorável que reúna elementos motivadores para que a criança se sinta motivada e demonstre prazer na realização das atividades. Através da mediação pautada numa acolhedora relação professor-aluno, de um planejamento adequado na organização do trabalho pedagógico, teremos uma aprendizagem significativa para os alunos (RODRIGUES, 2013).

De acordo com Almeida (1998) o bom êxito de toda atividade lúdica pedagógica depende exclusivamente do preparo e de aspectos de liderança do docente. Com isso, os estudantes devem compreender a importância do método lúdico, aliado a uma difícil tarefa de associar o lúdico com conteúdos complexos ministrados nas aulas, sem perder a essência de cada um (SCHWARTZ, 1998).

Um bom exemplo para esses tipos de atividades seriam a implantação de projetos que envolvem a elaboração e realização de feiras de ciências na escola, por possibilitar interdisciplinaridade entre os conteúdos. Segundo Hartmann e Zimmermann (2008), uma feira de ciências realizada em uma escola ou comunidade busca benefícios para alunos e professores, como também trás mudanças positivas no processo de ensino-aprendizagem em ciências.

As feiras de ciências, como destacam Barcelos et al. (2010) se configuram como uma apresentação de um trabalho baseado em algum projeto desenvolvido pelos membros de um grupo, sendo uma série de providências pré-programadas a fim de garantir o sucesso do evento. Ainda segundo estes autores, essa ferramenta de ensino implica um olhar diferente do docente em relação ao aluno, demonstrando seus rendimentos em âmbito escolar.

Um dos tópicos mais abstratos no âmbito da biologia seria o ensino de zoologia, por se tratar de uma ciência que envolve muitos seres vivos e, dentre eles há certa quantidade de taxa carentes em estudos mais aprofundados, sendo então negligenciados por boa parte dos pesquisadores, tornando-se uma difícil tarefa de se repassar alguns conteúdos de uma forma didática atrativa, como é o caso de Nemertea e Cycliophora.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Neste trabalho, foi dada ênfase à aplicação de atividades lúdicas de dois taxa negligenciados, *Nemertea* e *Cycliophora*, a partir do desenvolvimento de dois métodos lúdicos, envolvendo paródia e realização de uma gincana com premiação, em uma feira de ciências como parte da proposta da atividade na disciplina de Zoologia I, pelos alunos da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

O trabalho teve como objetivo promover a divulgação científica das novas perspectivas e atualidades, tratando das informações sobre esses dois taxa, relacionando com a morfologia, fisiologia, ecologia e filogenia, tendo em vista que os taxa negligenciados tendem a ser bastante comuns, o que pode ser preocupante, para se desenvolver o processo de ensino-aprendizagem em alguns deles.

METODOLOGIA

A aplicação desta atividade decorreu de um processo avaliativo, realizado na disciplina de Zoologia I, do curso de Ciências Biológicas, grau licenciatura e bacharelado da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, no ano de 2013, objetivando a apresentação de trabalhos em cima de taxa negligenciados, simulando uma feira de ciências.

Os componentes do grupo tentaram reunir o máximo de material usado em diversos meios como internet, literatura, documentários, artigos, além de consulta com o professor referente à disciplina. Para isso, foi feito um levantamento bibliográfico sobre os grupos em estudo, associando ao entendimento dos conhecimentos filogenéticos, exibindo cladogramas ilustrativos, seguindo a construção da pesquisa de acordo com o modelo disponibilizado.

Para o *stander*, os visitantes, antes e depois de participar das atividades, teriam que responder um questionário com a seguinte pergunta: “*O que você sabe sobre os grupos Nemertea e Cycliophora?*”. Como resposta, os visitantes precisavam marcar com um X indicando um número pertencente a uma escala, a qual se baseava uma legenda, sendo:

- 1 – “Nunca ouvi falar”;
- 2 – “Sei que corresponde a grupo de animais, mas eu nunca ouvi falar nada sobre”;
- 3 – “Sei que corresponde a grupo de animais e tive oportunidade de conhecer mais, porém nunca me aprofundi no assunto”;
- 4 – “Conheço pouca coisa sobre ambos os grupos, como hábitat”;
- 5 – “Conheço bastante coisa sobre os grupos, como hábitat, alimentação, morfologia, comportamento, fisiologia e etc”.

Essa metodologia foi usada a fim de certificar que o conhecimento desenvolvido nas atividades do *stander* corresponderam às expectativas do processo ensino-aprendizagem a partir de métodos lúdicos e mostrar que em um momento curto foi explorado conteúdos que seriam abordados em uma única aula.

Além do questionário proposto para antes e depois, a fim de realizar uma comparação, foi posto em prática a realização de um 3º questionário, com a pergunta: “*Você acha que métodos lúdicos são importantes no processo ensino-aprendizagem e devem ser postos em prática no dia a dia?*”. As respostas referentes a esse, se baseou em respostas simples e objetivas com “*sim*” ou “*não*”.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

A principal atividade abordada no *stander* foi aliar a aprendizagem a métodos lúdicos seguindo as seguintes etapas:

- 1° O grupo falou do projeto e o que ele abordou;
- 2° Os visitantes deveriam responder o questionário inicial;
- 3° Os visitantes presenciaram música ao vivo (paródia), cantada por alguns representantes do grupo do trabalho (Figura 1), relacionada com o conteúdo abordado e chave para a realização de uma gincana de perguntas e respostas;



Figura 1: Grupo apresentando paródia para os visitantes utilizarem como ferramenta para a gincana realizada no *stander*.

4° Após a música, foi necessária a divisão de duas duplas, para realização de uma gincana. De acordo com o conteúdo escutado na música, os visitantes tiveram que responder algumas perguntas com tempo estimado. Cada pergunta acertada correspondia ao ganho de uma característica no cladograma explicando a filogenia dos taxa, e com base na construção do mesmo, foi explicado o porquê de cada característica até chegar aos taxa em questão;

5° Realização dos questionários referente ao conhecimento sobre Nemertea e Cycliophora, e a opinião sobre a utilização de métodos lúdicos no processo ensino-aprendizagem.

A dupla vencedora do jogo era aquela que conseguia completar primeiro o cladograma dos grupos, ou pelo menos obtenha mais características expostas. Os vencedores ganharam um prêmio surpresa, o qual foi um modelo de cada exemplar de Nemertea e Cycliophora feitos em *biscuit* (Figura 2), e foi com base nos resultados das competições que os visitantes iriam compreender a importância e as características dos taxa, bem como o porquê de serem negligenciados e suas características gerais, como biologia, hábitat, nicho, nutrição, graças ao auxílio de materiais didáticos na forma de maquete (Figura 3) e compreender a importância dos métodos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem.



Figura 2: Modelos de espécies dos taxa Cyclophora, lado esquerdo, e Nemertea, lado direito, feitos em *biscuit* utilizados para premiar os visitantes do *stander*.



Figura 3: Maquetes utilizadas como modelos didáticos na explicação ao longo da gincana realizada no *stander*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esperou-se que as atividades enriquecessem os conteúdos de uma forma divertida, contribuindo para o entendimento da diversidade das espécies desses taxa, além de características morfológicas, fisiológicas, nutricionais e reprodutivas, bem como o interesse pelo assunto tratado. Portanto, as expectativas foram atendidas de forma muito positiva, indicando que os participantes foram com o conhecimento praticamente nulo sobre os grupos trabalhados no *stander* e posteriormente atenderam as expectativas correspondentes ao processo de ensino-aprendizagem (Figura 4 e 5).

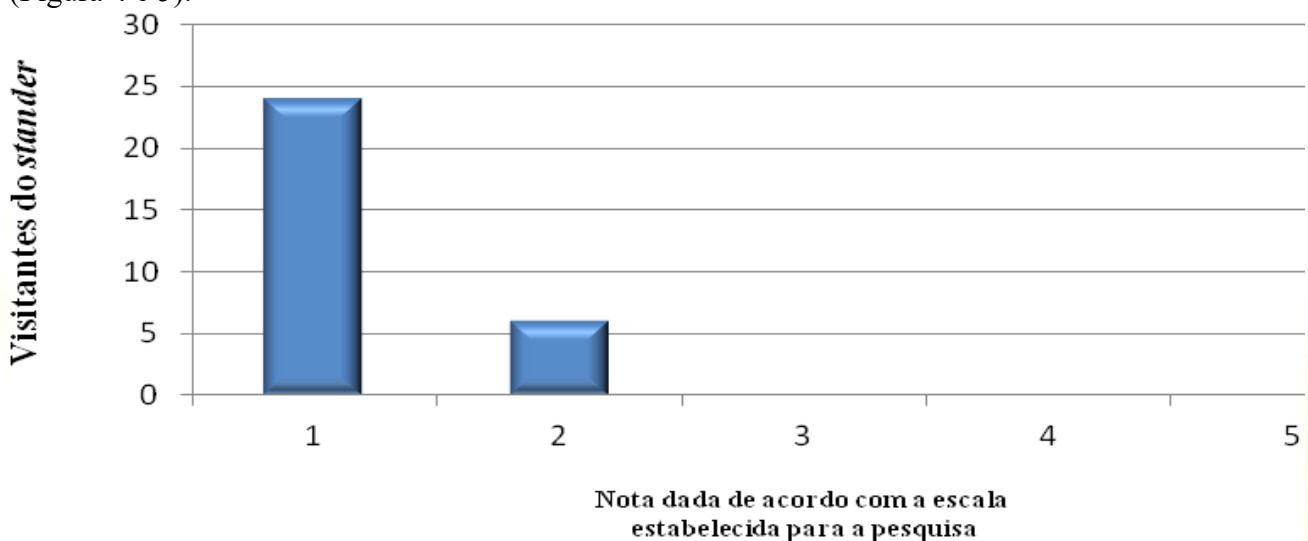


Figura 4: Resultado referente a realização do questionário antes da participação das atividades propostas no *stander*. 24 responderam 1 - “Nunca ouvi falar” e seis responderam 2 - “Sei que corresponde a grupo de animais, mas eu nunca ouvi falar nada sobre”.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

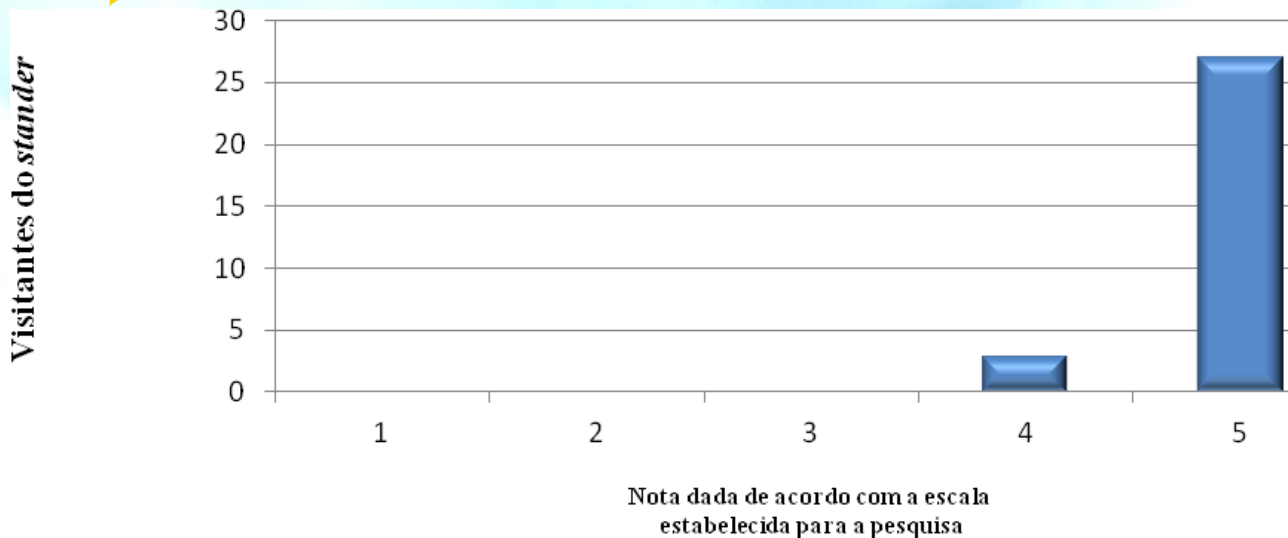


Figura 5: Resultado referente a realização do questionário após a participação das atividades propostas no *stander*. 27 responderam 5 – “Conheço bastante coisa sobre os grupos, como hábitat, alimentação, morfologia, comportamento, fisiologia e etc” e três responderam 4 – “Conheço pouca coisa sobre ambos os grupos, como hábitat”.

Sobre o questionário que diz respeito ao uso de métodos lúdicos no processo ensino-aprendizagem o resultado muito positivo, ou seja, a maioria concorda que os métodos lúdicos devem ser usados com mais frequência, como mostra o figura 6.

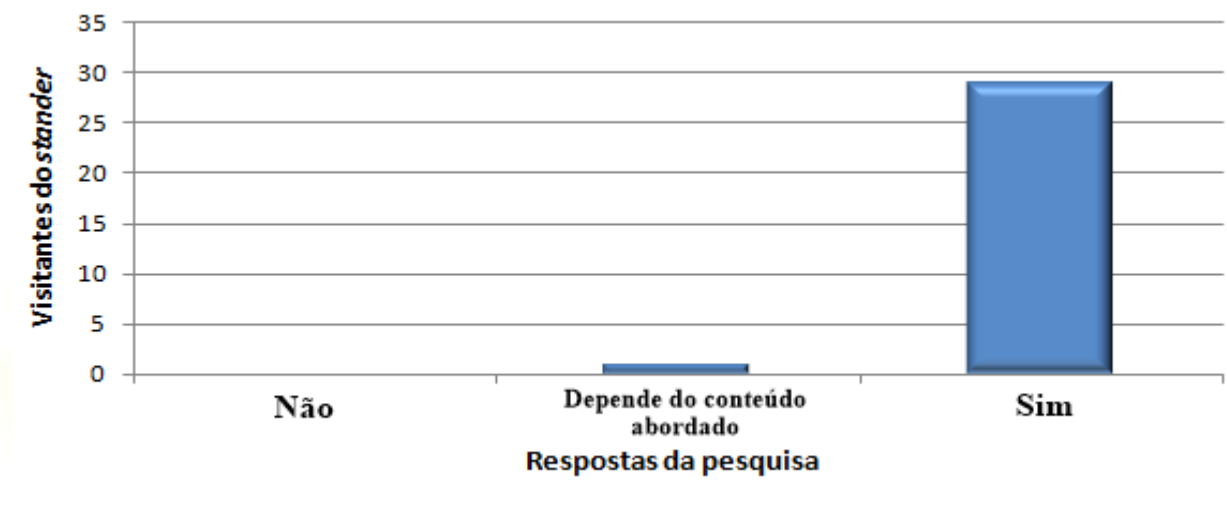


Figura 6: Resultado da realização do questionário após a participação das atividades propostas no *stander*, referente ao uso de métodos lúdicos no processo ensino-aprendizagem. 29 responderam “Sim” e um respondeu “Depende do conteúdo abordado” o que indica que não são apenas os professores ou especialistas em educação que defendem métodos lúdicos no ensino, mas sim quem está diante a aprendizagem.

A partir das experiências pessoais constatadas durante o experimento, pode-se perceber o enriquecimento dos conteúdos e de experiência por parte dos integrantes do grupo, melhorando assim seus conhecimentos sobre a área em questão, onde percebe-se que costumam ser negligenciada por boa parte dos pesquisadores.

Girotto (2005) defende que uma via metodológica alternativa, como o ensino por projetos, pode colaborar e superar o processo de ensinar e aprender fragmentado, disciplinar, descontextualizado, unilateral e direcionador, que se constata na maioria das escolas.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

CONCLUSÃO

Diante o exposto, métodos lúdicos devem ser postos em prática no dia a dia para facilitar o processo de ensino-aprendizagem, não apenas para o entendimento de taxa negligenciados como Nemertea e Cyclophora, mas também para outros conteúdos. Entretanto, alguns conteúdos não devem se limitar apenas as metodologias lúdicas, pois algumas servem como um complemento ou até mesmo ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, assim como mostrado por Souza et. al. (2015).

Como sugestão, o grupo aconselha a testar métodos parecidos com outros conteúdos, a fim de subsidiar informações e reforçar a ideia de que profissionais da área da educação tenham a tarefa de por em prática metodologias alternativas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª Edição. Edições Loyola. São Paulo, Brasil, 2003;

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9º Edição, Edições Loyola. São Paulo, Brasil, 1998;

BARCELOS, N. N. S.; JACOBUCCI, G. B.; JACOBUCCI, D. F. C. **Quando o cotidiano pede espaço na escola, o projeto da feira de ciências “vida em sociedade” se concretiza**. Ciência & Educação, vol. 16, n. 1. Minas Gerais, Brasil, 2010;

GIROTTO, C. G. G. S. **A (re)significação do ensinar-e-aprender: a pedagogia de projetos em contexto**. Núcleos de Ensino da Unesp. Vol. 1, n.1. São Paulo, Brasil, 2005;

HARTMANN, A. M.; ZIMMERMANN, E. **O impacto da semana nacional de ciência e tecnologia sobre o conhecimento de física de alunos de ensino médio**. In: XI Encontro de Pesquisa em Ensino de Física. Paraná, Brasil, 2008;

RODRIGUES, L. S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Programa de Pós-Graduação - Mestrado. Faculdade de Educação. Universidade de Brasília. Brasília, Brasil, 2010;

SCHWARTZ, G. M. O processo educacional em jogo: algumas reflexões sobre a sublimação do lúdico. **Revista Licere/Centro de Estudos de Lazer e Recreação/EEF/UFMG**. Vol.1, n.1. Minas Gerais, Brasil, 1998;

SOUZA, J. L. N.; et al. **Peças teatrais como ferramenta lúdica no ensino de microbiologia para alunos de escolas públicas**. In: II Congresso Nacional de Educação (II CONEDU). Anais do II



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Conedu: Realize eventos e editora LTDA, Vol. 2 , n. 1. Campina Grande, Brasil, 2015.

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br