

## **ROLETA DOS AGNATOS: UTILIZANDO JOGOS DIDÁTICOS NA EVOCAÇÃO DA SUSTENTABILIDADE**

Aline Jordana da Costa Alves<sup>1</sup>; Alyson Paulyneili Camilo da Silva<sup>1</sup>; Ernandes Damasceno da Costa<sup>1</sup>; Marisa Vasconcelos Sousa<sup>1</sup>; Guilherme Santana Lustosa<sup>2</sup>

(1) *Acadêmica de Licenciatura em Ciências Biológicas - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA Campus Caxias*

(2) *Especialista em Gestão de Recursos Ambientais – Instituto Federal do Piauí (IFPI). Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA Campus Caxias*

*E-mail:*

*alinejordaalves@gmail.com*

*alyson\_aeronautica@hotmail.com*

*ernandesadventista@hotmail.com*

*marisavasconcelossousa17@gmail.com*

*guilherme.lustosa@ifma.edu.br*

### **1. Introdução**

Com a modernização e os avanços da sociedade, a educação vem sendo reformulada, visando acompanhar o ritmo acelerado com que o corpo social é modificado. Novas práticas pedagógicas surgem com o objetivo de atender as demandas da educação contemporânea e o uso de jogos didáticos visa tornar o aprendizado eficiente e significativo às realidades sociais e temporais.

Os jogos exploram o cognitivo dos alunos que trabalham em conjunto e na busca de ajuda dos outros colegas para resolverem os desafios. Dessa forma, envolvidos com essa dinâmica, os alunos ampliam as possibilidades de aprender brincando, o que torna o aprendizado mais empolgante (SILVA, 2012).

Pensar em ensino de ciências e práticas metodológicas no contexto atual é se pensar também na relação entre homem, natureza e sustentabilidade. Como geradora de ideologias, culturas, e como modificadora da sociedade, a educação passa a ser vista nesse contexto, como a ferramenta mais adequada e eficiente para instituir os

conceitos de sustentabilidade e responsabilidade ambiental. A necessidade de se repensar o ensino implica em refletir criticamente a respeito dos impactos humanos provocados no ambiente, favorecendo mudanças mentais e comportamentais objetivando assim melhores condições de vida com mais qualidade e respeito.

Segundo a UNESCO (s/d), a educação pode ser o caminho para a resolução dessa problemática, visto que é a educação que molda os indivíduos e a sociedade, dessa forma a Educação para o Desenvolvimento Sustentável (EDS) visa estabelecer o equilíbrio entre cultura, bem-estar humano e respeito ao meio ambiente e seus recursos. Essa visão propõe levar o indivíduo a compreender sobre sua participação na biosfera, assim como os danos causados pelo homem, criando o senso de responsabilidade sobre as questões ambientais.

Dentre os assuntos trabalhados em sala de aula, o conteúdo de *Agnatha* por vezes não se torna tão explorado devido à baixa predominância desses animais e sua complexidade, fatores esses que não reduzem sua importância. Os Agnatos ou Ciclostomos (*cyklos*, circular, e *stoma*, boca) são peixes que possuem boca circular e desprovida de mandíbula (**a**, sem, e **gnathos**, mandíbula), fator que origina o nome da superclasse. Possuem poucos representantes, entre eles as lampreias, animais habitantes de ambiente marinho e dulcícola e as feiticeiras, estes encontrados somente em ambientes marinhos.

A partir do exposto, objetiva-se através desse trabalho, obter um ensino-aprendizagem de qualidade e com baixo custo, apresentando a importância da preservação ambiental e visando estimular os alunos a participarem ativamente, assim como compreenderem com mais facilidade o conteúdo, tendo melhores noções das estruturas corporais dos Agnatos e suas funções, sendo assim uma alternativa aliada do professor em sua prática pedagógica.

## **2. Metodologia**

Esta metodologia foi aplicada no Instituto Federal do Maranhão, Campus Caxias, nas turmas do 1º ano, durante as aulas sobre Agnatos. A atividade em questão foi desenvolvida durante as atividades de fixação do conteúdo. O jogo foi confeccionado tendo como base sua importância para o aprendizado dos alunos, onde a temática

abordada foi: As principais características dos Agnatos (Lampreias e Feiticeiras).

O jogo didático consiste em um conjunto formado por uma roleta e cartões contendo perguntas. Ao girar a roleta, uma determinada cor é selecionada, assim, os integrantes devem responder a questão cuja cor, está atrelada a uma das temáticas usadas na produção do jogo, além das perguntas, opções extras serão inseridas, tornando o jogo mais interativo e divertido, como por exemplo, “passou a vez” e “vale dobro”. A equipe que responder corretamente a pergunta recebe uma bonificação e a equipe que não responder corretamente perde pontuação.

O jogo tem como título: “Roleta dos Agnatos”, que para sua confecção foram utilizados alguns materiais como: papelão, papel cartão das cores usadas (azul, amarela, vermelha e verde), cola de isopor, papéis impressos, tesouras e bandejas descartáveis. Todos os materiais utilizados iriam ser destinados ao lixo, e o próprio disco de papelão que compõe a roleta foi retirado de uma caixa de pizza; tal atitude visou conscientizar os alunos sobre a importância do reaproveitamento. A roleta possui cinco quadrantes e 20 fichas de perguntas, feitas com papel-cartão (já incluindo as respostas), sendo 10 perguntas sobre Lampreias e 10 perguntas sobre Feiticeiras, estas perguntas foram feitas com base nas aulas expositivas que os alunos tiveram.

Para a execução do jogo, a sala foi dividida em dois grupos, onde os mesmos tiveram que escolher um representante, o qual ficou responsável por girar a roleta. As fichas com as perguntas ficaram em cima de uma mesa voltadas para baixo. Os integrantes tiveram o direito de conversar sobre a questão, não podendo haver troca de informações entre os grupos. Ao entrar em consenso sobre a resposta, o representante do grupo poderia responder.

### **3. Resultados e discussão**

A atuação de metodologias diversificadas tem um papel primordial na atuação do professor em sala de aula, pois, sabe-se que, as condições das escolas no Brasil se mostram muitas vezes desfavoráveis ao rendimento da grande maioria dos alunos, principalmente os de

instituições públicas, onde se observa uma maior carência de recursos auxiliares ao ensino.

O uso de jogos didáticos assim como alternativa educacional traz consigo elementos que podem incitar o discente a explorar possíveis aptidões muitas vezes ocultas, como potencial de liderança, bom raciocínio, boa capacidade cognitiva assim como eficácia em resolução de enigmas e raciocínio lógico.

Esta pesquisa é de caráter quantitativo, uma vez que se observou a interação dos alunos diante do conteúdo e da abordagem didática utilizada. Previamente ao desenvolvimento do jogo Roleta dos Agnatos, percebeu-se um interesse dos discentes à prática e também a ideia voltada ao uso de materiais reciclados. Eles puderam se deslocar em direção à roleta e observar detalhadamente o resultado da confecção e os materiais utilizados na produção. Tal atitude visou mostrar a boa qualidade que se obteve, a partir do uso de materiais que seriam descartados.

Observou-se que a atividade em questão proporcionou um maior envolvimento dos alunos à aula, além de estimular características como entrosamento entre eles, devido a prática de cooperação que estes desempenharam, o que incentivou a necessidade pelo espírito de equipe e atenção durante a aula, visando uma melhor compreensão e absorção do conteúdo, pois este seria fundamental para o sucesso das equipes durante a execução do jogo.

#### **4. Conclusões**

Acredita-se que esta metodologia poderá ser usada tanto no ensino da temática em questão, Agnatos, quanto em demais assuntos, sendo uma ferramenta aliada ao professor no exercício do seu ofício. Apresenta ainda a possibilidade de aguçar o aluno às suas capacidades cognitivas além de gerar interação entre equipes, favorecendo um processo saudável de aprendizagem.

Esta ferramenta metodológica proporcionou ainda, a reflexão dos discentes sobre as questões ambientais, incentivando-os a se preocuparem com o meio ambiente, e também sensibilizá-los a reaproveitar e explorar a criatividade na utilização destes materiais que

seriam descartados, visando proporcionar uma nova utilidade a estes instrumentos.

## Referências

SILVA, M.J.F.; SILVA, S.C.A.; SILVA, G. O. **O uso de jogo e modelos didáticos como ferramenta para as aulas de Biologia.** EdUFPE, 2012.

**Educação para o desenvolvimento sustentável.** Disponível em:  
<<https://www.unescoportugal.mne.pt/pt/temas/um-planeta-um-oceano/educacao-para-o-desenvolvimento-sustentavel>>. Acesso em 20 de set. de 2017.

FREDERIC, P. M. AGNES F. V. JOHN M.B. **Agnatha.** Saarbrücken: Alphascript Publishing, 2010.

Galli, A. **Educação Ambiental Como Instrumento para o Desenvolvimento Sustentável.** Curitiba: Juruá, 2008.

Justino, M. N. **Pesquisa e Recursos Didáticos na Formação e Prática Docentes.** Curitiba: IBPEX, 2016.