

ENSINO DE ZOOLOGIA, ENSINANDO SOBRE ANFÍBIOS PRÁTICAS DE ENSINO COM JOGOS

Gilberto Thiago Pereira Tavares¹
Lucia Maria de Almeida²
Glauber Henrique Borges de Oliveira Souto³
Priscila Daniele Fernandes Bezerra Souza⁴

RESUMO

A práxis pedagógica abrange diversas formas de se fazer. Este trabalho relata a forma de aula e prática pedagógica que busca desfragmentar os conteúdos, especificamente na área de zoologia, para que os alunos possam visualizar o contexto geral da disciplina e tornar o conhecimento mais lógico, fazendo ligações entre um assunto e outro usando a interdisciplinaridade. Nossa preocupação é fazer com que os alunos no ensino de educação de jovens e adultos do 7º ano compreendam melhor sobre o assunto anfíbio. Muitos dos adultos, jovens e adolescentes têm contato com os animais no ambiente casa e escola agora estes vão conseguir identificar estes vertebrados. Os jogos educativos fomentam o desenvolvimento, o raciocínio do aluno, a sua percepção e seu estímulo cognitivo para a habilidade de conseguir completar as etapas estabelecidas sobre os assuntos relacionados com o jogo. Com isso, percebemos o avanço da aprendizagem, além de ter tornado a aula mais participativa entre o professor e aluno.

Palavras-chave: Zoologia. Práticas de ensino. Anfíbios. Jogos.

INTRODUÇÃO

Muito se tem discutido sobre a forma que a disciplina de Zoologia deve ser ministrada, a fim de que haja maior absorção do conteúdo por parte dos discentes. Diversas maneiras didáticas são implementadas em sala de aula, mas nem todas são realmente eficazes.

Este trabalho tem por objetivo mostrar que a prática pedagógica usada na disciplina de zoologia busca criar maneiras didáticas para que a missão do ensino seja concretizada. Dentro do contexto da biologia é almejada uma forma de integrar os conteúdos da disciplina para passar aos alunos, de uma forma as ligações e os elos sejam mais bem percebidos.

Nesse contexto, propomos realizar uma aula expositiva,⁵ acordado com a equipe de professores de ciências e biologia da Escola Prefeito Irandir de Aguiar do Município de Monte Alegre/RN para a prática pedagógica da disciplina de Zoologia com a intenção de

¹ Graduando do curso de Ciências Biológicas da UNIFACEX, gil.thiago@hotmail.com;

² Doutora e professora da UNIFACEX, lmalmeida05@gmail.com;

³ Mestre e professor da UNIFACEX, glaubersouto@gmail.com;

⁴ Mestre e professora da UNIFACEX, prisciladani@yahoo.com.br;

⁵ Projeto de ensino.

trabalhar o ensino de Anfíbio no contexto da biodiversidade e integração do seu nicho ecológico.

De acordo com GUIMARÃES et al (2006) o ensino de zoologia e de biologia de modo geral, ainda é fragmentado e descontextualizado. No entanto, diversos temas nessas áreas poderiam ser abordados de modo mais integrado como relacionar o estudo dos animais à evolução, ou ao comportamento do animal, aos ambientes em que ele vive. Vários enfoques poderiam ser tomados de acordo com o objetivo do professor. Para que o ensino da zoologia seja mais eficaz, ela deve ser trabalhada de uma forma mais lúdica e integrada para trazer à atenção dos alunos na observação dos filós e classes dos demais animais.

No entanto, de uma forma bastante didática, é levar os animais para sala de aula para que os alunos tenham maior compreensão; além disso, envolvê-los no processo de catalogação das ordens e dos filós e das demais atividades, tornando assim a aula mais produtiva e dinâmica.

O docente precisa buscar constantemente novos métodos e ferramentas para a dinamização das suas aulas, com o intuito de melhorar o entendimento dos alunos acerca da disciplina lecionada. São estratégias que podem ser utilizadas extra sala de aula. Sendo assim, os jogos podem ser parte importante dessa estratégia.

De acordo com GUIMARÃES et al (2006) ao levar o jogo metodológico para a sala de aula temos uma boa aceitação dos alunos para melhor entender o processo aprender a aprender. Não só os alunos aprendem, mas também os professores, que têm uma melhor absorção das informações utilizadas para a sua aula onde em possíveis encontros podem ter mais eficácia tendo o contato com os jogos. (ROLIM, 2008).

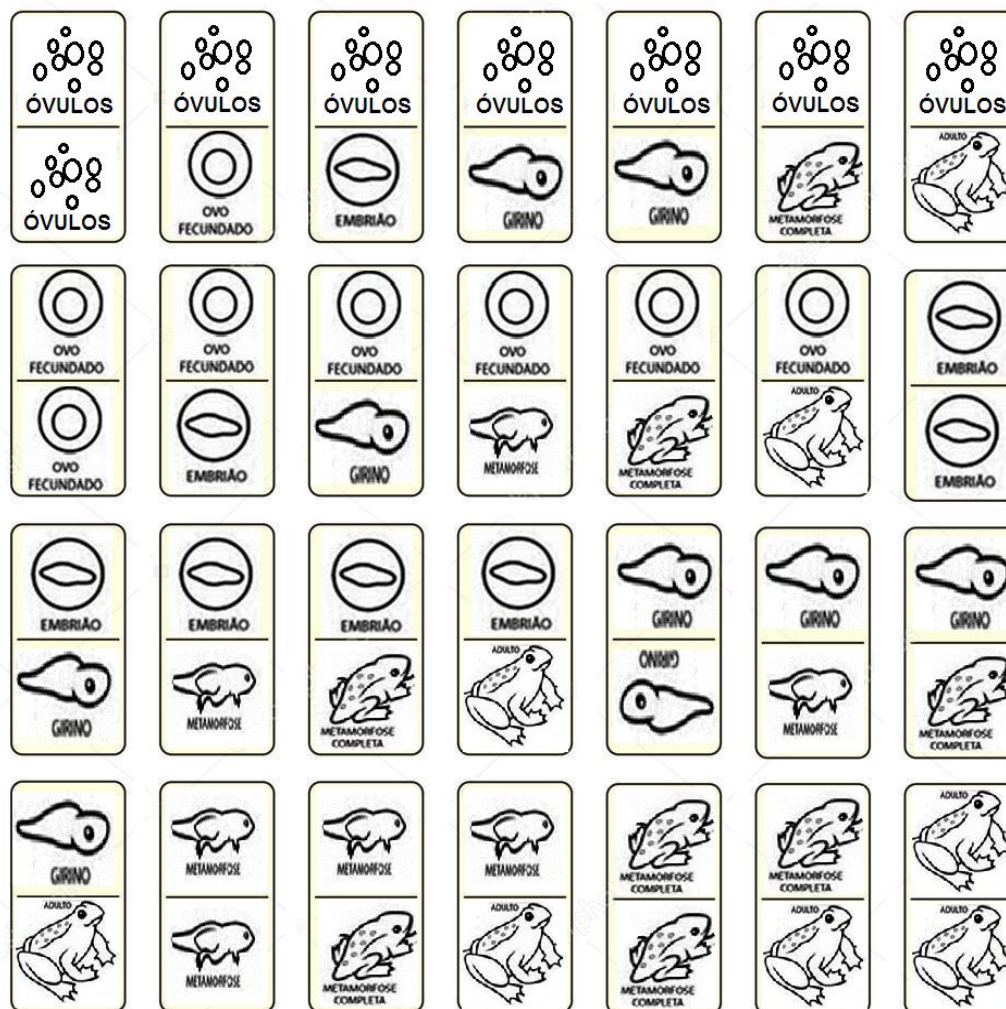
“O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem”

METODOLOGIA

A metodologia do trabalho seguiu primeiro identificando as principais necessidades de aprendizado da turma, foi optado por atividades que trouxessem melhor compreensão dos assuntos, como foi o caso do conteúdo de anfíbio.

Em conjunto com os professores, percebemos que precisávamos usar do lúdico na apresentação dos temas, resultando na ideia da utilização de um jogo. Então criamos um

dominó educativo, exposto abaixo, para a prática e fixação do assunto dialogados na sala de aula com os alunos na disciplina de zoologia.



Fonte: Autoria propria. 2018

Para construção da revisão de literatura dessa pesquisa foram utilizadas fontes bibliográficas através da internet, composta principalmente por artigos disponíveis em sites da área. E realizado aulas expositivas para os alunos com os conteúdos. Conforme a imagem abaixo:



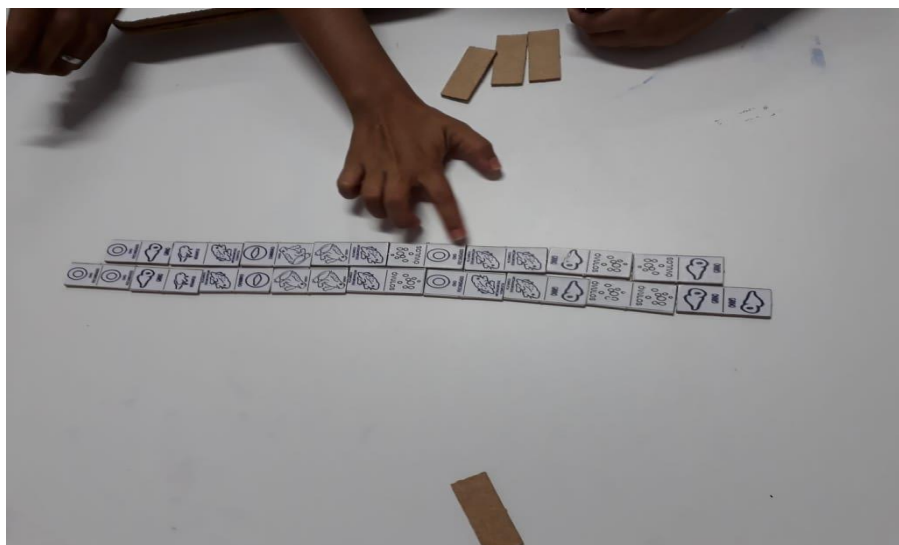
Fonte: Autoria propria.2018

Após isso, foi feita a montagem em grupo, o jogo se dar conforme o tradicional uso do dominó utilizando as peças dos menores para os maiores e assim fechando com as últimas pedrinhas, que são os números fechados como dois, cinco, seis, doze, quem conseguir fechar e completa as peças, completa o jogo sendo o Vencedor.

No caso do dominó dos anfíbios as ligações se fará através das combinações lógicas primeiro quem tiver como a peça de N1 óvulos em seguida a peça de N2 óvulos fecundados, N3 embrião, N4 Girino. N5 metamorfose. N6 metamorfose completa. N7 Adulto, a ligação lógica do jogo se baseia na numeração seguindo a numeração principal o jogo consegue se montado e executado.



Fonte: Autoria propria.2018



Fonte: Autoria propria.2018

DESENVOLVIMENTO

De acordo com SILVEIRA (2014) o processo da aprendizagem depende muito do professor já que muito dos professores já tem uma didática própria para a aula. No pensamento de tentar ajudar os professores para melhorar sua metodologia poderia estar atualizado e contextualizada o espaço virtual para conhecer os jogos para melhor aprender, os alunos propõem uma capacitação entre os professores para utilizar por meio de orientação pedagógica a criação de oficinas para orientação os professores na utilização dos jogos tendo em vista que os alunos vão ter um melhor rendimento escolar a partir da pratica.

De acordo com PAREDES (2012) os jogos educativos fomenta o desenvolvimento e raciocínio do aluno e estimula o sua percepção e seu estímulo cognitivo para a habilidade de conseguir completar as etapas estabelecida sobre os assuntos relacionado com o jogo com isso percebemos o avanço no estímulos dos alunos em tornar a aula mais participativa entre o professor e aluno.

De acordo com ARAGUAIA (2019) utilizando as características fisiológicas e parentais, os anfíbios são indivíduos vertebrados que, ao contrário dos répteis, possuem o corpo sem escamas. Por esse motivo é que a maioria deles apresenta pele lisa, fina e úmida.

Outra característica desses animais é que a temperatura do corpo deles varia conforme a temperatura do ambiente em que estão localizados, a nossa ideia e fazer que os alunos entendam a relação fisiológica. Anfíbios vivem geralmente em ambientes úmidos, próximos à água, como a de lagos e represas. Alguns podem ser vistos também no interior das

matas. Eles se alimentam de pequenos animais, como moscas, aranhas, minhocas e até mesmo de outros anfíbios, ou pequenos mamíferos.

O dos sapos, rãs e pererecas. Eles têm quatro patas e não possuem cauda. Além disso, passam por um processo chamado metamorfose, que será explicado mais adiante. O das cobras-cegas e cecílias. Não possuem patas, e o corpo é alongado. Como o corpo delas é liso, sem escamas, não podem ser confundidos com as serpentes nem com as cobras de duas-cabeças, O das salamandras. Possuem cauda, corpo alongado e quatro patas.

No entanto, não podem ser confundidas com as lagartixas, já que não possuem escamas, nem unhas. No Brasil, existe somente uma espécie de salamandra, que é a da foto abaixo.

A maioria dos anfíbios nasce a partir de ovos, mas sem casca. Eles geralmente são lançados em locais úmidos, em folhas, ou mesmo na água. Neste último caso, alguns sapos, rãs e pererecas, logo após saírem de seus ovos, possuem corpo bem diferente do dos anfíbios adultos. Eles não têm patas e apresentam cauda.

Nessa fase da vida, são chamados de girinos, Girinos possuem brânquias e são capazes de nadar, tal como os peixes. Alguns dias depois do nascimento, o pulmão dos girinos vai se desenvolvendo, assim como suas patas. Ao mesmo tempo, a cauda e as brânquias vão desaparecendo. Essas mudanças fazem parte de um fenômeno da natureza chamado metamorfose. Pós sofrer metamorfose, os sapos, rãs e pererecas já podem viver fora da água.

Eles passam a respirar com a ajuda dos pulmões, e também pela pele (respiração cutânea) Os anfíbios são muito importantes na cadeia alimentar e no nicho ecológico muito eficaz para o controle de insetos sem eles seria quase impossível sobreviver devido à grande teia de insetos que cada dia mais só se prolifera, os anfíbios estão no grupo dos vertebrados onde se encontra em primeiro lugar ficando à frente dos peixes, anfíbios por ter uma pele muito sensível eles preferem estar em ambientes húmidos de preferência que tenha água para seu conforto em seu sistema respiratório a dois tipos de respiração a braquial e a pulmonar fica quando girino na água e quando vai ficando mais adulto vem até a superfície para poder capturar a sua comida devido ao sol por não ter uma proteção na pele eles tem costumes noturnos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Pelos alunos do ensino de jovens e adultos não terem um contato bibliográfico sobre as características e evolução dos anfíbios a nossa ideia foi de levar de uma forma lúdica e simples uma nova didática para apresentá-los os principais três grupos com linhagens

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

distintas: Anura (sapos, rãs e pererecas); Urodela ou Caudata (salamandras e tritões) e Gymnophiona ou Apoda (cecílias ou cobras cegas).

Toda pesquisa científica necessita da utilização de métodos e técnicas de pesquisas educativas que por sua vez traz uma pesquisa educacional utilizando recursos didáticos e contemporâneo para execução.

Tais métodos e técnicas se constituem caminho para se alcançar um objetivo. Nessa perspectiva observamos ao longo da história da educação que os métodos foram se inovando e as perspectivas do ensino cada vez mais, foi sendo aperfeiçoada ao longo da história, Libânio, Paulo Freire, Anísio Teixeira e entre outros juntos buscavam com sua particularidade inovar buscar formas de ensino que pudesse ajudar os alunos a pensar de forma diferente e até mesmo a pensar e aprender de uma forma mais lúdica e dinâmica dessa forma utilizaremos de recursos didáticos como os jogos para melhor absorção do conteúdo sobre os anfíbios.

Analisando SOUZA (2015) afirma que Metodologia Científica e pedagógica estimula os alunos e professores a desenvolver práticas baseadas em problemas ou problemática, onde os alunos despertam o interesse em pesquisar e resolver o problema proposto pelo professor a busca da competitividade de querer ganhar dos colegas e estimula a pesquisar consequentemente, o aluno vai aprender porque vai se sentir desafiado com isso será estimulado estudar, que não seja um conteúdo a ser decorado pelo aluno para ser utilizado no dia de prova.

Mas trata-se de fornecer aos alunos um instrumento indispensável para que sejam capazes de atingir os objetivos dados pelo professor que eles, possam pesquisar em qualquer área do conhecimento.

Sendo assim, o presente trabalho se utilizou da observação da turma da escola Municipal Prefeito Iaradir de Aguiar, durante a aula ministrada a fim de buscar alternativas didáticas para a aprendizagem dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os anfíbios, assim como todos os outros seres vivos, são parte integrante da natureza, sendo importantes elos na grande teia alimentar de nossos ecossistemas. Seus ovos e girinos servem de alimento a peixes, aves e a uma infinidade de outros seres aquáticos. Os jovens e adultos entram na composição da dieta de muitas serpentes, lagartos, aves, mamíferos, peixes e outros anfíbios. A maioria dos girinos é vegetariana, alimentando-se principalmente de algas. Já a alimentação dos adultos é exclusivamente carnívora. As espécies menores se

alimentam de insetos e outros invertebrados enquanto espécies de grande porte, como o sapo cururu podem ingerir pequenos vertebrados como serpentes, lagartos, ratos, pássaros, e até mesmo outros anfíbios.

Ao conseguir dar a aula expositiva, os alunos conseguirão entender a relação dos anfíbios na cadeia alimentar e quanto eles são importantes na nossa vida ao analisar a importância conseguimos vislumbrar alunos focado a entender a relação da biodiversidade e a relação entre os ecossistemas e a abertura entre os ecos e sua importância ao ser estudada e preservada.

Através da aula didática com a apresentação do jogo os alunos ficaram muito animados para jogar através disso conseguimos o resultado almejado para a realização desse trabalho.

REFERÊNCIAS

ARAGUAIA, Mariana. **ANFÍBIOS**. <https://escolakids.uol.com.br/ciencias/anfibios.htm>, 2019. <https://escolakids.uol.com.br/ciencias/anfibios.htm>.

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 12., 2015, Paraná. **A importância da metodologia científica para o ensino e aprendizagem no ensino superior**. Curitiba: Pucpr, 2015. 11 p. Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/17807_10482.pdf>. Acesso em: 8 maio 2018.

GUIMARÃES, Nathalia Muylaert Locks; SANTOS, Saulo Henrique dos; NEVES, Marcos Cesar Danhoni. **ENSINANDO ATRAVÉS DE JOGOS: UMA PROPOSTA PARA DINAMIZAR O ENSINO**. 58ª Reunião Anual da SBPC, Florianópolis, SC, ano 58, v. 1, n. 1, p. 1-3, 2006.
<http://www.sbpcnet.org.br/livro/58ra/SENIOR/RESUMOS/resumo_3460.html> acesso em 15 de maio de 2018

PAREDES, Monica Alessandra. **Jogos na sala de aula: Brincadeiras com aprendizagem significativa** 17 de outubro de 2012 disponíveis em prezi [blog]
<https://prezi.com/nnqb_yx52_yn/jogos-na-sala-de-aula-brincadeiras-com-aprendizagem-significativa/> acesso 15/de maio de 2018

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil: A reading of Vygotsky on the play in learning and child development**. **Humanidades**, FORTALEZA, ano 2008, v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008.
<http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%20vygotsky.pdf>. Acesso 17/09/2019.

SILVEIRA, Marcia C. Kiya. **Caderno pedagógico: O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem** 2014<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf>acesso 15 de maio de 2018.

SOUZA* , S. C.; DOURADO, E L. **Aprendizagem Baseada em Problemas (Abp): Um Método De Aprendizagem inovador para o ensino educativo.** HOLOS, NATAL- RN, ano 31, v. 5, p. 182-200, 2015. <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS>.

VALENTIM, Daniel Sales Sousa; COSTA-CAMPOS, Carlos Eduardo. **A Coleção Didática de Anfíbios no Ensino de Ciências em Escola da Rede Estadual do Município de Macapá, Amapá. Biota Amazônia (Biote Amazonie, Biota Amazonia, Amazonian Biota)**, [S.l.], v. 7, n. 1, p. 1-5, mar. 2017. ISSN 2179-5746. Disponível em: <<https://periodicos.unifap.br/index.php/biota/article/view/1773>>. Acesso em: 17 set. 2019. doi:<http://dx.doi.org/10.18561/2179-5746/biotaamazonia.v7n1p1-5>.