



## UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADE LÚDICA PARA O ENSINO DA CLASSIFICAÇÃO DOS SERES VIVOS

Alana Della Giustina Salami<sup>1\*</sup>

Rafaela Schiochet<sup>2\*</sup>

Grasiela Pasinato<sup>3</sup>

Wilson Sampaio de Azevedo Filho<sup>4</sup>

Eixos Temáticos: 4. Práticas pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Finais e Ensino Médio.

### Introdução

No cenário atual da educação no Brasil, a diminuição do interesse dos alunos com relação aos conteúdos abordados nas escolas é claramente percebida. Em muitos casos, podem ser observados alunos mais interessados e focados no mundo virtual, principalmente nas redes sociais, do que aproveitando o ambiente escolar para estudo e construção do conhecimento. Assim, os docentes encontram em sala de aula situações que dificultam o desenvolvimento das atividades.

Um grande desafio, enfrentado pelo corpo docente de uma escola, é o desenvolvimento de atividades e estratégias que possibilitem incentivar os estudantes a pensar e resolver problemas relacionados ao conteúdo proposto. Dessa forma, foi desenvolvida uma atividade prática baseada em um jogo didático, abordando o tema referente à “Classificação Animal”, para despertar a atenção e o interesse dos discentes.

### Objetivo

O trabalho teve como objetivo conhecer a importância da classificação dos seres vivos através da resolução de questões propostas sobre o tema, bem como estabelecer critérios para reunir os organismos em grupos.

1. Universidade de Caxias do Sul, Ciências Biológicas, Bolsista PIBID-BIOLOGIA-CAPES; adgsalami@ucs.br

2. Universidade de Caxias do Sul, Ciências Biológicas, Bolsista PIBID-BIOLOGIA-CAPES; rschiochet@ucs.br

3. Supervisora PIBID-BIOLOGIA/UCS, Colégio Estadual Imigrante; gapasinato@gmail.com

4. Professor, Dr., Coordenador PIBID-BIOLOGIA/UCS; wsafilho@ucs.br

## Referencial teórico

O homem sempre teve a necessidade de classificar tudo ao seu redor como: animais, plantas, objetos e outros. Na ciência, a relevância desse ato ocorre quando há possibilidade de reunir os objetos de estudo (seres vivos) por meio do seu grau de parentesco e na padronização do que foi classificado a partir de critérios estabelecidos.

A inserção de jogos como estratégia didática pode apresentar diversas vantagens no processo de aprendizagem, tais como despertar o interesse e a curiosidade do aluno por determinado conteúdo e manter o estudante concentrado e atento na atividade. Segundo Mendes (2000), os jogos estimulam os participantes a exercer certas habilidades, para seu próprio desenvolvimento, quando o raciocínio é trabalhado na atividade.

Os conteúdos desenvolvidos em sala de aula sem a ajuda de recursos alternativos tornam-se monótonos e cansativos. A utilização de outros recursos além do audiovisual e da forma tradicional de ministrar as aulas é algo significativo quando se trata de ensino e aprendizagem. Desse modo, quanto mais diversificado for o método de ensino, mais proveitoso será para o discente/docente:

Se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano, até as férias, num crescendo muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora porque vão cair na prova (NETO, 1992).

A utilização de um material didático palpável para o processo de aprendizagem proporciona ao aluno o comando e o contato direto com a atividade que está sendo realizada. Com jogos educativos o interesse é despertado, e o estudante é capaz de organizar, desorganizar, pensar e resolver os problemas propostos de forma prática.

Segundo Antunes (1998, p.36):

A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes.

As dificuldades impostas para os alunos possibilitam um ambiente crítico, tornando o aprendizado prazeroso e produtivo. Para Moratori (2003) o jogo educativo deve proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção de seu conhecimento com oportunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições.

A utilização de jogos, além da apropriação dos conteúdos, proporciona ao estudante aprendizados e habilidades a serem levados para a vida. A tomada de decisões, o diálogo com os demais membros do grupo, o respeito às regras e conseqüentemente às leis, o progresso da autonomia e o desenvolvimento da agilidade, confiança e iniciativa.

## **Metodologia**

A atividade foi desenvolvida em março de 2017 com os alunos do segundo ano do ensino médio do Colégio Estadual Imigrante. O desenvolvimento dessa atividade envolveu ao todo cento e quarenta e seis estudantes incluídos em quatro turmas.

Inicialmente, os participantes do PIBID/Biologia UCS reuniram-se para a confecção do material destinado à realização da atividade. Foram utilizados alguns conjuntos de materiais na forma de *kits*, como: cartas com ilustrações de ET's (extraterrestres), origamis de papel, carretéis de linha, animais de brinquedo, figuras geométricas e dados de diferentes formas.

A atividade foi aplicada separadamente nas quatro turmas, onde os integrantes do PIBID iniciaram com uma breve exposição teórica sobre a importância da classificação dos seres vivos. Foram propostos aos alunos alguns questionamentos como: “Por que classificamos os seres vivos?” e “Vocês conhecem algum critério de classificação?”. Após os estudantes refletirem sobre as questões, os bolsistas solicitaram que os alunos compartilhassem sua opinião com os colegas e então dividiram a turma em seis grupos.

Cada grupo, composto aproximadamente por cinco componentes, recebia um *kit* e era instruído a criar três critérios para a classificação do material. Dessa forma, se recebessem as formas geométricas os critérios poderiam ser a separação por cores, por formas, tamanhos e quantidade de peças. Para instigar ainda mais o pensamento estratégico dos alunos, também foi solicitada aos estudantes a utilização de dois critérios previamente definidos para elaborar uma nova classificação (como juntar cores e formas com tamanho e quantidade de peças).

Todos os *kits* foram oferecidos para todos os grupos formados, totalizando seis *kits*. Cada grupo recebeu uma ficha para completar com diferentes informações. Na ficha deveriam

ser descritos os três critérios utilizados pelo grupo para a classificação e o material utilizado. No verso da ficha, poderiam ser descritos os critérios de classificação usados de acordo com o desafio proposto. Ao final, a ficha foi recolhida para a análise de dados.

### **Análise de dados**

Com a análise de uma ficha que foi entregue antes da realização da atividade, foi constatado que 130 estudantes não sabiam a importância e a utilização da classificação dos seres vivos, 10 estudantes não sabiam o que era classificar e seis estudantes responderam que não era importante utilizar essa classificação. Uma pergunta que foi proposta na ficha era: “Você conhece algum critério utilizado para a classificação dos seres vivos?”, apenas 10 alunos responderam que conheciam o restante não conhecia nenhum critério.

A correção das fichas aplicadas foi realizada após o desenvolvimento da atividade pelos estudantes, a fim de analisar se os objetivos propostos tinham sido alcançados. A análise do conteúdo das fichas demonstrou que 138 estudantes alcançaram os objetivos da atividade, constatando assim que o jogo proporcionou uma aprendizagem satisfatória. Também foi verificado que oito estudantes não atingiram os objetivos propostos pela atividade, possivelmente por simples desinteresse ou falta de atenção.

Contudo, após a realização da atividade e as discussões complementares foi possível verificar que os 146 estudantes perceberam a importância da utilização da classificação e a necessidade de estabelecer critérios para o seu uso correto.

### **Resultados alcançados**

Com o desenvolvimento da atividade foi possível perceber o interesse dos alunos pela classificação dos seres vivos, sua importância e a utilização na Ciência.

O jogo aplicado foi de fundamental importância para incentivar os questionamentos dos discentes sobre os critérios de classificação. Os alunos conseguiram realizar o processo de classificação dos objetos propostos e não mediram esforços para obter sucesso nos desafios da atividade aplicada. Desse modo, os estudantes aprenderam de forma lúdica um conteúdo que muitas vezes não é abordado de forma adequada e dinâmica em sala de aula. Além disso, é importante ressaltar que os estudantes também demonstraram iniciativa em propor a utilização

de outros materiais e simular novos critérios de classificação diferentes daqueles que foram propostos inicialmente.

**Palavras-chave:** Classificação. Seres vivos. Atividade lúdica. Jogo.

## **Referências**

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis: Vozes, 1998, p.36.

MENDES, J. B. **Utilização de jogos de empresas no ensino de contabilidade – uma experiência no curso de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Uberlândia.** Contab. Vista e Rev. Belo Horizonte, v. 11, n. 3, p. 23-41. 2000.

MORATORI, P. B. **“Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?”.** Rio de Janeiro: UFRJ, 2003, Disponível em: <[http://www.virtual.ufc.br/solar/aula\\_link/lquim/I\\_a\\_P/Psicologia\\_educacao\\_II/aula\\_03-7754/imagens/02/Jogos.pdf](http://www.virtual.ufc.br/solar/aula_link/lquim/I_a_P/Psicologia_educacao_II/aula_03-7754/imagens/02/Jogos.pdf)>. Acesso em: 02 ago. 2017.

NETO, E. R. **Laboratório de matemática.** *In:* Didática da Matemática. São Paulo: Ática. P. 44-84 – 1992.