



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

EIXO TEMÁTICO: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino

FORMA DE APRESENTAÇÃO: Relato de vivência

PRÁTICA PEDAGÓGICA SOBRE CADEIA ALIMENTAR COMO UMA PROPOSTA LÚDICA DE JOGO PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

Danielle Valeriano¹

Daniela F. C. Cruvinel²

Nátali S. E. Costa³

RESUMO

De acordo com o tema proposto ocorreu à aplicação desta prática sobre cadeia alimentar em uma Escola Estadual situada na cidade de Muzambinho estado de Minas Gerais. A atividade prática pedagógica foi realizada com a elaboração de um jogo relacionado ao conteúdo abordado em sala de aula pela professora de Ciências. Com objetivo de proporcionar uma maior visibilidade e melhoria na aprendizagem do tema lecionado perante aos alunos. Diante da atividade prática realizada, surgiram dúvidas, que logo foram sanadas com os desafios estabelecidos pelo jogo. Contudo, pode-se observar uma melhor qualidade no processo de ensino-aprendizagem como auxílio ao material de didático lúdico, tanto para os alunos, quanto para os aplicadores. Uma vez que, a participação dos alunos foi maior do que em aulas convencionais, assim, propiciando uma troca mútua de conhecimento e aprendizado. A disciplina de prática como componente curricular oferece aos futuros professores a oportunidade de aplicar novos conhecimentos e absorção de novas experiências dentro do ambiente escolar. Deste modo, os estudantes do curso de licenciatura em Ciências Biológicas realizam atividades em salas de aula, ministrando aulas diferentemente das convencionas, quebrando paradigmas e trazendo novos métodos de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: *Aprendizagem, interação, conhecimento, dinâmica.*

1. INTRODUÇÃO

¹Docente do Curso de Ciências Biológicas IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, daniela.cardoso@muz.ifsuldeminas.edu.br

²Discente do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, daniellevaleriano307@gmail.com

³Discente do Curso de Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, natalievellincosta@gmail.com

Para o ensino de Ciências muitas vezes é oferecido apenas o modelo convencional, que utiliza-se métodos até o momento considerados tradicionais para ensino dos conteúdos, como por exemplo o uso exclusivo do quadro e livro didático. Não promovendo a aproximação da realidade do aluno com a realidade da escola e da comunidade; muitas vezes o ensino resume-se apenas às aulas expositivas o que pode causar desmotivação no aluno em relação aos conteúdos programáticos (DIAS, 2009).

Os Parâmetros Curriculares de Ciências Naturais (BRASIL, 1997) recomendam que, para o ensino de Ciências, é necessário que haja uma construção de estrutura que favoreça a aprendizagem significativa do conhecimento historicamente acumulado e a formação de uma concepção de Ciências enfatizando suas relações com as tecnologias e com o meio em que o aluno está inserido.

Segundo Alves (2004), não a mais como ausentar o lúdico do processo pedagógico. Sabe-se que o lúdico não se limita a uma brincadeira em sala de aula. O seu desenvolvimento facilita a aprendizagem, a socialização dos alunos, sua participação ativa durante as aulas, ou seja, uma série de vantagens para a saúde mental e física da criança. E vale ressaltar que uma característica importante na utilização dos jogos é a tendência em motivar o aluno a participar espontaneamente nas aulas (PEDROSO, 2009).

Paulo Freire (1978) defendia que o processo educacional deve ser pautado pela interação educador-educando, devendo o educador auxiliar na construção do conhecimento conforme suas experiências, associando saberes apresentados por seus alunos, com os ensinamentos escolares. Ainda de acordo com Paulo Freire, a educação deve estar sempre preocupada com o desenvolvimento do pensamento crítico do aluno, e com os problemas do nosso tempo.

Este trabalho teve por objetivo realizar a aplicação de um jogo, como forma prática pedagógica sobre cadeia alimentar, como uma proposta lúdica para o auxílio ao aprendizado dos alunos do ensino fundamental de uma escola pública do município de Muzambinho/MG.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

O trabalho foi realizado pelos alunos do Curso de Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Campus Muzambinho.

O jogo foi realizado em uma Escola Estadual localizada na cidade de Muzambinho, estado de Minas Gerais, com os alunos do 7º ano do ensino fundamental. Para a confecção do jogo foram utilizados materiais como papel cartão (de várias cores), barbante, pincel atômico, furador e tesoura, entre outros. Cada aluno recebeu uma placa contendo nome de um organismo correspondente a um nível trófico. A sala foi organizada em círculo de forma que o aplicador ficasse ao centro. Posterior, segurando um rolo de barbante para que fosse passado de placa a placa pelos alunos para a formação da “cadeia”. O aplicador do jogo deu início à formação perguntando aos alunos qual é o primeiro nível trófico envolvido em uma cadeia alimentar, e que característica esses seres vivos têm e que lhes permitem essa autossuficiência.

Os alunos concluíram que o primeiro nível trófico é formado pelos produtores, que são seres autótrofos e indicaram um aluno que por sua vez estava com uma placa escritaprodutor. Por consequência da dinâmica do jogo, foram seguindo passo a passo a estrutura de a cadeia alimentar, chegando ao final desta pela ação dos decompositores e ao final da primeira cadeia do jogo o barbante que por sua vez era passado foi então cortado para que se iniciasse outra cadeia.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao ser realizado essa prática, foi observada que este tema deve ser tratado com mais frequência, visto que, não compreendiam o processo da cadeia alimentar. Surgiram algumas dúvidas sobre essa prática.

Houve dúvidas na relação da interpretação do produtor com o consumidor. Frente ao ocorrido os aplicadores do jogo explicaram com muita clareza e associando com o cotidiano dos discentes.

Os alunos gostaram do jogo, pelo fato de não ser uma forma tradicional de se aprender e colocaram em pauta a melhoria de seu aprendizado. No decorrer da aula, foram relatando sobre diversas formas de cadeias alimentares, já que conseguiram adquirir uma compreensão melhor.

Ao usar material didático em forma de jogo, houve uma considerável percepção no aprendizado dos discentes e no respeito pelo conteúdo da prática. Então ao elaborar um jogo relacionado ao conteúdo tiveram uma melhor adaptação e absorção de conhecimento.

Sempre ao final de cada cadeia construída, a participação e interação dos alunos tornaram-se evidentes e esclarecedoras, ratificando o excelente método de aprendizagem que o jogo oferece.

5. CONCLUSÕES

Com base na aplicação pedagógica mediada pela usabilidade do jogo, foi possível observar que diante do tema proposto, os materiais didáticos são de grande eficiência e trazem uma forma mais ativa de despertar o interesse dos discentes e uma melhora na aprendizagem.

Assim, colaborando diretamente para o desenvolvimento educacional como um todo, onde através de dinâmica em grupo foi possível estimular o interesse dos alunos sobre o tema proposto, os desafiando a explorar o conteúdo ministrado pelo professor em sala de aula.

E através dessa troca mutua de conhecimento e experiência entre alunos e aplicadores, foi possível obter uma sólida base de habilidades, informações e conhecimentos, que contribuirão diretamente para a formação profissional e pessoal para os futuros profissionais da educação.

Contudo, sugere-se que sejam realizados mais estudos aprofundados a respeito do tema, explorando a diversidade de conteúdo oferecido na matriz curricular das escolas.

6. REFERÊNCIAS

ALVES, R.M. Atividade lúdica e os jogos no ensino fundamental 2004.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: ciências naturais / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF,1997. 136p.

DIAS, J.M. C.; SCHWARZ, E.A.; VIEIRA, E.R. A Botânica além da sala de aula. 2008.

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro. ed. Paz e Terra, 1978

PEDROSO, C.V. Jogos didáticos no ensino de biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. 2009.

