

## UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO COMPLEMENTAÇÃO AO ENSINO ESCOLAR

**Autores:** FERNANDA ALMEIDA RODRIGUES, KEILA FERNANDA MAIA VIANNA, GEZIANA MOREIRA SELES, PEDRO RUBENS PINHEIRO VASCONCELOS, JOSÉ GUSTAVO PINHEIRO ALVES, ANA PAULINA ABREU, THALLYTA MARIA VIEIRA

### Introdução

Uma das principais funções dos zoológicos é a promoção da educação ambiental. Aproveitar os sentimentos de empatia e a curiosidade dos visitantes é de fundamental importância para explorar o potencial educativo, utilizando o animal a fim de discutir assuntos ligados à preservação ambiental. Além de utilizar do espaço para transmitir novos conhecimentos a cerca das temáticas de preservação e curiosidades sobre o mundo animal.

Os jogos e brincadeiras são importantes métodos de aprendizagem de potencial relevância, uma vez que é através destes métodos que as crianças podem se desenvolver com maior facilidade obtendo novas experiências vivenciadas (BORGES e RUBIO, 2013).

O zoológico pode servir de apoio para a complementação do ensino da sala de aula. No processo de ensino são utilizadas ferramentas, como os materiais didáticos, para agregar conhecimento, tendo assim, jogos didáticos como alternativas viáveis e motivadoras que auxiliam na construção do conhecimento pelo aluno (CAMPOS, 2003).

De acordo com Candeias (2007), a elaboração de materiais que auxiliem no processo de ensino e aprendizagem incorporando dimensões lúdicas é de extrema relevância. Ribeiro (2001) afirmou que o emprego de atividades que possuem caráter lúdico são interessantes para fugir do esquema tradicional das aulas teóricas.

Jogos de caráter lúdico tem grande importância no que diz respeito à cognição, sendo forte estratégia no ensino e aprendizado de conceitos complexos, levando a motivação, raciocínio, argumentação e principalmente interação entre estudantes e professores (CANDEIAS, 2007).

O minicurso “Comida animal” teve como ementa assuntos ligados à disciplina de ciências e a metodologia aplicada teve o intuito de despertar o interesse e fixar o conhecimento desenvolvido.

### Materiais e métodos

O minicurso compreendeu uma parte teórica e uma parte prática. A teórica foi composta por uma palestra expositiva elaborada a partir do conteúdo programático do ensino fundamental, para alunos do sexto ano abrangendo os temas: Hábitos alimentares dos seres vivos; produtores, consumidores e decompositores; animais herbívoros, carnívoros e onívoros; cadeia e teia alimentar. Tendo foco em animais silvestres, utilizando os animais do Zoológico Municipal Amaro Sátilo de Araújo como forma de recurso visual, para melhor compreensão por parte dos alunos.

A parte prática foi desenvolvida através de um jogo para entretenimento e diversão das crianças. Foram confeccionados oito envelopes com pistas sobre o hábito alimentar de um animal ou grupo de animais, sendo descrito em forma de charada que os levavam à pista subsequente, conforme descritas na tabela 1. Foram distribuídos dois envelopes em oito recintos, totalizando oito pistas em duplicata.

Os alunos foram divididos aleatoriamente em dois grupos, cada grupo contendo sete integrantes. Para o primeiro grupo foi entregue a pista de número um correspondente ao recinto da ema, para o segundo grupo foi entregue a pista de número cinco correspondente ao recinto dos cágados.

O grupo vencedor seria o que trouxesse quatro envelopes, sendo esses envelopes pistas subsequentes, comprovando assim que as charadas foram respondidas, eliminando a possibilidade dos envelopes serem encontrados ao acaso

### Resultados e discussões

A equipe vencedora completou o percurso em 6 minutos, sendo por tanto a equipe premiada. O jogo teve 100% de aproveitamento, uma vez que os alunos acertaram todas as pistas, em tempo hábil, em torno de 20 segundos, comprovando interesse e atenção na parte teórica ministrada antes da atividade.



Todos os alunos responderam positivamente à atividade proposta, demonstrando satisfação e descrevendo a atividade como: “legal, animada e divertida”.

A linguagem utilizada e as charadas no jogo foi avaliada como de fácil e média compreensão sendo objetiva para os alunos e pelas professoras, o que indica que está clara e adequada à compreensão do conteúdo.

A atividade contou ainda com aprovação dos professores, que relataram um envolvimento acima do normal por parte dos alunos, que costumam ser dispersos e desinteressados, confirmando a importância do jogo na aprendizagem, levando em consideração o estímulo provocado nos alunos. Além disso, quando o jogo foi apresentado ele chamou a atenção de todos, causando interesse e curiosidade.

Em relação ao trabalho em grupo, alunos e professores se mostraram satisfeitos, uma vez que, além de estimular o trabalho em equipe auxilia na formação escolar e pessoal dos estudantes. Levando em conta que os alunos aprenderem sobre a temática proposta e se mostraram entusiasmados durando toda a atividade.

## Conclusão

A função do jogo foi facilmente observada durante sua apresentação com os alunos, verificando-se que o mesmo favorece a aquisição e retenção de conhecimentos, em clima de alegria e prazer.

A utilização de métodos lúdicos para fixação de conhecimento mostrou-se eficiente, uma vez que, alunos com histórico de desinteresse e desatenção foram motivados a participar e concluíram com êxito as atividades propostas, saindo da rotina da sala de aula.

## Agradecimentos

Aos alunos do 6º ano e professores da Escola Estadual Levi Durães Peres por sua participação e visita ao Zoológico. E ao Zoológico Municipal Amaro Sátiro de Araújo pela disponibilidade e apoio para desenvolvimento do minicurso ofertado.

## Referências Bibliográficas

BORGES, M. F. RUBIO, J. A. S. A Educação Psicomotora como Instrumento no Processo de Aprendizagem. *Revista Eletrônica Saberes da Educação*, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. *Caderno dos núcleos de Ensino*, v. 3548, 2003.

CANDEIAS, João Manuel Grisi; HIROKI, Kátia Aparecida Nunes; CAMPOS, Luciana Maria Lunardi. A utilização do jogo didático no ensino de microbiologia no ensino fundamental e médio. *Disponível online*, 2007.

RIBEIRO, M. G. L.; SANTOS L. M. F. Atividades lúdicas no ensino de ecologia e educação ambiental: uma nova proposta de ensino. In: Encontro Regional de Ensino de Biologia. Niterói, 2001, *Anais...*, Niterói, 2001, p. 120-21.