



GOS E MOLUSCOS: Uma abordagem lúdica para o ensino de zoologia para estudantes

João V. C. dos SANTOS¹; Karen C. SILVA²; Livia C. de ARAÚJO³; Maria E. C. VIEIRA⁴; Pedro H. P. da SILVA⁵; Sueli M. P. de OLIVEIRA⁶; Juliana C. dos SANTOS⁷

RESUMO

Este trabalho de extensão relata a experiência vivida pelos alunos do segundo período do curso de licenciatura em ciências biológicas, no qual foi explorado o uso de jogos educativos como ferramenta para o ensino de zoologia, especificamente focando nos moluscos, para discentes do 5º ano do ensino fundamental. Esta prática extensionista visa introduzir a zoologia de maneira lúdica e inclusiva. Para isso, foram desenvolvidos dois jogos: um jogo da memória com imagens de moluscos e um jogo denominado "Acha Molusco", que utiliza uma lupa para encontrar imagens correspondentes. Ambos os jogos foram adaptados para serem inclusivos, atendendo às necessidades de diferentes públicos, em especial os alunos surdos. Os resultados indicam que os jogos não apenas aumentam o entusiasmo dos alunos pelo tema, mas também estimulam o aprendizado ativo e a conscientização ambiental.

Palavras-chave:

Ensino fundamental; Jogos Educativos; Inclusão; Invertebrados.

1. INTRODUÇÃO

A zoologia, ramo da biologia que se dedica ao estudo científico dos animais, é de extrema importância na compreensão da biodiversidade, e consequentemente dos ecossistemas naturais. Devido ao fato da humanidade ser dependente dos ecossistemas, é benéfico que o máximo de pessoas possível tenha noções básicas de zoologia, já que o conhecimento sobre os animais e como esses interagem com o ambiente pode facilitar a conscientização ambiental.

Considerando o exposto, é necessário que logo nos primeiros anos escolares, os indivíduos de nossa sociedade sejam apresentados ao mundo animal. No contexto da educação, o uso de jogos e materiais lúdicos desempenham um papel fundamental na aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes (Sousa e Tagarro, 2020).

Contudo, ao se pensar em jogos educativos, é importante pensar em sua adaptabilidade para pessoas com deficiência. Como destaca Affonso (2021), a adaptação de jogos para atender às necessidades específicas de diferentes públicos, como por exemplo os alunos surdos, contribui para

¹Discente da licenciatura em ciências biológicas, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: joao.caetano@alunos.if sulde minas.edu.br

²Discente da licenciatura em ciências biológicas, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: karen.cristina@alunos.if sulde minas.edu.br

³Discente da licenciatura em ciências biológicas, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: liviacristina913@gmail.com

⁴Discente da licenciatura em ciências biológicas, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: mariaeduardacesario717@gmail.com

⁵Discente da licenciatura em ciências biológicas, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: pedrohpss2021@gmail.com

⁶Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: sueli.machado@if sulde minas.edu.br

⁷Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: juliana.santos@muz.if sulde minas.edu.br

uma educação mais acessível e significativa, ao unir elementos da inclusão social e da pedagogia.

Com base no que foi exposto, esse relato de experiência trata da aplicação de jogos inclusivos sobre moluscos para turmas do quinto ano do ensino fundamental.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Desde o início do projeto, esse trabalho foi elaborado visando a inclusão de pessoas com deficiência auditiva. Sendo assim, uma das primeiras questões a ser pontuada pela equipe foi a necessidade de elaborar um jogo que não necessitasse de conversação para ser jogado.

Foi estabelecido mediante reunião com a equipe que seriam confeccionados 2 jogos: o primeiro sendo um jogo da memória com imagens de moluscos; e o segundo sendo uma mescla de bingo com uma atividade infantil intitulada “Lanterna mágica” cuja ideia foi adaptada de um vídeo disponível no YouTube (PAPELOTECA, 2023). O segundo jogo posteriormente recebeu o nome de “Acha molusco”. As figuras 1 e 2 abaixo mostram os jogos 1 e 2 respectivamente.

Figura 1: peças do jogo da memória



Fonte: dos autores (2024)

Figura 2: uma das áreas de procura e lupa (à esquerda) e uma das cartelas (à direita) do jogo “acha molusco”



Fonte: dos autores (2024)

Ambos os jogos foram pensados para serem simples de serem jogados, sem a necessidade de

muitas regras. O fato dos discentes já serem familiarizados com o jogo da memória levou a equipe a não elaborar regras para o mesmo, sendo necessário apenas a mediação de ao menos um dos integrantes do grupo durante as partidas.

Já para o jogo “Acha molusco” foi necessário a elaboração de regras para sua execução, já que se trata de um jogo inédito desenvolvido pela equipe. Esse jogo foi pensado para ser jogado individualmente. Primeiro, o jogador deve escolher uma das 6 cartelas de moluscos disponíveis. Após a escolha, o jogador recebe a lupa, e então com auxílio dessa ferramenta, ele deve procurar nas 4 possíveis áreas de procura pelos moluscos ilustrados em sua cartela. Ao encontrar um molusco correspondente, o jogador deve marcá-lo em sua cartela com uma tampinha de garrafa plástica. O jogo acaba quando o jogador encontra todos os moluscos de sua cartela. O jogo foi concebido de forma que a explicação de seu funcionamento pudesse ser realizada com uma demonstração, descartando a necessidade de explicações orais sobre as regras. Essa característica foi pensada visando facilitar a inclusão de jogadores com deficiência auditiva.

Ambos os jogos foram devidamente encapados e foi providenciado um recipiente adequado para guardá-los, a fim de que possam ser preservados para futuros usos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com os dois jogos prontos, a equipe os aplicou em duas turmas do quinto ano do ensino fundamental da Escola Municipal Sagrado Coração de Jesus, situada no município de Muzambinho, Minas Gerais, no dia 5 de dezembro de 2024. As figuras 3 e 4 trazem registro fotográfico do momento da aplicação dos jogos.

Figura 3: aluna jogando o jogo “acha molusco”



Figura 4: alunos em uma disputa de jogo da memória



Fonte: dos autores(2024)

Fonte: dos autores(2024)

Com a apresentação do trabalho, notamos que grande parte dos alunos demonstrou entusiasmo em participar dos jogos. Além disso, alguns alunos chegaram a relatar situações em que já viram alguns dos animais presentes nos jogos, seja na televisão ou na vida real. Houve também

alunos que demonstraram interesse em seguir carreira na área da biologia futuramente, uma vez que essa área possibilita trabalhar com os animais mostrados nos jogos.

5. CONCLUSÃO

Com esse trabalho, conclui-se que o uso de jogos para o ensino é uma ferramenta valiosa para o de ensino de zoologia. Pois seu uso motiva os alunos não só a querer saber mais sobre o tema, mas também a dialogar sobre situações nas quais já viram os animais apresentados nos jogos, potencializando a conexão entre o conteúdo apresentado na escola e o cotidiano.

Pode-se inferir também que a experiência da extensão foi bastante positiva. Considerando que a confecção dos jogos não apresentou muitos obstáculos, e os discentes do ensino fundamental que participaram da aplicação dos jogos demonstraram satisfação com a atividade.

No contexto da educação inclusiva, apesar da ausência de alunos com deficiência auditiva durante a aplicação, os jogos foram desenvolvidos com foco na acessibilidade, explorando a simplicidade e a intuição como pilares. Essa concepção visa reduzir a dependência de comunicação oral para a compreensão das regras, característica que, em futuras aplicações com estudantes surdos, poderá confirmar a efetividade da proposta inclusiva.

REFERÊNCIAS

AFFONSO, Eliane Maria de Almeida. **A escuta do olhar: um guia para adaptação de jogos inclusivos para surdos na disciplina de ciências naturais**. 2021. Dissertação (Mestrado em Diversidade e Inclusão) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2021. Acesso em: 14 nov. 2024.

PAPELOTECA. **Lanterna mágica faça você mesmo!**. YouTube, 18 set. 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_Dm02IKnFoI. Acesso em: 14 nov. 2024.

SOUZA, R.; TAGARRO, M. A importância do uso de materiais lúdicos e jogos na educação de infância. **Revista da UI_IPSantarém**, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 129–143, 2020. DOI: 10.25746/ruiips.v8.i2.20671. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/uiips/article/view/20671>. Acesso em: 14 nov. 2024.