

JOGOS LÚDICOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: “O THE WALL DA TAXONOMIA ANIMAL” NO ENSINO PÚBLICO DO MUNICÍPIO DE COARI/AM

BANDEIRA, Eliabe Sobrinho¹; SILVA, Milton Flavio Ramos¹; SOUZA, Renan Carvalho de¹; FONSECA, Samuel Souza De Lima¹; SOUZA, Victor Junior Barbosa De¹; LIRA, Yakamury Rebouças²; REIS_JUNIOR, Jose Dobles Dias dos¹

¹ Universidade Federal do Amazonas - Instituto de Saúde e Biotecnologia (UFAM/ISB)

² Escola Estadual de Tempo Integral Professor Manuel Vicente Ferreira Lima Coari/AM.

eliabeband@gmail.com; flavio.mfrs@gmail.com; carvalho.renan98@gmail.com; malsfonseca21@gmail.com; victorjrsouza0606@gmail.com; kamurylira@gmail.com; dobles.jr@hotmail.com.br

Introdução. O presente trabalho abordou a temática “taxonomia animal” através de um jogo lúdico, elaborado pela observação da deficiência no processo de ensino-aprendizagem sobre a temática no ensino público de Coari/AM. Mikuzami (1986), Lepienski (2014), Pinho (2009), ratificam que “grande parte dos professores ainda possuem didática limitada ao ensino de forma tradicional”, fato observado no passado que se reflete nos dias atuais, limitando o aluno de criar oportunidades na construção do seu conhecimento, especialmente na rede pública de ensino do interior do Amazonas. Em meio a esta realidade, existem diversos cominhos que uma abordagem lúdica acentuada, pode auxiliar na superação deste paradigma vivenciado nas escolas. **Objetivo.** Diante do exposto, o objetivo deste foi promover aos alunos do nível médio, o jogo lúdico intitulado “O The Wall da Taxonomia”, como uma ferramenta didática para melhoria no processo de ensino-aprendizado em Biologia na rede pública do município de Coari/AM. **Método.** A atividade teve como público alvo 36 alunos do 2º Ano do Ensino Médio da Escola Estadual Maria Almeida do Nascimento. *A priori* foi aplicado um questionário para extrair informações a respeito do conteúdo, bem como um questionário *a posteriori* para avaliar a atuação do jogo. Idealizado com base no “Jogo The Wall” assistido em um programa de TV, com regras adaptadas ao processo de ensino-aprendizagem, contendo vinte e cinco questões do conteúdo a serem trabalhadas com auxílio de projetor de imagens, as quais conferem à dinâmica e ludicidade do jogo, confeccionado através de material recicláveis e de baixo custo. A abordagem previa do conteúdo foi realizada de forma crucial para relacionar ao jogo, apresentando principais conceitos, aplicação no contexto regional, enfoque para o emprego da Taxonomia no dia-a-dia. O jogo foi realizado dividindo os alunos em duas equipes. Ambas participaram de dez rodadas através de realização de dez perguntas e respostas simultaneamente, obtendo pontuação prévia de cem pontos, que crescia ou diminuía de valor conforme acerto ou erro das questões, respectivamente. A depender da equipe eram escolhidas até três bolas para percorrer o jogo, na qual elas estacionavam em valores diferentes para adição ou subtração da pontuação, com tempo estipulado de trinta segundos para fornecimento das respostas, apenas um critério de consulta ao professor. A equipe vencedora possuiu maior pontuação acumulada ao final das rodadas. **Resultado.** Observou-se que 94,1 % dos discentes não possuíam inferências prévias do assunto relacionado à taxonomia, a classificação dos seres vivos em si, bem como em sua totalidade relataram que o processo de ensino aprendizagem ministrada de forma obsoleta ou tradicional. Verificou-se ainda que, durante e depois da aplicação do jogo didático, um acentuado interesse por parte dos alunos em obterem aulas mais interativas e dinâmica, relatado pela totalidade da turma. **Conclusão.** A proposta lúdica, interativa e didática promovida permitiu a criação de um ambiente favorável para interações de diálogo entre o professor e os alunos e entre os próprios alunos, importante para o processo de ensino-aprendizagem, pois os alunos manifestam suas ideias, habilidades, senso crítico, bem como suas dificuldades conceituais e seus entendimentos.

Palavras-chave: Taxonomia animal. Jogos lúdicos. Ensino-Aprendizagem.