



“QUEM EU SOU?” COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE BOTÂNICA E ZOOLOGIA

PEREIRA, A.K.S.¹; BRITO, A.C.P.²; PIMENTA, R.F.³; ARCANJO-SILVA, S.⁴; SALES, H.R.⁵

¹Discente do curso superior em Ciências Biológicas do IFNMG – *Campus* Januária; ²Discente do curso superior em Ciências Biológicas IFNMG – *Campus* Januária; ³Discente do curso superior em Ciências Biológicas do IFNMG – *Campus* Januária; ⁴Docente do IFNMG - *Campus* Januária; ⁵Docente do IFNMG - *Campus* Januária

Introdução

Por vivenciarmos um contexto histórico em que a tecnologia está presente cada vez mais no processo educacional e na vida da sociedade, docentes buscam formas de inovar o ensino utilizando recursos que transformam e/ou variam o ensino tradicional. A pandemia da COVID-19 teve um grande impacto no mundo todo, tanto cultural quanto socialmente e, claro, a educação não ficou de fora, pois durante dois anos escolas despreparadas e sem recursos tiveram que se adaptar a outro modelo de ensino, o modelo remoto, que evidenciou um problema há muito conhecido pelos educadores, a dificuldade em fazer com que o aluno se interesse e seja protagonista do próprio aprendizado. Nesse sentido, o uso de metodologias ativas para o aprendizado do aluno ocorre pela iniciativa do professor em promover estratégias que são inter-relacionadas, flexíveis e mescladas, permitindo que o aluno se desenvolva sendo “protagonista da aprendizagem de forma crítica e competente” (Guimarães *et al.*, 2023, p.3). Assim, o professor que ensina o aluno a buscar autonomia e a ser protagonista do seu próprio conhecimento torna-se um mediador do ensino-aprendizagem (Guimarães *et al.*, 2023). Diante do exposto, esse trabalho teve como objetivo utilizar o jogo “Quem eu sou?” no ensino de botânica e zoologia como um meio de promover um aprendizado dinâmico, participativo e de protagonismo dos estudantes.

Material e Métodos

A proposta da estratégia didática foi planejada e organizada pelos acadêmicos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais (IFNMG), *Campus* Januária, participantes do Programa de Residência Pedagógica (PRP), e desenvolvida com estudantes do 2º ano dos cursos técnicos em Meio Ambiente e em Agropecuária integrados ao ensino médio.

O jogo “Quem eu sou?” foi utilizado de duas formas diferentes, uma através da produção de treze cartões produzidos na plataforma *Canva*, com o nome de estruturas e classificação das plantas (Figura 1). Para a aplicação da atividade em sala de aula, dividiu-se as turmas em dois grupos, e cada grupo elegeu um representante para realizar perguntas sobre a estrutura/planta sorteada aos demais componentes da equipe, que puderam respondê-las apenas com SIM ou NÃO (Figura 2).

Na segunda aplicação, produziu-se os cartões acerca do Reino Animalia, especificamente sobre os cordados. Para essa segunda aplicação, utilizou-se a forma de produção e apresentação pelo *Canva* e *Power Point* (Figura 3), produzindo-se em torno de vinte e cinco cartões sobre animais que possuíam habitat, anatomia e alimentação, dentre outras características que os diferenciavam uns dos outros. Assim como na primeira aplicação, a turma foi dividida em dois



grupos, porém, cartões iguais foram atribuídos para os dois grupos, com a condição de que se o integrante de um dos grupos acertasse a resposta primeiro, seu grupo ganharia o ponto. Em ambas as aplicações, o jogo terminava quando as perguntas acabavam e a equipe vencedora era aquela que somava a maior quantidade de pontos, ou seja, de respostas corretas. O método de avaliação foi feito através da análise da proatividade/interesse e engajamento na formulação das perguntas que os próprios alunos faziam para conseguir descobrir qual era a planta ou o animal, além da quantidade de respostas certas.

Resultados e Discussão

Com efeito, durante a execução dessa nova abordagem, obteve-se maior interação da turma como um todo, envolvendo o professor e os residentes. Observou-se que o momento passou de apenas uma aula comum para uma ocasião de aprendizagem aliada à descontração. Ao longo da atividade, os estudantes, incentivados a explorar os conteúdos da biologia de maneira prática e envolvente, tiveram maior percepção do contexto e da necessidade dessa disciplina. Pôde-se constatar, também, a efetiva participação das turmas, que protagonizaram a execução da atividade ao elaborarem perguntas a respeito das características, estruturas e espécies que lhes foram determinadas. A efetividade da atividade foi de tal forma que, ao permitir que os alunos assumissem o papel de personagem principal na elaboração de perguntas, a atividade os empoderou a se tornarem pensadores críticos e questionadores. Os benefícios dos jogos no processo educacional também são evidenciados em outros estudos, pois a dinâmica permite que os estudantes revejam conceitos ministrados anteriormente, especialmente quando o professor e os residentes trabalham com dicas que permitem refletir e responder com clareza e confiança as perguntas. Além disso, os jogos didáticos possibilitam maior participação dos alunos (Oliveira *et al.*, 2019). Quanto ao grau de complexidade das perguntas, foi observado que à medida que os estudantes se familiarizaram e compreenderam o propósito do jogo, começaram a formular perguntas mais aprofundadas sobre o conteúdo estudado em sala de aula. Em relação ao número de acertos, percebeu-se que a pontuação das duas equipes eram similares, alterando apenas a velocidade das respostas, pois eles se adaptaram com o jogo e entenderam melhor a dinâmica, dessa forma o fluxo ocorreu de maneira mais rápida. A atividade não ficou limitada a transmitir informações, ela deu aos alunos a oportunidade de desenvolver autonomia em sua aprendizagem. Com isso, enfatiza-se a necessidade do uso de metodologias que complementam a aula expositiva. Neste caso, além de ser uma atividade lúdica, possibilitou aos alunos serem aprendizes autônomos, capazes de explorar e compreender conceitos ensinados pelo professor e associá-los às questões que estavam sendo perguntadas.

Considerações finais

O uso do jogo "Quem eu sou?" em suas diferentes aplicações proporcionou uma dinâmica interativa e educativa, estimulando a participação ativa dos alunos, o que contribuiu para a compreensão e diferenciação de conceitos-chave. A atividade transformou uma aula expositiva em um momento de aprendizagem aliado à descontração, promovendo maior engajamento por parte dos estudantes. Tal estratégia didática demonstrou ser uma abordagem inovadora e eficiente para o ensino de Biologia e evidenciou a importância do emprego de metodologias ativas para a promoção do aprendizado significativo.

Agradecimentos



Apoio financeiro do Programa Residência Pedagógica (PRP) da CAPES/MEC e do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais - Campus Januária.

Referências

GUIMARÃES, Ueudison Alves *et al.* FORMAÇÃO DE PROFESSORES: metodologias ativas envolvendo teoria e prática. **Revista Científica Multidisciplinar**, São Paulo, v. 4, n. 4, p. 1-12, abr. 2023. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/3043>. Acesso em: 28 ago. 2023.

OLIVEIRA, Edielci Pimentel de *et al.* Jogos didáticos no ensino de zoologia na educação básica: relato de experiência da construção de uma proposta metodológica. **Anais VI CONEDU**. Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/60889>. Acesso em: 19 set. 2023.

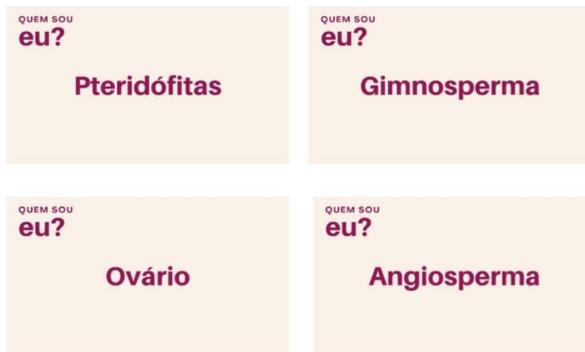


Figura 1. Modelo dos cartões “Quem eu sou?” sobre o Reino Plantae. Autoria própria (2022).



Figura 2. Aplicação do jogo “Quem eu sou?”. Autoria própria (2022).



Figura 3. Jogo “Quem eu sou?” em *Power Point*. Autoria própria (2023).