

ATIVIDADE LÚDICA: CLASSIFICANDO OS CHORDATA, INCLUSIVE VOCÊ.

SILVA, Amanda de Oliveira da (autor). Aluno da Unifev e Bolsista de Iniciação à Docência do Pibid/Biologia – Centro Universitário de Votuporanga.

ALBACETE JÚNIOR, Luis Carlos (autor). Aluno da Unifev e Bolsista de Iniciação à Docência do Pibid/Biologia – Centro Universitário de Votuporanga. discente de Ciências Biológicas.

DIONÍSIO, Fernando Sérgio Ferreira (Orientador). Docente da Unifev e Coordenador de área do Subprojeto Biologia – Centro Universitário de Votuporanga.

Introdução: O uso de jogos na Educação visa construir conhecimentos, treinar habilidades, aprofundar questões e desenvolver estratégias de raciocínio lógico. As atividades lúdicas promovem o desenvolvimento da criatividade, trazendo vantagens para o processo de aprendizagem, já que o jogo propicia ambiente favorável ao interesse do aluno. Sendo assim, o lúdico auxilia no processo de construção do conhecimento e aprendizagem, no campo da descoberta, no desenvolvimento de habilidades do pensamento, da imaginação, da interpretação, da tomada de decisões diante de situações-problemas, o que o torna condizente com as metas da nova escola. **Objetivo:** Estimular o conhecimento dos alunos com relação ao Filo Chordata, por meio de atividade lúdica. **Metodologia:** Com base nesta linha de raciocínio foi desenvolvido nos terceiros colegiais da Escola Estadual Prof. Cícero Barbosa Lima Júnior o jogo chamado: “Classificando os Chordata, inclusive você”, onde os alunos possuíam imagens e cordados para montar uma chave de identificação, retirada do caderno do aluno do Ensino médio – Volume 01, Biologia. As turmas foram divididas em grupos compostos por quatro estudantes cada, e cada grupo recebeu um envelope com sete imagens para construírem as chaves de identificação. **Resultados e conclusão:** Os alunos levaram cerca de trinta minutos para montar as chaves, sendo que a maior dificuldade encontrada pelos mesmos estava relacionada a conhecimentos gerais das espécies para sua divisão. Com base na aplicação desta atividade, pode-se concluir que o jogo despertou interesse nos alunos, visto que todos participaram de forma ativa da aula.

Palavras-chave: Ensino Lúdico. Chordata. Chave de Identificação.

REFERÊNCIAS:

AMORIM, D.S. **Fundamentos da Sistemática Filogenética**. Ribeirão Preto: Editora Holos; 2002.

SANTOS, C.M.D & CALOR, A.R. **Using the logical baiss of phylogenetics as the framework for teaching biology**. Papeis Avulsos de Zoologia, Vol. 48, nº18, p. 199-211, 2008.