



**Jogos Educativos na Aprendizagem de Paleontologia do Ensino Fundamental**  
Educative Games in the Learning of Paleontology in Basic Education

Anderson da Conceição Santos Sobral & Maria Helena Zucon Ramos de Siqueira

*Universidade Federal de Sergipe, Dep. de Biologia, Av. Marechal Rondon, s/n, Jardim Rosa Elze,  
E-mail: dundeebio@yahoo.com.br; zucon@ufs.br  
Recebido em: 30/03/2007 Aprovado em: 27/07/2007*

**Resumo**

A Paleontologia tem um importante papel na formação de cidadãos críticos e atuantes na sociedade. Com o objetivo de desenvolver estratégias, que permitam a transmissão dos conhecimentos paleontológicos de forma mais dinâmica e atraente, foram elaborados jogos educativos sobre o assunto. O trabalho foi realizado com alunos do Ensino Fundamental como forma de inserir os conhecimentos paleontológicos de maneira lúdica.

**Palavras-chave:** Jogos Educativos; Ensino de Paleontologia

**Abstract**

Paleontology has an important role in the formation of critical and participative citizens in the society. Educative games allow the development of strategies to the transmission of the Paleontological knowledge of more dynamic and attractive way. The work was carried with students of Basic Education allowing to insert the paleontological knowledge in a ludic way.

**Keywords:** Educative games; Education of Paleontology

Analisando o processo de ensino e aprendizagem em diversas áreas da educação, inclusive da Biologia, percebe-se que existe uma forte tendência a racionar a utilização de metodologias tradicionais na sala de aula. Vista a partir de uma ótica educacional, a Paleontologia tem um importante papel a cumprir, na geração e disseminação do conhecimento, auxiliando na compreensão de processos naturais complexos ou colaborando na formação de cidadãos críticos e atuantes na sociedade. Porém, de acordo com Schwanke & Silva (2004) o conhecimento paleontológico ainda restringe-se aos centros de pesquisas, museus e discussões em meios acadêmicos. E muitas escolas têm visão unidirecional a respeito da Paleontologia, dissociando os seres do passado dos grupos atuais. No entanto, os Parâmetros Curriculares Nacionais recomendam que o conteúdo desta ciência se contextualize com realidades local e nacional, onde o aluno tenha oportunidade de abrir seus horizontes (Brasil, 1998). Com o objetivo de desenvolver estratégias que permitam a transmissão de conhecimentos de forma mais dinâmica e atraente, proporcionando aprendizagem significativa, foram construídos jogos educativos sobre Paleontologia. Segundo Antunes (2002) o jogo é um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, lingüística, social, moral e motora. Além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação. O trabalho foi realizado com alunos da 6ª série do Colégio Estadual Armino Guarani, São Cristóvão, SE. Inicialmente foi feita uma análise do livro didático adotado na turma para verificar se e como os temas paleontológicos estão sendo abordados. Em seguida foram construídos dois jogos: um da memória, que trata sobre os aspectos gerais da tafonomia de maneira lúdica; e outro de tabuleiro com percurso figurado, que ilustra a história da vida

na Terra e permite explicá-la de forma interativa e dinâmica. Para a realização do trabalho, a turma foi dividida em dois Grupos A e B, sendo que, os jogos foram realizados apenas com os integrantes do Grupo A, e o Grupo B ficou como controle. Foram aplicados questionários antes e depois das aulas ministradas aos dois grupos. Como resultado pode-se verificar, após a análise do livro didático adotado na série de realização do projeto, que a Paleontologia é abordada de maneira bastante resumida. Quanto ao rendimento dos alunos, os integrantes do Grupo A obtiveram melhores resultados no pós-questionário quando comparado com os do grupo B. Isso indica que, os jogos desenvolvidos são capazes de estimular o discente, dinamizar o processo de ensino e provocar uma aprendizagem significativa dos assuntos abordados em Paleontologia. Desta forma ficou evidente que o uso de material lúdico proporcionou a materialização de conteúdos, que em geral, são apresentados de maneira abstrata e conceitual.

## Referências

- Antunes, C. 2002. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 11ª ed. Petrópolis – RJ: Editora Vozes.
- Brasil. 1998. Terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais – Ciências Naturais*. Secretaria da Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF.
- Schwanke, C. & Silva, M. A. J. 2004. Educação e Paleontologia. In: CARVALHO, I. S. (ed) *2ª Paleontologia*. Editora Interciência, p. 123-130.