

# Ciência, Tecnologia e Inovação na Amazônia Pós-Pandemia

I SEMINÁRIO PIBEX  
IV SEMINÁRIO DE ENSINO  
XVIII SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA  
II ED CONGRESSO UFRA VIRTUAL - UNIVERSIDADE VIVA



## INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS, LUDICIDADE E INTERAÇÕES NAS AULAS DE ZOOLOGIA DO ENSINO SUPERIOR<sup>1</sup>

Lara Cristina Silva de Aviz<sup>1</sup>; Luciane Cristina Paschoal Martins<sup>2</sup>.

1. Voluntária PIVIC, graduanda em Licenciatura em Biologia pela Universidade Federal Rural da Amazônia, campus Capanema, e-mail: laraaviz7@gmail.com;
2. Orientadora, professora adjunta da Universidade Federal Rural da Amazônia, campus Capanema, e-mail: luciane.paschoal@ufra.edu.br.

### RESUMO:

O presente trabalho teve como objetivo geral avaliar o processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Zoologia de Invertebrados I e II no curso de Biologia (bacharelado e licenciatura), através de interações, ludicidade e inteligências múltiplas. Foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: 1) identificar os padrões de interação entre educador e educando no decorrer da disciplina; 2) avaliar a utilização do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos e; 3) investigar a possibilidade da integração das oito inteligências múltiplas no ensino superior. Ademais, a pesquisa justificou-se em entender como a ludicidade e as inteligências múltiplas podem facilitar no processo de aprendizagem do educando na disciplina de Zoologia de Invertebrados, haja vista que os alunos apresentam dificuldades no processo de aprendizagem da disciplina por causa de seus conteúdos densos e a identificação de abordagens inovadoras pode auxiliar os alunos e facilitar o processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa, que contou com a participação de 2 professores e 38 alunos, possui caráter qualitativo e os dados foram coletados utilizando as técnicas de observação sistemática e questionário misto. Foram observadas 13 aulas das turmas de bacharelado e licenciatura, que tinham como foco os seguintes assuntos: Classificação e Nomenclatura Zoológica, Sistemática Filogenética, Cnidaria, Nematoda, Mollusca, Annelida, Chelicerata, Crustacea, Myriapoda e Protocordados, com o uso de recursos didáticos (Museu de Hexapoda, construção de cladograma, caça-palavras, montagens de sistemas, quiz de nomeação de estruturas e mapa conceitual). Considerando o primeiro objetivo específico, pode-se notar que quando a aula é expositiva há uma menor interação entre professor-aluno, haja vista que o professor é o foco. Porém, quando há utilização de alguma atividade lúdica, aumentam as interações dentro da sala de aula, tanto entre os discentes, que trabalham em equipe ajudando um ao outro para resolver a atividade, quanto entre o professor e os alunos, já que o educador auxilia nas atividades esclarecendo as dúvidas. Avaliando a utilização do lúdico no Ensino Superior, podemos notar que o seu uso é relevante, pois instiga o interesse dos alunos pelos conteúdos por ser uma forma diferente e divertida de aprender. Além de viabilizar a assimilação, a ludicidade também aumenta as interações dentro das salas de aula entre aluno-aluno e professor-aluno, auxiliando nas atividades e ajudando com as dúvidas e também tornam as aulas menos massivas, característica observada durante as aulas expositivas. As inteligências múltiplas podem ser integradas em atividades lúdicas realizadas em sala, desenvolvendo novas habilidades e aperfeiçoando as que os alunos possuem. Portanto, a utilização de atividades lúdicas e recursos didáticos são importantes de serem trabalhados dentro das salas de aula, pois é viável para o professor que quer trabalhar de maneira diferente da abordagem tradicional.

**PALAVRAS-CHAVE:** educação; lúdico; ciências.

<sup>1</sup> Link do vídeo: [https://youtu.be/OV\\_z4ZbT\\_E8](https://youtu.be/OV_z4ZbT_E8)